

## **CÓDIGOS AUDIOVISUALES.**

(Por Roberto Doveris)

### **I. INTRODUCCIÓN**

La cultura visual contemporánea es producto de una (hiper)fragmentación que ocurre en dos niveles diferentes. Por un lado los últimos 20 años hemos sido testigos de la emergencia de un sinnúmero de géneros y formatos específicos que tienen al lenguaje audiovisual como principal significante, al mismo tiempo que todas estas manifestaciones audiovisuales circulan en un sistema hiper-textual multisoporte. Esto determina que, en primera instancia, el lenguaje audiovisual sea constitutivo de objetos/obras culturales disímiles como largometrajes de ficción, documentales, cortometrajes, videoclips, publicidad, programas de televisión, Video-juegos, Internet, *softwares*, animación, videoarte, layout de telefonía celular, etc. , y que en segunda instancia, todas estas significantes puedan aparecer en diferentes soportes como la pantalla de proyección del cine, los tubos catódicos de los primeros televisores, las televisiones digitales, el computador, el celular, proyección digital sobre telón, impresión en papel, libros, revistas, diapositivas, etc. El soporte y el formato hoy incluso pueden llegar a ser intercambiables, pero cada uno aporta una especificidad a la proyección de la obra que determinará ciertas formas de recepción y consumo (las pantallas plasma poseen más capacidad de contraste que los televisores, por ejemplo, y mucha más amplitud cromática que las proyecciones de un Data Show).

Los códigos audiovisuales que revisaremos a continuación son, en el momento del análisis, herramientas que nos permiten aproximarnos a los objetos y a las obras constituidas por el lenguaje audiovisual, identificando particularidades en el funcionamiento de los formantes visuales por separado y en conjunto, permitiéndonos además poder describir ciertos procesos que ocurren en el transcurso del desarrollo de una obra visual. A su vez, es importante recordar que la forma en que estos significantes (las obras) se presentan ante los espectadores es en un macro-conjunto que constituye un solo gran cuerpo y que, sólo en virtud del análisis, nosotros podemos dividir de acuerdo a la teoría de los códigos. La pulsión, en ese sentido, sería el resultado de las diferentes formas de relacionarse que poseen los códigos y de afectarse mutuamente, constituyendo un lenguaje.

El videoclip, que será el objeto de estudio para el semestre en curso, es precisamente un caso muy particular de la hiper-fragmentación de la cultura visual, pues atenta contra los códigos clásicos de la representación que se había forjado en el cine clásico. El cinematógrafo, desde que se constituyó como lenguaje, siempre fue articulado a partir de fragmentos (planos, encuadres, etc.), pero siempre en virtud de construir una continuidad espacial y temporal que daba forma y verosimilitud al mundo diegético que se quería construir (donde ocurre la historia), imitando los aspectos fenoménicos de la realidad. El videoclip produce una fractura en la búsqueda de unidad espacio temporal, recogiendo los intentos experimentales producidos en el cine, desde las vanguardias hasta la nouvelle vague, y volviéndolos centrales en el lenguaje de este nuevo objeto medial. En ese sentido el carácter irruptor del videoclip, desligado de las necesidades narrativas

lineales de la imagen, permitirá que el elemento aglutinador de la secuencia de imágenes sea precisamente la pulsión, que sería modulada por una canción en particular.

Estas características del video permiten que las articulaciones entre los códigos visuales, en relación a una pulsión determinada, sean mucho más evidentes pues poseen un correlato sonoro claramente delineado. Por ello es que las herramientas que poseemos para analizar canciones resultan altamente relevantes a la hora de analizar un videoclip, pues al igual que es más sencillo identificar formantes en una canción que en un magma sonoro capturado desde los sonidos de una realidad azarosa, igualmente es más fácil identificar estrategias representacionales en el videoclip que en otras obras audiovisuales menos intencionadas. Por esa misma razón conviene adoptar la división de lexis, pues el videoclip sería una cristalización visual de la pulsión de una canción determinada, compartiendo por lo mismo una estructura subyacente con el sonido. Así mismo, los formantes sonoros también tienen formas de visibilizarse en determinados momentos de la canción, tanto en las trazas de condensación como desplazamiento. Aún así esta relación entre sonido e imagen no es directa ni carente de problemas, lo que quiere decir que no basta con analizar una canción para comprender las trazas pulsionales de la imagen, pues ambos significantes pueden dialogar de diferentes maneras, generando contrapuntos, potenciándose mutuamente o, sencillamente, sin una relación estrecha.

Para finalizar, cabe destacar que la enumeración de estos códigos no implica que todos ellos sean significantes ni operativos durante todo el transcurso de una obra audiovisual. Generalmente algunos permanecen estables a lo largo de toda la duración de un clip cualquiera, como la *relación de aspecto*, el *formato* o la *cadencia de la imagen*. En estos casos basta con identificarlos en una visión general, pero siempre teniendo en cuenta las determinaciones específicas que estos códigos establecen en las imágenes, pues en algún momento puede resultar significativo para cierta estrategia audiovisual determinada (por ejemplo: un videoclip está realizado en una relación de aspecto completamente cuadrada invariablemente durante todo el desarrollo del metraje, pero en cierta Lexis esa característica adquiere una relevancia especial, pues la composición incluye objetos con la misma relación de aspecto dentro de la composición y los cuadrados dialogan entre sí de forma activa y pulsional)

## II. CÓDIGOS:

Para efectos de construir un orden que permita observar los códigos con claridad, estableceremos una clasificación oportunista que, por supuesto, puede ser modificada de acuerdo a otros puntos de vista y otros intereses. Dividiremos los códigos en cuatro grandes grupos: Códigos de Encuadre, Códigos de Cámara, Códigos de Montaje, Códigos de Imagen.

**CÓDIGOS DE ENCUADRE:** La primera fragmentación que sufre la imagen con respecto a una totalidad está dada por los límites físicos del rectángulo donde se materializa, que a su vez está presente en los aparatos de registro y en los soportes de exhibición. Esta fractura, que se traduce en la pregunta del realizador ¿Qué hago ingresar a la imagen, y qué no?, determina ciertos aspectos que revisaremos a continuación:

- **Encuadre**

Está dado por los límites de la imagen. Hemos dicho que se trata de un rectángulo dentro de los cuales tiene lugar lo que vemos, que denominaremos *plano*, sin embargo hay recortes interiores a la imagen que permiten subdividir la superficie de diferentes maneras, como podemos ver a continuación:



P. J. Harvey – “The Letter”



R. Wiene, “Das Kabinett des Doktor Caligari”



Camille, “Au Port”



D. W. Griffith – “The Birth Of A Nation”



Cibo Mato, “Sugar Water”

- **Valor o Escala de Planos**

Es una forma de describir el tamaño de las figuras en la imagen, por ello el término *escala de plano* es bastante literal. En el entendido de que una imagen puede enseñarnos grandes extensiones del espacio o mínimos detalles de las superficies de objetos muy pequeños, se ha establecido la figura humana como la unidad de medida. Los valores de plano son los siguientes:

- Gran Plano General (GPG) / Panorámica: Generalmente es utilizado para dar a conocer un macro-contexto, grandes paisajes o una enorme ciudad. No alcanzan a distinguirse las figuras humanas en gran detalle.



Patrice Leconte, “La Veuve de St. Pierre”



Alicia Scherson, “Turistas”

- Plano General (PG): Este valor de plano permite observar el espacio en relación a la figura humana. Es utilizado para describir lugares como la fachada de un edificio, el interior de un hall o la extensión de una habitación. En estos planos la figura humana sí es más reconocible.



Michael Haneke, "La Pianiste"



Alphabeat, "Hole in My Heart"

- Plano Cuerpo Entero / Plano Conjunto: Tal como lo indica el nombre, significa que el cuerpo del personaje se puede observar de forma integral dentro del plano, pero el encuadre no nos permite decir que se trata de un Plano General ya sea porque no se ve el lugar, o porque el tamaño del cuadro es demasiado pequeño.



Lady Gaga, "Bad Romance"



Marguerite Duras, "India Song"

- Plano Americano (PA): Se puede observar el personaje desde arriba o debajo de las rodillas hasta el cabello. Fue muy usado en el western para permitir que se viesen las pistolas de los cowboys. Como se puede observar algo del rostro del personaje, ya estamos en un nivel de aproximación al individuo.



CocoRosie, "Noah's Ark"



John Wayne



Sergio Leone, "The Good, the Bad and the Ugly"

- Plano Medio (PM): La figura humana se ve dividida por la cintura y vemos la mitad superior del personaje. Puede tratarse de un plano medio largo, si es hasta las caderas, o corto, si es hasta por debajo del pecho.



Activision, "Doom 3"



"KCRA Reports"



Editors, "Papillon"

- Primer Plano (PP): Corresponde al tamaño de la foto ID, o sea, cubre los hombros y la cabeza. Este tamaño de plano implica una aproximación al rostro y a los gestos de los personajes, por lo cual se le asocia clásicamente a una intencionalidad dramática. Al igual que el PM, también puede tener matices (corto como el de Ana Karina o largo como el de Guido Anselmi)



Jean Luc Godard, "Bande à Part"



F. Fellini, "8½"

- Primerísimo Primer Plano (PPP): Va desde el mentón a la frente del sujeto, y enfatiza el rostro, el gesto y la mirada. Se trata de una extrema intimidad.



Tsai Ming-Liang, "Visage"



Delphic, "Doubt"

- Plano Detalle (PD): Se denomina plano detalle cuando el plano nos muestra algún objeto en particular o cuando nos enseña partes del cuerpo de forma escindida del total.



Tori Amos, "Spark"

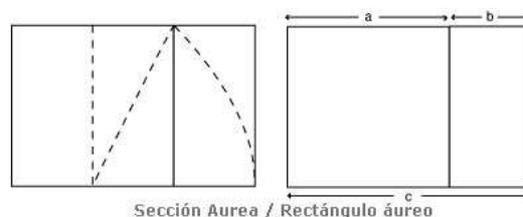


Veronica Maggio, "Måndagsbarn"

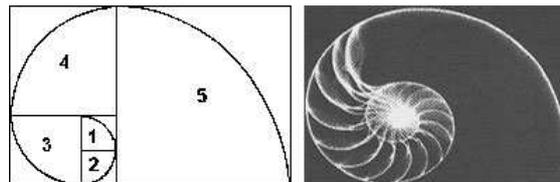
- Composición:

La composición podría definirse como la disposición de las figuras en el plano en términos de tamaños y posiciones. El lugar que ocupa el objeto representado en la imagen no es azaroso, sino que responde a la voluntad del realizador de la obra audiovisual, en virtud de un conjunto de reglas clásicas que aseguran la "armonía", desde un punto de vista tradicional, o bien la no armonía, según los criterios de la obra particular que se esté analizando.

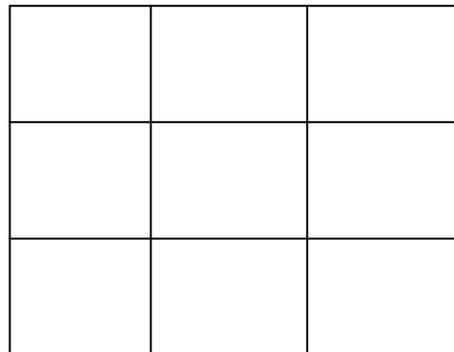
Para comprender cómo se distribuyen los pesos en el rectángulo de la imagen, debemos tomar en cuenta la proporción áurea, que podemos ver a continuación:



Básicamente se trata de la división del plano en dos segmentos, A y B, de modo que la proporción entre ambos (A:B) sea igual a la proporción entre el todo (C) y el segmento mayor (C:A). O sea, el segmento menor (B) debe relacionarse con el segmento mayor (A) de forma proporcional a como se relaciona el segmento mayor (A) con el todo (C). La ecuación sería así:  $A:B = C:A$ . Como puede notarse, esta fórmula matemática resulta infinita y a partir de un rectángulo cualquiera puede inscribirse una espiral geoméricamente perfecta.



La sección áurea puede aproximarse matemáticamente a una división en tercios, lo que nos dejaría una cuadrícula de 9 segmentos como se observa a continuación:



Esta cuadrícula nos revela los espacios áureos del plano en donde las figuras pueden disponerse de manera “Armónica”. Por ejemplo, una figura ubicada en la mitad del plano será menos armónica que una composición en donde la figura cubre solo un tercio, según el cánón. El siguiente plano es una cristalización muy literal de este fenómeno, y además demuestra cómo un cierto tipo de relación de aspecto (imágenes apaisadas) se presta de forma fácil a una composición en tercios.



Kelly Reichardt, “Wendy and Lucy”

A su vez, de forma horizontal también ha sido dividido el plano, lo que implica que la altura del horizonte en cualquier composición puede ser variable. A continuación podemos ver cómo la composición afecta la percepción del espacio y la figura:



La película "Alice in Wonderland" de Cecil M. Hepworth, utiliza en todos los planos anteriores un P.C.E. (Plano de cuerpo entero) o PG pequeño, pero la enorme diferencia entre ellos debiese indicarnos que el valor de plano no es el único factor que determina la forma de percibir una imagen. La utilización del horizonte a distintas alturas y la diferencia de proporciones entre la figura (Alicia) y el fondo afectan nuestra noción del tamaño mismo, que es precisamente de lo que trata esta escena.

Por otro lado en la primera imagen, Alicia ocupa el tercio inferior del plano y el aire queda dispuesto hacia arriba de la figura y hacia la derecha, lo cual responde al cánón occidental compositivo, pues nuestra mirada busca de izquierda a derecha, tal como solemos leer palabras escritas, y por ello el hecho que este espacio quede al final del barrido de la mirada nos permite percibir de forma no conflictiva la escena. No hace falta imaginar qué ocurriría si no fuese así:



La primera imagen ubica a Alicia en la esquina inferior derecha, que tiende a ser el lugar con más peso en la composición. Si lo comparamos con el plano original, este tiende a ser más conflictivo, o pesado, no necesariamente por la figura de Alicia sino por la omnipresencia del aire dentro del encuadre, puesto que ocupa gran parte del espacio que percibimos primero (el de arriba y el de la derecha). La segunda imagen resulta poco atractiva (para el cánón clásico) pues los pesos son simétricos y no tenemos puntos de interés donde fijar la mirada. Lo mismo ocurre en la tercera imagen, pero al estar la figura más arriba en la superficie de la imagen se presenta primero ante la mirada y el espacio inferior adquiere una densidad que en ninguna de las otras imágenes se había presentado.

A continuación se presentan composiciones cargadas semánticamente o donde los pesos espaciales juegan un rol importante:



Claude Chabrol, "La Fille Coupée En Deux"



Rodrigo García, "Things You Can Tell Just by Looking at Her"

- Campo / Fuera de Campo

Como ya señalábamos anteriormente, el hecho que las imágenes posean límites en su campo de visión implica que hay objetos que se ven dentro del plano, otros que se ven de forma parcial (como la figura humana en los PPP, PP, PM y PA) y otros que definitivamente no se ven. De esta forma la expresión *una ventana hacia otro mundo* adquiere sentido, pues con el lenguaje audiovisual vemos una representación de otro espacio a través de los márgenes definidos por el encuadre. Es dentro de ellos donde ocurren acciones y se suceden figuras unas tras otras, pero el mundo diegético que se nos presenta no sólo está compuesto por lo que vemos, sino también por aquello que no.

Dicho de otra forma, todas las cosas que quedan fuera del campo de visión también existen dentro de la diégesis del mundo representado y forman un cuerpo de significantes. Según el autor Noël Burch son seis los espacios del fuera de campo, los 4 extremos del rectángulo de la pantalla (arriba, abajo, derecha, izquierda), lo que existe detrás del decorado (una calle, un patio, un árbol que se ve por la ventana, una ciudad, etc.) y lo que existe atrás de la cámara. Este 6º espacio no está constituido por el equipo técnico que estuvo presente en el rodaje, sino por todos los elementos ficcionales que existen dentro del mundo diegético de la historia. Esto se hace muy obvio cuando vemos a un personaje hablar hacia la dirección de la cámara, y sabemos que en realidad está hablándole a otro personaje que *estaría* detrás de ella en el espacio representado.

Los elementos que pueden darle vida al fuera de campo son diversos. Entre ellos podemos contar al sonido, que a través de pistas de audio puede informarnos de la existencia de otros personajes, espacios o acciones que no vemos directamente en la imagen. Las miradas hacia el fuera de campo también cargan de una tensión específica aquello que el personaje estaría mirando y que nosotros no podemos ver. Usualmente tras un plano con una mirada directa hacia algo fuera de campo se sucede un contraplano que nos muestra el objeto o la persona observada. Sin embargo hasta antes de aparecer ese objeto o esa persona, formaron parte del fuera de campo de la imagen precedente (esto lo veremos más detalladamente en el montaje). Por ello los movimientos de cámara también permiten darle vida al campo y lo que queda fuera, pues hace aparecer y desaparecer espacios y personajes que no por quedar fuera del campo de visión dejan de existir dentro del mundo diegético.

- Puesta en escena

Está formada por todos los elementos materiales que se observan en el campo. Implica Vestuario, make up, Casting, Utilería, Ambientación, Set y Locaciones, así como el conjunto de colores que se visualizan en la imagen, las texturas, etc.

Utilería



Marina and The Diamonds, "Hollywood"

Locación



Florence and The Machine, "Drumming"

Casting



Charlotte Gainsbourg (feat. Beck), "Heaven can wait"

Vestuario + Make up



Yeah Yeah Yeah's, "Y Control"

## CÓDIGOS DE CÁMARA:

La cámara aporta elementos específicos que determinan ciertas características de la imagen en movimiento. A continuación revisaremos aquellos códigos relacionados con la tecnología para producir las imágenes, pero nos centraremos en aquellos códigos que se producen a partir de ciertos posicionamientos físicos de la cámara en relación al objeto representado.

- Formato de registro:

Hoy el formato de registro de las imágenes puede ser de índole analógica o digital. Por supuesto la producción de la mayor parte de las obras audiovisuales del siglo XX fue realizada analógicamente por la impresión de la luz sobre el celuloide, solidificando haluros de plata que formaban la imagen, de acuerdo al procedimiento foto-químico tradicional que impulsó a la fotografía en el siglo XIX. El advenimiento de la imagen de video permitió que otras formas de producción y formatos comenzasen a producirse, tanto el video por tubos catódicos como el video digital propiamente tal.

Estos factores son relevantes a la hora de determinar la amplitud de luz y sombras que permite el material sensible, la definición del material, la gama de colores y la cadencia de la imagen. Sin embargo no será un código relevante cuando no podamos distinguir entre uno y otro, como por ejemplo entre el formato HD y las películas de celuloide en algunos casos específicos, pero resulta muy útil tenerlo en cuenta cuando el formato de registro juega un rol activo en la forma en que se percibe la imagen. A continuación hay algunos ejemplos de estos formatos:

70 mm



Andy & Lana Wachowski, "Matrix"

35mm



Jane Campion, "In the Cut"

16mm



Jean-Pierre & Luc Dardenne "L'Enfant"

8mm



Chantal Akerman, "La Captive"

SD (Handycam)



Sadie Benning, "Flat is Beautiful"

BetaCam



"David Letterman Show"

HDV



Sensorama 19-81, "Ábaco"

HD



Matias Bize, "La vida de los peces"

- Relación de Aspecto

La relación de aspecto es la proporción entre el largo horizontal del encuadre y su altura. Evidentemente puede haber tantas relaciones de aspecto como se quiera, pero en vistas a instaurar una norma internacional que permita una exhibición regulada para todas las piezas audiovisuales sin arriesgar pérdidas ni producir incomodidades con los diferentes soportes, se han establecido las siguientes relaciones de aspecto:

4/3



16/9



- Cadencia

Como sabemos, las imágenes en movimiento no son autopoyéticas, lo que quiere decir que no se forman de forma espontánea en las pantallas. El movimiento en la imagen se produce por una secuencia de imágenes fijas que se suceden una tras de otra, generando una ilusión de imágenes-en-movimiento gracias a la persistencia retiniana, que impide que podamos percibir esas imágenes fijas y concibamos la secuencialidad de fotografías como un movimiento continuo.

La cadencia se mide en cantidad de imágenes por segundo, y a lo largo de la historia del cine se han adoptado varias cadencias dependiendo de los períodos y las zonas geográficas. Sin embargo nuevamente para unificar e instaurar una norma, se ha adoptado la cadencia de 24 cuadros por segundo, que es un mínimo para que el efecto de movimiento se produzca y se registre sonido de forma magnética al mismo tiempo. Esto no era así en el

cine mudo que contaba con una cadencia irregular de entre 16 y 18 cuadros por segundo, lo que explica que a veces visionemos algunas películas mudas ligeramente aceleradas.

Hoy el video digital ha logrado producir imágenes en secuencia de 24 cuadros por segundo, imitando al cine, en lo que se ha denominado una *imagen progresiva*. Sin embargo se trata de un adelanto tecnológico muy reciente, pues el método digital de campos interlanceados dominó y sigue dominando el mercado de la televisión. Esta forma de cadencia no es una secuencialidad de imágenes, una tras la otra, sino más bien de líneas de imágenes (los campos) que en conjunto dan la sensación de movimiento.

A su vez el super8, o celuloide de 8mm, también posee una cadencia entrecortada que muchas veces el videoclip intenta imitar. En general este código no suele ser relevante dentro de un mismo film, pues el ojo tiende a acostumbrarse a una cadencia determinada, pero hay casos en donde es importante tenerlo en cuenta pues algunos saltos de imagen pueden responder a este fenómeno. El caso más común es la utilización documental de imágenes de archivo, así como también el found-footage y el video arte.

- Emplazamiento de Cámara

El emplazamiento de la cámara lo definiremos como la relación entre la posición del eje de registro y el objeto representado. En ese sentido, y considerando que la figura humana posee una parte anterior y otra posterior, las posibilidades pueden ser frontal (0°), Lateral (90°), de espaldas (180°) y, en la gran mayoría de los casos, un  $\frac{3}{4}$  ya sea frontal o posterior.

A continuación se muestran algunas angulaciones posibles:

Frontal



Julia Loktev , "Day, Night, Day, Night"

Lateral



I Blame Coco (Feat. Robyn) - Caesar

$\frac{3}{4}$  Frontal



Kelly Osbourne, "One Word"

Espaldas



Lucrecia Martel, "La Mujer sin Cabeza"

- Altura de Cámara

Cuando se emplaza una cámara frente a un sujeto se determina una altura normal que coincide con la altura de la mirada de dicho sujeto. Por ende, una altura normal de cámara será aquella en donde el personaje no tuviera que inclinar su cabeza si quisiera mirar hacia el objetivo de la cámara de forma directa. En ese sentido, la altura nos dice si la cámara está por sobre ese punto de normalidad o bajo él, en una vertical imaginaria hacia el piso.

Cámara Alta



Victor Erice, "El espíritu de la colmena"

Cámara Baja



Avril Lavigne, "Sk8er Boi"

- Angulación de cámara:

Si la *altura de cámara* trazaba una vertical imaginaria en el punto donde estaba situada la cámara, y fijaba un punto de normalidad que coincidía con la mirada del personaje representado en la imagen, la angulación de cámara indicará la inclinación de la cámara con respecto a un eje horizontal imaginario trazado hacia delante de cámara.

Evidentemente tanto *Altura* como *Angulación* dialogan mutuamente y afectan en conjunto a un plano determinado pues, como ha de suponerse, una alta altura de cámara está por sobre el objeto representado y podría implicar una inclinación hacia abajo para poder captarlo de mejor manera, y viceversa. Las angulaciones hacia abajo del eje horizontal se denominan *Picados*, y las angulaciones por sobre el eje horizontal se denominan *Contrapicados*.

Así mismo, una cámara completamente angulada hacia abajo se denominará *cenital*, mientras que una toma hacia el cielo será un *contracenital*.

Picado



"Resident Evil 3"

Contrapicado



Hou Hsiao-Hsien, "Millenium Bambo"

Cenital



Fiona Apple, "Criminal"

Diagonal



Uffie, "Pop he Glock"

- Distancia Focal / Lentes:

La distancia focal se mide en centímetros y corresponde a la longitud que existe entre la apertura de la cámara, que es por donde entran los rayos de luz, y el plano focal de la cámara, que es donde se forma la imagen final. Esta distancia varía, dependiendo el tipo de lente que se utiliza, y ello afecta el tamaño de la imagen (la extensión de espacio que es representado) y la profundidad de campo, que revisaremos como un código aparte, aunque ambos van relacionados íntimamente.

Un Teleobjetivo es un lente de gran distancia focal, llamado también *lente largo* (el paroxismo de este tipo de lentes son los utilizados por los paparazzis). Un Teleobjetivo permite encuadrar objetos que están a una distancia considerable del emplazamiento de la cámara, a diferencia de un lente granangular, de muy corta distancia focal, que hace ingresar a la imagen mucha información pues capta grandes extensiones del espacio. Los objetos que con los lentes teleobjetivos se veían enormes y ocupaban mucho espacio en la composición, con el granangular pasan a ser parte del paisaje, pues se ven minimizados.

Hoy, debido a la implementación de lentes con distancia focal variable, estamos familiarizados con todo tipo de lentes. Se tratará de un teleobjetivo cuando utilicemos la mayor capacidad de *zoom in* de la cámara en cuestión, ya sea de fotografía o de video, y estaremos frente a un lente granangular cuando utilicemos el máximo *zoom back*. La diferencia entre ambos es crucial y determina un sinnúmero de cuestiones, como el valor de plano, la composición, las proporciones, la angulación, la cantidad de luz, etc.

- Profundidad de Campo

La profundidad de campo se determina por dos variables, la distancia focal por un lado, y la apertura del diafragma por el otro, mecanismo que regula la cantidad de luz que entra a la cámara para formar la imagen. Comúnmente una baja profundidad de campo está asociada a un lente teleobjetivo y, a su vez, una alta profundidad de campo está asociada a un lente granangular, sin embargo esto no siempre ocurre así, pues a veces un teleobjetivo es utilizado para representar un paisaje lejano, y el foco permanece al infinito sin posibilidad de discernir una profundidad de campo clara. Así mismo los lentes granangulares también otorgan una baja profundidad de campo cuando el objeto representado se ubica demasiado cerca del objetivo de la cámara.

Por otro lado, una mayor apertura del diafragma implica una disminución en la profundidad de campo, y viceversa, y es por ello que conviene mantener diferenciados a

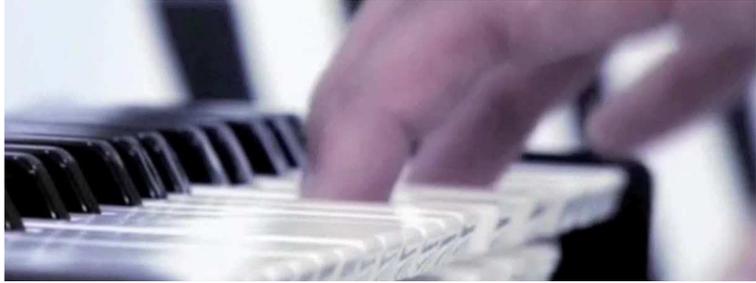
nivel de códigos la distancia focal y la profundidad de campo, aunque en la práctica muchas veces vengán aparejados produciendo el mismo efecto.

Profundidad de Campo Muy Baja



Alicia Scherson, "Turistas"

Profundidad de Campo Muy Baja



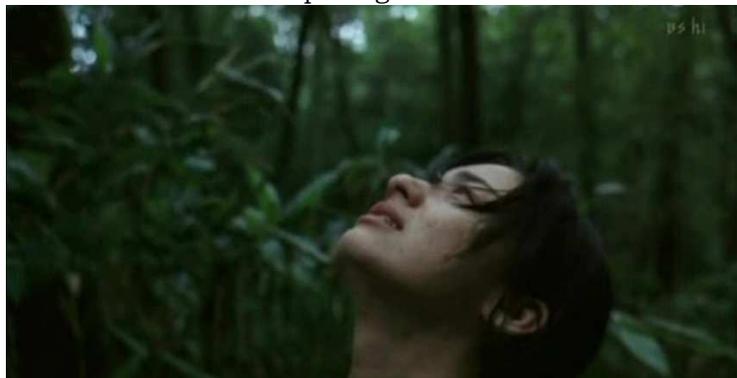
Ladytron, "Runway"

Profundidad de Campo baja



Lene Marlin, "You Weren't There"

Profundidad de Campo Regular



Naomi Kawase, "Mogari no Mogari"

Profundidad de campo Alta



Catherine Breillat, "Romance"

Ojo de Pez



Garbage, "breaking up the Girl"

- Movimientos de cámara:

Afectan al encuadre de la imagen y las proporciones que ocupan los objetos dentro de ella. Pueden ser movimientos sobre el eje de la cámara o del eje de la cámara. En el primer caso, no se desplaza el emplazamiento sino que lo que se modifica es la angulación del punto donde la cámara está situada con respecto a lo representado. Corresponde al movimiento sobre el eje el *paneo*, el *tilt-up* y el *tilt down*. En el segundo caso la cámara es la que se

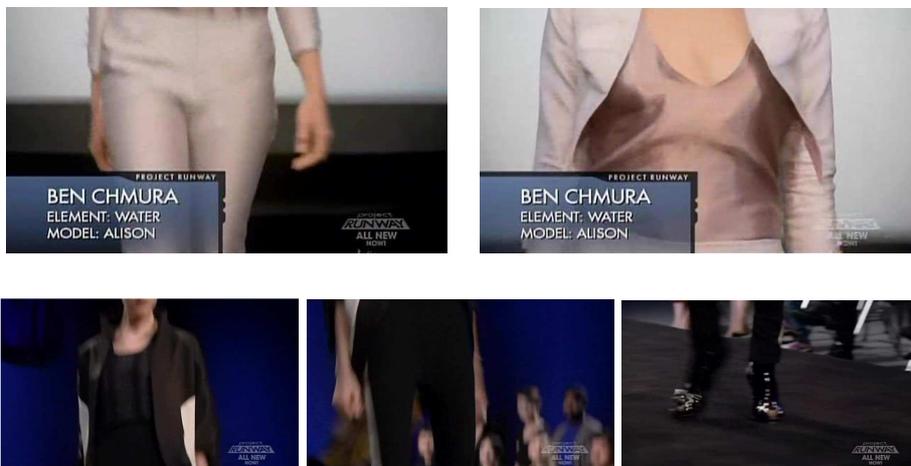
desplaza, ya sea *al hombro*, en un *Dolly in o out* (sobre rieles), en un *steady cam* (estabilizada sobre una manopla) o sobre *grúa*.

### Paneo



Olivier Assayas – “L’Eau Froide”

### Tilt up y Tilt down



Bravo TV – “Project Runway”

### Dolly Back y Dolly in



Le Tigre – “TKO”

Al rededor del Personaje (Dolly circular, *steady* o grúa)



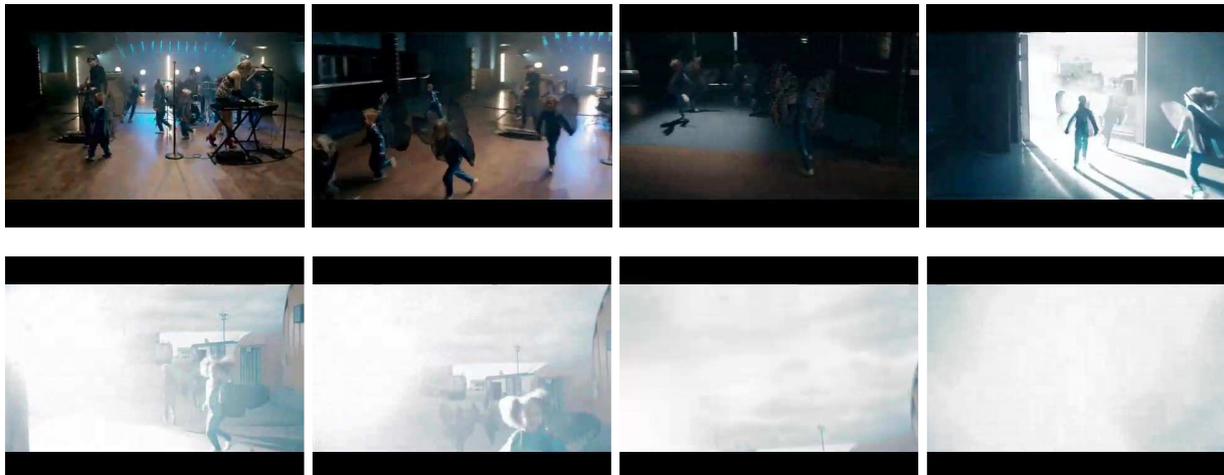
Bat For Lashes – “Daniel”

Grúa



Lulu Jam – “Tu Luz”

Combinaciones: Dolly back + Paneo + Dolly in + Till up



## CÓDIGOS DE MONTAJE:

El Montaje es considerado como uno de los elementos específicamente audiovisuales. Refiere al ejercicio de poner en contigüidad dos imágenes diferentes en una línea de tiempo generando diferentes relaciones simbólicas y pulsionales entre ellas.

Entre ambas imágenes yuxtapuestas existe un corte, una escisión del tiempo y el espacio representado en cada una de ellas. Sin embargo el montaje produce un efecto de continuidad llamado *raccord*. De esta forma las conexiones pueden responder a estos dos polos significantes, el corte (para pasar de una locación a otra, por ejemplo) o la continuidad (para pasar de una parte de la acción a otra sin saltos de tiempo ni espacio).

Como se puede observar fácilmente, existen géneros audiovisuales que privilegian la escisión, como el videoclip y la publicidad, y otros que ponen en acto las reglas del *raccord*, como la ficción o el documental. Estos últimos poseen unidades narrativas llamadas escenas y secuencias (grupo de escenas) que se logran unificar en el tiempo gracias a la continuidad entre planos. El conjunto de estos planos reunidos por empalme se denomina *découpage*.

De acuerdo a la cantidad y duración de los planos, el montaje puede ser:

Análítico o Externo: Con encuadres de planos cortos (cerrados) y en general de corta duración. Se analiza la realidad estudiándola por partes. / Britney Spears - "Three"



Sintético o Interno: A base de encuadres de planos largos (abiertos) y, con frecuencia, uso de la profundidad de campo alta. Se da una visión más amplia de la escena, sin la voluntad de análisis por *découpage*.<sup>1</sup>



Kenji Mizoguchi – "Ugetsu Monogatari"



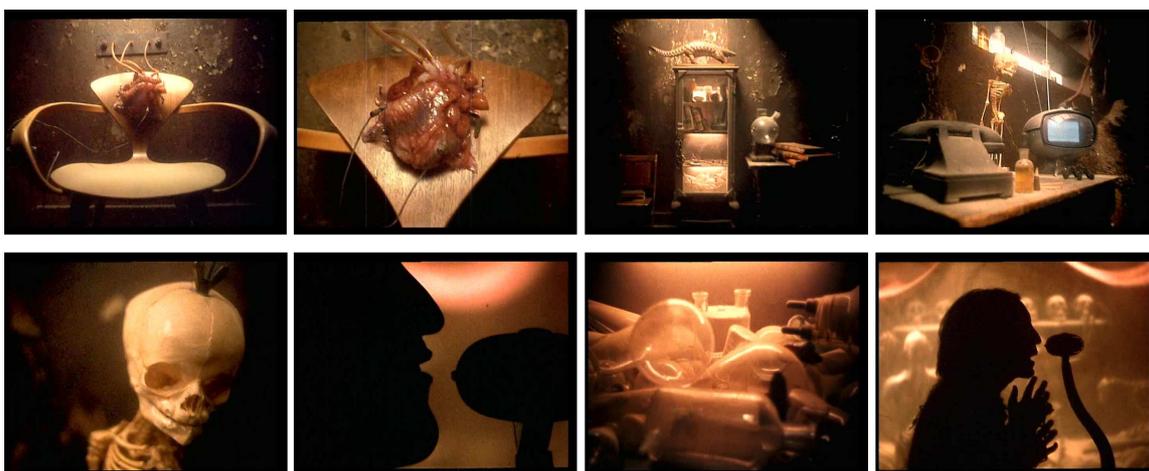
José Luis Torres Leiva, "El Cielo, La Tierra y la Lluvia"

---

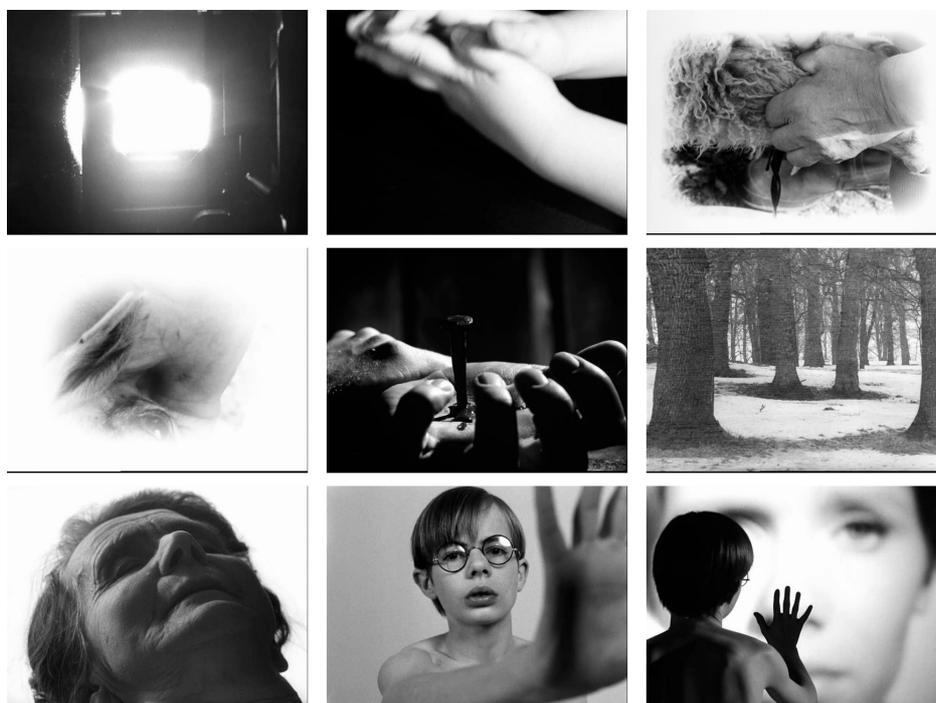
<sup>1</sup> [www.cinemavip.com](http://www.cinemavip.com)

Además, según el cineasta Ruso Sergei Eisenstein (formalismo ruso), el Montaje puede dividirse en<sup>2</sup>:

- Montaje métrico: Se refiere a la longitud de las tomas relacionadas entre sí. Independientemente del contenido, acortar las tomas abrevia el tiempo que la audiencia tiene para absorber la información en cada una de ellas. El uso de planos detalle con tomas más cortas crea una secuencia más intensa. / NIN - "Closer"



- Montaje intelectual: Juegos de asociación de imágenes más o menos arbitraria que debían conducir psicológicamente al espíritu del espectador hacia conceptos e ideas preestablecidas por el cineasta. Para realizar este tipo de montaje se debe recurrir al simbolismo / Ingmar Bergman - "Persona"



---

<sup>2</sup> Eisenstein, Sergei

- Montaje rítmico: Se basa tanto en la duración de los planos como en el movimiento dentro del fotograma. Se refiere a la continuidad que surge del patrón visual dentro de las tomas, poniendo en relación a la acción y las direcciones de la pantalla. Este tipo de montaje tiene un potencial considerable para retratar el conflicto, porque las fuerzas opuestas pueden presentarse en términos de direcciones de pantalla opuestas, además de aparecer como partes del cuadro.



Sofia Oportot - "Entender"

- Montaje tonal: El montaje tonal se refiere a las decisiones de edición tomadas para determinar el carácter emotivo de una escena, que puede cambiar el curso de la misma. El tono o modo se utiliza como guía para interpretar el montaje tonal.



Leos Carax - "Mauvais Sang"

- Montaje armónico: Es el juego entre los montajes métrico, rítmico y tonal. O sea, mezcla ritmo, ideas y emociones

Así mismo, estos tipos de montaje pueden acoplarse o no a una estética de la escisión o de la continuidad. Para comprender cómo es que el cine puede restituir una unidad de tiempo y espacio con imágenes fragmentadas, revisaremos algunas reglas del *raccord*, que

deben ser respetadas tanto en el momento del rodaje de la película (puesta en escena, y propuesta de fotografía) como en el proceso del montaje.<sup>3</sup>

- *Raccord* de Escala y Angulación: La regla de un corte por *raccord*, de acuerdo a la escala de planos y a la angulación, es que el emplazamiento de cámara debe preferentemente cambiar más de 45° en relación al objeto representado, modificar el valor de plano significativamente (dos puntos) y mantener una angulación estable (normal, picado, etc.). Esto no quiere decir que no se logre continuidad si uno de estos factores no se cumple, pero en general respetando alguno de ellos se puede mantener el *raccord* de una escena en el montaje. En el primer ejemplo el emplazamiento de cámara pasó de ser frontal a ser lateral (90° de diferencia) y pasó de ser PP a Plano Conjunto (dos puntos de diferencia). La angulación fue afectada levemente desde un mínimo contrapicado a un leve picado, pero esto no implica en este caso un salto de imagen. En el segundo ejemplo se utilizó un *cut in* para denotar el paso del tiempo; como no hay ni cambio de emplazamiento ni de valor de plano, no se produce continuidad sino todo lo contrario, discontinuidad y, en este caso, elipsis.<sup>4</sup>



Neville de Almeida - "Matou a Família e Foi ao Cinema"



Michael Haneke - "La pianiste"

- *Raccord* de Espacio: Producto de un error en el emplazamiento de cámara de dos planos diferentes, se puede producir un salto (*jump cut*) que atenta contra

---

<sup>3</sup> Es preciso atender al hecho que un corte dentro de una misma escena puede ser un reencuadre o *cut in*, de modo que el objeto representado aparece en los dos planos, o un *cut away*, en donde los planos empalmados no poseen elementos en común aún cuando forman parte de una misma escena. De ello se desprende que un *cut in* implica un *raccord* más estricto (de ángulo, de movimiento y hasta de posición y estado anímico del personaje), mientras que un *cut away* permite invisibilizar los cortes siempre que se cumplan requisitos mínimos como iluminación y color.

<sup>4</sup> Figura literaria, también aplicada al cine, que señala el paso de tiempo entre una acción y otra. Ese paréntesis temporal no está presente en la narración sino que queda en la línea de tiempo como una laguna temporal. Por ejemplo, si vemos a un personaje despertarse tarde y prepararse apresurado el desayuno, y luego corriendo hacia la Universidad, la elipsis dejó fuera del relato el viaje en metro y todo el recorrido del personaje para llegar a su destino.

el pacto ficcional clásico, pues el espectador *sale* del mundo diegético representado y se rompe la continuidad espacio temporal. A su vez, el espectador se desorienta y el espacio donde ocurre la acción pierde claridad. Por ello se establece para cada escena un eje imaginario (mutable) perpendicular a la posición de la cámara. Por ejemplo, si tenemos dos personajes en el set, el eje se dibuja como una línea que une sus dos posiciones y, dentro de un código tradicional, los emplazamientos de cámara posibles deberán extenderse a un lado de este eje, mientras que el otro lado funcionará como *fondo*. Sin profundizar en ello, señalaremos que existen numerosas formas correctas de pasar al otro lado del eje, a través de planos detalles que abstraen el espacio, a través del movimiento de los actores que modifican el eje, a través de movimientos de cámara en donde la imagen se traslade al otro lado del eje, etc. He aquí un ejemplo de ello:

plano 1



plano 2 - Paneo



Sidney Lumet, "12 Angry Men"

- *Raccord* de Dirección: Los desplazamientos de los personajes dentro del set también deben ser representados con una coherencia geométrica para ser inteligibles ante el espectador. La forma más sencilla de observar esta continuidad es cuando un personaje u objeto sale por el margen izquierdo del plano y, en el plano siguiente, entra por el lado derecho continuando la misma dirección izquierda – derecha. Como se puede observar, también priman las reglas del eje explicadas anteriormente.

Plano n° 1:

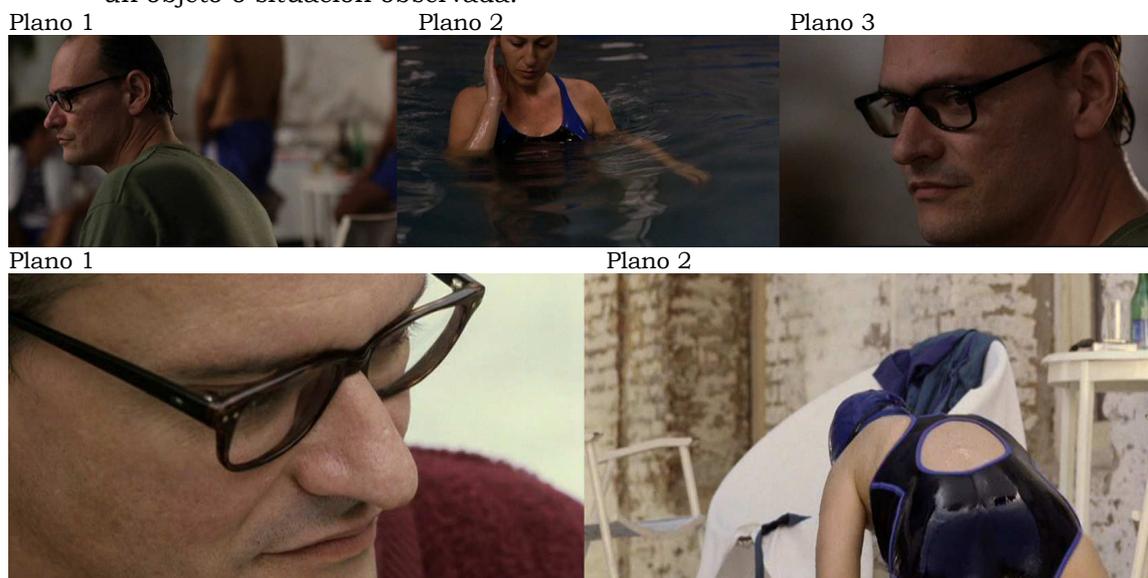


Plano n° 2:



Jacques Demy – "Lady Oscar"

- Raccord de Mirada: Funciona igual que el *raccord* de dirección, ya que las miradas de los personajes establecen ejes entre ellos o entre un personaje y un objeto o situación observada.

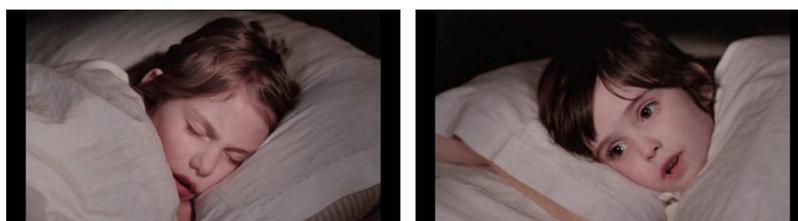


Lucrecia Martel – “La niña Santa”



The Knife – Pass This On

- Raccord de Plano contra Plano: Está dentro del apartado de *raccord* de mirada, pero posee la característica que, por ser un diálogo frente a frente, exige una simetría exacta, una equivalencia de valor de plano, angulación y hasta de uso de distancia focal y profundidad de campo iguales.



Victor Érice – “El espíritu de la colmena”

En el siguiente ejemplo el *raccord* de plano contra plano se ve violentado voluntariamente para producir un desencuentro entre los personajes y una puesta en escena confusa y distorsionada.

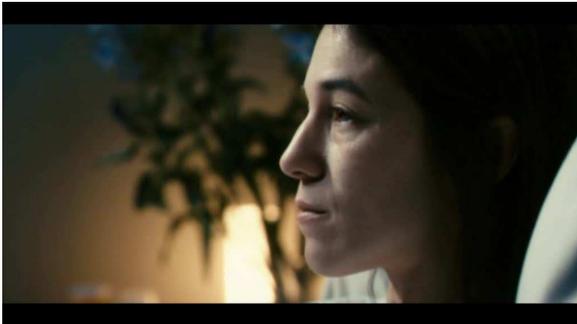
Plano 1



Plano 2



Plano 3



Plano 4



- **Raccord de Movimiento:** Implica que una acción comienza a ser realizada en un plano y es terminada en el otro. Siguiendo los principios de continuidad anteriormente explicados, el *raccord* de movimiento exige además una precisión *cuadro a cuadro*, pues no se puede repetir una misma acción en los dos planos, además que otros factores como velocidad y dimensión del movimiento también deben ser análogos entre los planos.<sup>5</sup>



Tegan and Sara – “Hell”

<sup>5</sup> Nótese que aquellos géneros que no privilegian el *raccord* narrativo, como los videoclips y la publicidad, también juegan con estas reglas de continuidad. Por ejemplo, un movimiento comenzado en un plano puede ser continuado en el siguiente sin necesidad que ambos planos compartan un mismo tiempo y espacio a modo de *escena*.



SIA – “Soon We'll Be Found”



John Schlesinger - “Billy Liar”

- Raccord por Puesta en Escena: Finalmente el *raccord* supone una continuidad en la puesta en escena de cada plano. Esto quiere decir que sólo habrá *raccord* si se trata de los mismos personajes, el mismo vestuario y el mismo set, el mismo tipo de luz, la misma temperatura de color y la misma ubicación de los objetos ante la cámara.

### **CÓDIGOS DE CALIDAD DE LA IMAGEN:**

Este conjunto de códigos permite describir las imágenes que se suceden en una obra audiovisual en términos fotográficos y específicamente en relación al aspecto de ellas. Prácticamente todos son también aplicables para describir imágenes fijas, y corresponden a criterios de temperatura de color, paleta de colores, brillo, contraste, saturación, definición, etc.

- Temperatura de Color / Paleta de Colores

El color es parte sustancial en el lenguaje audiovisual incluso desde antes que se creara el soporte filmico para su registro, pues se solía intervenir el material y se pintaba artesanalmente en muchos casos. Para poder esclarecer más en profundidad el tipo de color que observamos en las imágenes, debemos diferenciar entre la temperatura de color y la paleta de colores propiamente tal.

El cine y el audiovisual representan la realidad física, y por lo mismo nunca son un reflejo idéntico de ella. En ese sentido el color nunca será igual al que observamos directamente con nuestros ojos, pero los aparatos de registro y el celuloide intentan poder permanecer fiel al fenómeno del color, por lo menos en el momento de registrarlo. Para ello, existe una flexibilidad de la temperatura de color similar a la flexibilidad que posee nuestro aparato ocular y que permite observar los colores dentro de rangos estables sin aberraciones cromáticas. Esta flexibilidad le permite a las cámaras modificar el *White Balance* que usualmente va desde los 2.800°K a los 6.000°K, aproximadamente. La luz, un fenómeno

complejo que no analizaremos en detalle en este texto, tiñe los objetos de cierta temperatura y por ello frente a diversas luces los objetos pueden presentar diferentes tonalidades. Se han establecido dos estándares de temperatura de luz, 3.200°K para luz tungsteno (luz cálida como las ampolletas clásicas) y 5.600°K para luz blanca (luz día, tubos fluorescentes, etc.) y las cámaras deben ser programadas para una u otra temperatura. Esto es, dicho de otra forma, indicarle a la cámara cuál es el blanco real y a partir de esa información la cámara establece una temperatura específica.

Un White balance erróneo producirá aberraciones cromáticas. Por ejemplo, una escena con luz interior de tungsteno registrada a 5.600°K se verá teñida de rojo y muchos colores no podrán distinguirse unos de otros (naranjos, amarillos, verdes claros, etc.), mientras que una escena iluminada por el sol registrada a 3.200°K se verá anormalmente azulada. A continuación veremos usos expresivos de esta herramienta:



Andrey Zvyagintsev – “Vozvraschenie” (El regreso)

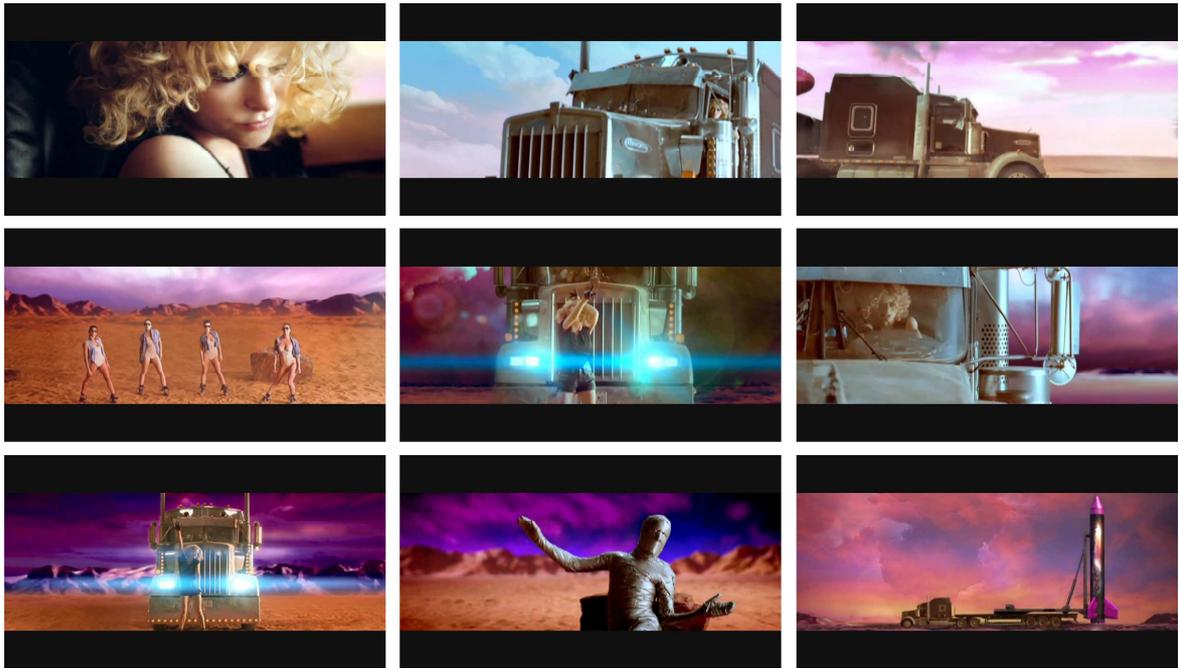


Nobuhiro Suwa – “Un couple parfait”

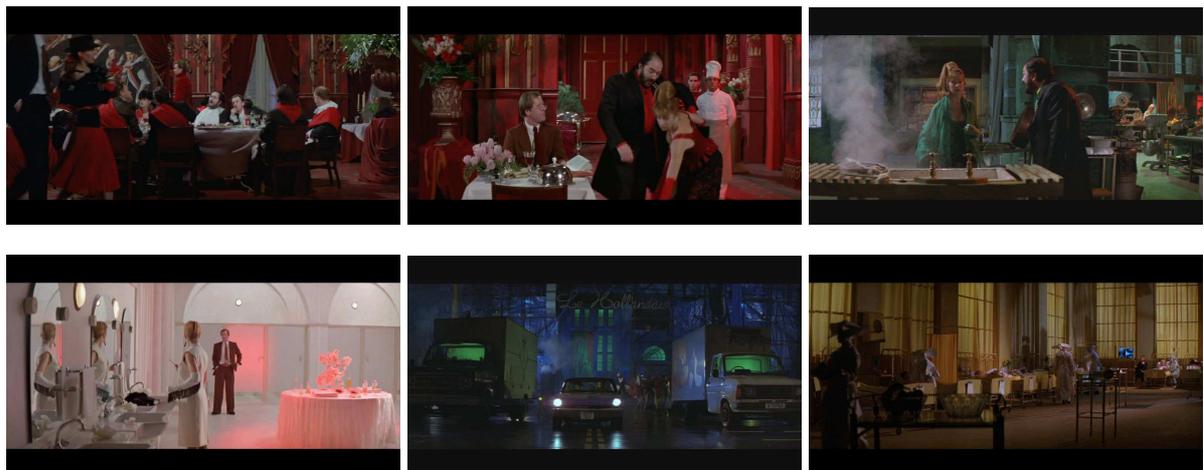
La paleta de colores, por otro lado, remite a lo que habíamos denominado puesta en escena, pues refiere más a los colores de la locación, vestuario, utilería, personajes e iluminación que a los efectos de post-producción de color. A continuación veremos diferentes propuestas de colores muy claras y evidentes:



Tim Burton – “Beetle Juice”



Goldfrapp – “Rocket”



Peter Greenaway - “The Cook the Thief His Wife & Her Lover”

- Brillo / Contraste:

El brillo corresponde a la cantidad de luz que posee la imagen, o sea si está iluminada o, por el contrario, está sub-expuesta (oscura). Hay diferentes formas de medir la cantidad de luminancia, pero usualmente el rango se ubica entre el 0% correspondiente al negro absoluto y el 100%, en donde se ubica el blanco. Por sobre 100 la imagen se considera sobreexpuesta y ya no entregará información (texturas o formas) sino que sencillamente un blanco parejo. Los rostros suelen ubicarse en el 70% de luminancia, pero estos rangos suelen variar según la locación, el color de piel y la propuesta expresiva de la luz.

Por otro lado, el contraste corresponde a la amplitud que existe en la imagen entre el sector más iluminado y el más oscuro, o de otra forma, entre el negro y el blanco de la imagen.

Alto Contraste



Roman Polansky – “Repulsion”

Bajo Contraste / Brillo Alto



Alizée – “Gourmandises”

Bajo Contraste / Brillo Bajo



Lykke Li – “Breaking It Up”

Contraste Medio / Brillo Medio



Maria Taylor – “Time Lapse Lifeline”

- Saturación

Corresponde a la cantidad de color presente en la imagen. Una saturación cero es una imagen en blanco y negro mientras que una alta saturación presentará tonalidades intensas y colores bien definidos.

Saturación Alta



Andy Warhol & Paul Morrissey – “Heat”

Saturación Muy Alta



Madonna – “Jump”

Saturación Media



Róisín Murphy – “You Know me Better”

Saturación Baja



The Cardigans – “Hanging Around”

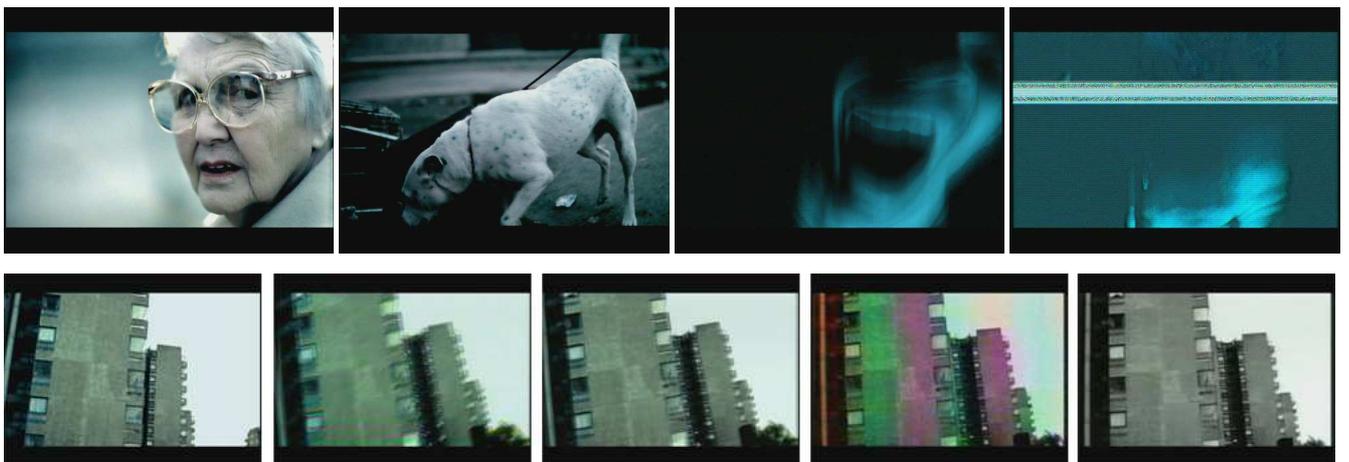
- Definición / Textura: Se trata del grado de nitidez de la imagen. Suele estar relacionada con el formato en el cual se registró la imagen, pero a veces se fuerza el material en post-producción para crear otras texturas.



Scanners – “Salvation”



A Camp – “Stronger Than Jesus”



Aphex Twin – “Come to Daddy”