



UNIVERSIDAD DE BELGRANO

Las tesinas de Belgrano

**Facultad de Humanidades
Carrera de Licenciatura en Producción y
Dirección de Radio y Televisión**

**Tiempo final: otra forma de narrar. Hacia un
modelo de análisis**

Nº 144

Martina Blocki

Tutor:

Departamento de Investigación
Febrero 2005

Índice

Introducción	5
Objetivos y metodología de trabajo	5
Introducción al modelo	6
PARTE 1: MARCO TEÓRICO GENERAL: INTRODUCCIÓN A LOS ELEMENTOS DEL MODELO	
Capítulo 1- Componentes de la Narración	7
1.1. ¿Qué es un unitario?	7
1.2. Historia- Relato- Narración	8
1.3. Conflicto	9
1.4. Personaje	9
1.4.1. Personaje como persona	9
1.4.2. Personaje como rol	9
1.4.3. Personaje como actante	9
1.5. Ambiente	10
1.6. Acontecimientos	10
1.6.1. La acción como comportamiento	11
1.7. Transformación	11
1.7.1. Las transformaciones como cambio	11
1.7.2. Las transformaciones como proceso	11
1.7.3. Las transformaciones como variaciones estructurales	12
Capítulo 2- Los Códigos audiovisuales	12
2.1 Códigos visuales	12
Iconicidad	12
2.1.1. Códigos de composición icónica	12
2.1.2. Códigos iconográficos	13
2.1.3. Códigos estéticos	13
Fotograficidad	13
2.1.4. Iluminación	13
2.1.5. El Color, blanco y negro	13
2.1.6. Encuadre	14
Escala de los campos y los planos	15
Tipos de angulación	15
Tipos de inclinación	15
2.1.7. Focalización y formas de la mirada	16
Movilidad	17
2.1.8. Resultados de los movimientos efectivos de cámara	17
2.2 Códigos Sonoros	17
2.2.9. Las voces	18
2.2.10. Los ruidos	19
2.2.11. La música	19
2.2.12. El silencio	20
2.2.13. Espacio del sonido	20
2.2.14. Ambientación Sonoro- musical	21
2.3 Códigos Sintácticos	23
2.3.1. Asociación por identidad	23
2.3.2. Asociación por analogía y por contraste	23
2.3.3. Asociación por proximidad	23
2.3.4. Asociación por transitividad	23
Capítulo 3- Los tres niveles de la Representación	24
3.1. El nivel de la Puesta en escena	24
3.2. El nivel de la Puesta en cuadro	25

3.3. El nivel de la Puesta en serie	25
3.4. Causalidad, tiempo y espacio del relato	25
3.5. Tratamiento del espacio y tiempo	26
3.5.1. El Espacio	26
Espacio en movimiento	26
Espacio orgánico/ disorgánico	26
3.5.2. El Tiempo	27
Orden	27
Duración	28
Frecuencia	28
3.6. Relación espacio temporal del sonido	28
3.7. Temporalidad: tensión y ritmo	29
3.8. Edición: Articulación entre imágenes y sonidos	30
3.9. Tipos de estructuras	31
3.10. Fragmentación	31
PARTE 2: INTERPRETACIÓN DEL MODELO DE ANÁLISIS	
Capítulo 4- El Modelo	33
4.1. Gráfico	33
4.2. Explicaciones y Usos del Modelo	34
PARTE 3: APLICACIÓN PRÁCTICA DEL MODELO	
Capítulos	
«Simulacro» (2000)	35
«Doble vida» (2000)	39
«La confesión» (2001)	43
«Mala Noche» (2001)	46
«El anzuelo» (2002)	53
«Dueño vende» (2002)	56
CONCLUSIÓN	60
ANEXOS	63
BIBLIOGRAFÍA	64

«Lo que vieron mis ojos fue simultáneo: lo que transcribiré, sucesivo, porque el lenguaje lo es».
(«Aleph», Jorge Luis Borges)

Introducción

En estos últimos años se ha destacado en la Televisión Argentina un tipo de programa de ficción que es el «**unitario**».

Dicho programa se emite una vez por semana y se caracteriza por no tener continuidad de historia, ni de personajes. Por lo expuesto, en cada capítulo se introduce un nuevo conflicto que se desarrolla y se cierra. Se puede hablar de «ciclo de unitarios» cuando existe una característica que se mantiene a lo largo de los capítulos, por ejemplo una temática específica.

Los unitarios se diferencian del resto de los programas de ficción por características muy particulares y específicas, respecto de su producción y dirección, como de su forma de presentación.

En el período del 2000 al 2002 el único ciclo de unitarios emitido fue *Tiempo final*, que además, hacia fines del 2002 no constaba de capítulos nuevos, sino de la repetición de capítulos ya emitidos. (Actualmente la programación cuenta nuevamente con una serie de unitarios que se emiten en los distintos canales)

La crisis económica llevó a que la pantalla esté llena de programas en vivo, por su bajo costo, y a la estandarización (más bien baja) de los programas de ficción, ya que no era un buen momento para asumir grandes riesgos. Pero aún así **Tiempo final** ha tenido una gran repercusión, tanto para los realizadores y productores como para los espectadores, ¿Por qué? ¿Cuales fueron los motivos?

A grandes rasgos se podría afirmar que el unitario «Tiempo final» propone una nueva manera de narrar. A simple vista, introduce elementos novedosos como el *tiempo real* y *el suspenso*. Pero éstos no son los únicos elementos narrativos que han captado nuestra atención como directores y productores.

TIEMPO FINAL es un ciclo de unitarios de suspenso. Las historias transcurren en tiempo real. Esto quiere decir que el tiempo de la historia o diégesis coincide con el tiempo del relato (cómo se cuenta la historia) Las historias comienzan, se desarrollan y terminan aproximadamente en una hora. Cada una transcurre en un solo lugar y con no más de tres o cuatro personajes. Las características principales son tramas de gran suspenso, muchas de ellas con un gran tono policial, alguna dosis de humor, giros y reveses inesperados que hacen que el espectador no adivine el desenlace hasta el minuto final.

Objetivos del trabajo y Metodología propuesta

No pretendemos definir si **Tiempo Final** fue quien impulsó a la producción de nuevos unitarios, sino, en todo caso, determinar cuáles son los elementos narrativos que se repiten y se diferencian a lo largo del ciclo. No es de nuestro interés analizar el formato «unitario» desde el punto de vista de su producción, sino más bien ubicarnos desde el punto de vista de un receptor que conoce los mecanismos de la producción y la realización de programas unitarios en televisión. Nos centraremos en el análisis del producto final que recibimos, especialmente en su forma y estructura para poder realizar una aproximación al análisis de programas unitarios en virtud de la organización y combinación de los elementos formales.

Para ello hemos advertido la creación de un modelo de análisis que nos sirva de guía, como hoja de ruta para la observación, ya que no hemos encontrado un modelo específico y concreto que esté dirigido a programas unitarios de ficción en televisión. Finalmente, a través de un análisis práctico, proponemos poder aplicar este modelo al unitario **Tiempo final**, para obtener y evaluar sus elementos narrativos, en virtud de la repercusión mencionada anteriormente.

Nuestro corpus consiste en la selección de una serie de capítulos del programa para analizar. El modelo será aplicado a éstos particularmente en cada caso para obtener, de esta manera, conclusiones generales respecto a su tratamiento.

El criterio en el cual nos hemos basado para la selección de dichos capítulos responde a la elección de al menos dos capítulos por cada año de emisión del programa.

Digamos, entonces, que este trabajo tiene un doble objetivo, por un lado, el reconocimiento de los elementos formales que han sido utilizados para la construcción de este unitario, y por otro lado, la creación de un modelo de análisis que pueda servir para el análisis de otros unitarios.

El modelo está basado en tres ejes: La Puesta en escena (contenido de la imagen), La puesta en Cuadro (disposición de los elementos) y La Puesta en serie (organización y articulación de las imágenes y sonidos)

Antes de describir el modelo es necesario explicar que la frontera entre el lenguaje cinematográfico y el lenguaje televisivo, respecto a la ficción, hoy en día es difusa ya que permanentemente se observan mutuas

influencias entre uno y otro. Hay autores que han aportado conceptos aplicados al cine o al film, sin embargo funcionan perfectamente en televisión y hacen referencia a ésta. Ha sido gran parte de nuestra tarea la elaboración y adaptación de dichos conceptos para poder aplicarlos en el análisis.

Por último tenemos la necesidad de definir que, como veremos más adelante, el término de «representación» hace referencia tanto al resultado como al proceso. En este sentido, nos apoyamos sólo en el resultado, en el producto que recibimos, en su composición y dinámica, y no en las etapas que ha atravesado o el modo en que se ha venido formando.

Introducción al Modelo

El **discurso televisivo** es la emisión del conjunto de mensajes configurados en la programación de un canal de televisión. Jesús González Requena¹, se refiere a este tipo de discurso como el conjunto de una programación; lo define como una «unidad discursiva de rango superior a las unidades que contiene». El conjunto de una programación responde, entonces, a una lógica establecida.

Los discursos televisivos pueden estar conformados por gran cantidad de elementos y su forma enunciativa puede tomar diversas formas complejas.

Así mismo, estos discursos pueden estar compuestos por otros discursos de orden inferior, como pueden ser, los diversos programas de la grilla de programación del canal.

Estos programas pueden ser de ficción, como lo es el **unitario**, o de no-ficción, como por ejemplo un noticiero.

La ficción es la construcción o la representación de un mundo posible, probable y verosímil.

El término «representación» significa volver a presentar un aspecto de la realidad. Es hacer presente algo que está ausente, aunque provenga de una realidad imaginada. Se parte de su selección o de un recorte de la misma (en la que interviene el proceso de percepción) Para representar dicha selección se deben reunir los elementos necesarios para volver a construirla, ordenarlos y disponerlos de una manera determinada. Por último, se organiza el conjunto de estos elementos sobre la base de un tiempo y un espacio.

Cassetti y Di Chio, cineastas teóricos, proponen tres niveles de representación: El primer nivel es el de la «Puesta en escena», en el que se presentan todos los elementos necesarios para la representación, personajes con sus características particulares, lugar de los hechos, conflictos, etc., es el espacio de los contenidos. El segundo nivel es el de la «Puesta en cuadro», responde a la disposición de los elementos mencionados, de qué modo se nos aparecen. El tercer nivel es el de la «Puesta en serie» y se refiere a los nexos que se dan entre distintas imágenes; es la organización general del producto y tiene que ver con la articulación del tiempo y del espacio.

Estos tres niveles se dan simultáneamente en un producto audiovisual, pero es posible reconocerlos y separarlos para la construcción del modelo.

Por otro lado, debemos precisar que la imagen y el sonido van de la mano, pero consideramos que es necesario distanciarlos y luego analizarlos en conjunto. El sonido dota a la imagen de valores expresivos tanto como informativos y no se puede hacer una valoración comparativa entre la imagen y el sonido ya que el sonido en una primera instancia cumple una función de complementariedad. El sonido narra, tanto como la imagen, y tiene la capacidad de decirnos hacia dónde dirigir la atención.

Entonces, el sonido será tratado como un elemento narrativo con sus propios códigos, que a su vez se presenta en conjunto con la imagen y al que es posible observar y analizar en las tres niveles mencionadas.

Para este modelo debemos partir de lo particular hacia lo general. Para ello es necesario descomponer las partes del todo: en primer lugar, los **componentes de la narración**. Si bien podríamos pensar que forman parte de la etapa del guión, de la construcción de la historia, o de un momento previo a la grabación, en definitiva se exponen en la puesta en escena, y es allí donde los podemos reconocer, a través de la observación, en el nivel de la puesta en escena.

Por otro lado, cuando se representa una imagen se utilizan **códigos** para que el espectador pueda definir y reconocer lo que ve. Estos códigos son: **visuales, sonoros y sintácticos**.

Y por último debemos pensar en un **tiempo** y un **espacio**. El tiempo y el espacio son, por cierto, las dos variables esenciales para que una narración se pueda llevar a cabo.

Reiteramos que todos estos elementos se presentan al mismo tiempo. Retomando los tres niveles de representación que constituyen el modelo, veremos luego, teniendo en cuenta las características particulares de cada uno, de que manera se les van correspondiendo todos estos elementos.

1. Gonzalez Requena, Jesús. El discurso televisivo. Espectáculo de la pos modernidad. Cátedra, Madrid, 1999, 4ta. Edición, pág. 31

Parte 1- Marco teórico general: Introducción a los elementos del modelo

Capítulo 1- Componentes de la Narración

1.1. Definiendo Unitarios...

Por una cuestión de definiciones, en los libros aparecen como **unitarios** muchos programas que técnicamente no lo fueron. A algunas series se las llama «unitarios con continuidad de personajes».

Según Carlos Ulanovsky, reconocido periodista argentino, esto no es correcto y puede deberse a la necesidad que surge de la Asociación Argentina de Actores, que necesita discriminar únicamente entre tiras y unitarios, es decir, entre programas diarios y programas semanales o mensuales de ficción. Un ejemplo es el programa «Los machos» que aparecía como 'unitario con continuidad' pero era claramente una serie.

Los unitarios, más que un género, son un *formato*. El género (tomado del campo de la literatura) es una estrategia comunicativa que implica ciertas reglas o leyes de producción y que da por resultado mensajes de diferente tipo. En cambio, el formato responde a estructuras particulares propias de cada género, tiene que ver con la forma en que se presenta. Dentro de este formato, se han trabajado diversos géneros, como ser los de comedias sociales, dramas, fantásticos y con particular repercusión los dramas policiales. El género, de alguna manera, determina muchas decisiones que deben ser tomadas en la etapa de producción y realización de un texto audiovisual, ya sea un unitario o una telenovela, etc. En el caso de **Tiempo Final**, estamos frente al género suspenso. El suspenso tiene algunas características particulares, ya que, por ejemplo, juega con *mostrar/ no mostrar*, o bien con la demora de hacer presente un objeto o situación importante en términos de la historia. Generalmente lo que se denomina «suspense», es la ansiosa expectación ante el desenlace de un argumento de un film o una telenovela, o bien, el desenlace de una situación particular. Un ejemplo nos lo brinda Alfred Hitchcock, cineasta norteamericano. El director comparaba el suspense con la sorpresa. Decía que en el caso de la sorpresa una pareja estaría hablando de algo trivial en un bar con una bomba debajo de la mesa. De pronto la bomba explotaría y el espectador quedaría shockeado. En el caso del misterio, el espectador vería cómo el terrorista colocaba la bomba debajo de la mesa, y sabría la hora exacta en que la bomba debía estallar. La charla trivial se volvería más interesante y uno tendría ganas de gritarle a los protagonistas: «Por favor, salgan corriendo». La ventaja del segundo con respecto al primero es que el suspenso mantiene alterado al espectador durante quince minutos y la sorpresa sólo durante quince segundos.

Otro recurso estratégico, según proponen Bettendorff y Prestigiacomo, en su libro *La Ventana Indiscreta*, es el de *intriga de predestinación*, que se trata de anticipar al comienzo del film, el conflicto que generará intriga y se trata a su vez de dar posibles desenlaces. Con esto el espectador comienza a generar hipótesis.

De esta manera las posibilidades son variadas y diversas, están muy relacionadas con los modelos culturales que comparten las sociedades, ya que a partir de allí reconocen ciertas características y se identifican: «a cualquiera le puede pasar».

Los unitarios son aquellos programas cuya historia comienza y termina en el mismo capítulo. Se emiten una vez por semana. Posee una historia cerrada, con principio y fin, que no tiene continuidad en los siguientes capítulos. No hay continuidad de historia ni de personajes y están comprometidos con un género y una temática. Respecto a esta última, los unitarios generalmente prestan atención a alguna situación social: «...Toman 'casos testigo' de situaciones que están latentes en la sociedad como una espina que hay que sacar» (Luis Buero, guionista)

Se puede hablar de ciclos de unitarios, cuando algunas características fuera de la continuidad de los personajes y de las historias, permanecen a lo largo de los capítulos.

Por lo general se buscan autores, directores y actores de renombre. Los unitarios son ocasiones importantes para probar nuevas figuras entre las más conocidas (tanto delante como detrás de cámara) para comprobar cómo reacciona el público.

La mayoría de los unitarios fueron de emisión mensual y en general han sido presentados como grandes eventos dentro de la programación. Los unitarios son programas que significan un gasto muy elevado que no es amortizable en el tiempo como las tiras y las series. Para la realización de cada capítulo unitario es necesario construir todo desde cero. Es necesario un personal estable que en otros programas no se requiere; como el escenógrafo, el iluminador, etc. Esto no permite el ahorro que producen las sinergias de otros formatos.

Por otro lado, como no hay un compromiso entre el espectador y los personajes o las historias, al no haber continuidad, es mucho más complicado generar «gancho». Es difícil que la audiencia espere ansiosa la próxima emisión del ciclo. No es como en las tiras o en las series, en las que la historia continúa entre capítulos y sí se genera necesidad de verlas. Una característica de los unitarios, para suplir esa falta, es agregar al final del capítulo, una secuencia de «imágenes del próximo capítulo».

1.2. Historia/ Relato/ Narración

Es necesario hacer una diferenciación entre la narración, la historia y el relato.

Elsa Bettendorff y Raquel Prestigia como definen a la narración, como «el acto de producción de un relato fílmico indispensable para poner en pantalla determinada historia».²

Es decir que, la *historia* se refiere a la diégesis (en griego «historia contada»), al mundo global de la acción, a la totalidad de los hechos y elementos del film, explícitos o implícitos.

Y el *relato*, a su vez, se refiere a todo lo audible y lo visible del film, tanto diegético (la historia en sí y todo lo que hace a la historia) como no diegético (lo ajeno a la historia, como música, subtítulos, etc.) Es el modo de contar esa historia.

Por su parte, Francesco Casetti y Federico Di Chio definen a la narración en una primera aproximación como un encadenamiento de situaciones donde los acontecimientos tienen lugar y donde «operan personajes situados en ambientes específicos»³

Plantean que la narración tiene tres elementos fundamentales: 1) Sucede algo (Acontecimientos); 2) Le sucede a alguien o alguien hace que suceda (Personajes); 3) El suceso cambia poco a poco la situación (Transformación)

Plantean que la narración es un término ambivalente, ya que se refiere tanto a lo que aparece en pantalla, como a la manera en que aparece. Definen al *relato* como el modo en que se organizan, se presentan y se relacionan las imágenes. Y a la *Historia* como el contenido de las imágenes. La historia en sí.

Estructura

Por otro lado, debemos pensar en la estructura, aspecto que toda narración posee. Esto ocurre a partir del montaje, o de la organización espacio temporal.

Aunque lo veremos en un apartado posterior es de nuestro interés hacer referencia a la estructura tradicional en este momento, la estructura que organiza el relato desde un punto de vista narrativo. Porque, como veremos luego, también contamos con la estructura de bloques, es decir, el total del producto audiovisual se divide en partes para poder ser transmitido en televisión, siguiendo las leyes o características del medio.

El diccionario define *estructura*, entre otras acepciones, como «arreglo o disposición de las diversas partes de un todo»⁴

Según Doc Comparato, teórico y guionista brasileño, las estructuras pueden ser muy variadas pero siempre deben seguir un orden creciente y progresivo del interés.

Tomaremos la estructura tradicional (tragedia dramática) que nació en Grecia y se mantiene hasta nuestros días, donde la narración comienza, se desarrolla y llega a su punto de culminación siguiendo una progresión, donde se abre y se cierra un *conflicto*.

1. Introducción o Exposición

Es la etapa en la que comienza la narración, presentando a los personajes y los conflictos que se van a desarrollar a lo largo del film. Es entonces que se procura atrapar al espectador, o cautivar su atención. Cuando las acciones que tienen lugar en el film ya han empezado antes de ser mostradas en esta etapa se lo llama «In Media Res».

En esta etapa es donde se presentan a los personajes y a la obra argumental y donde se introduce al espectador en el clima de la película.

2. Desarrollo

En esta etapa se describe la evolución y sucesión de acciones que realizarán los personajes en búsqueda de sus objetivos; los distintos episodios que conforman el devenir de la historia.

3. Clímax

Es la culminación del conflicto. Es el momento de máxima tensión en la historia.

4. Desenlace o Final

Es la nueva etapa de relación entre los personajes y los distintos componentes de la historia luego de haber resuelto el conflicto.

2. Bettendorff Elsa y Prestigia como Raquel. La ventana Indiscreta. Apuntes de cátedra, 2000, pág. 101

3. Casetti, Francesco y Di Chio Federico. Como analizar un film. Editorial Paidós, Barcelona, 1991, pág. 172

4. García Pelayo, Ramón. Diccionario básico Espasa. Editorial Espasa Calpe, Madrid, 1980, tomo 5.

Bettendorff y Prestigia: cómo definen algunas variantes de este último punto.

- Final Abierto: No llega a cumplir con las expectativas del espectador, el conflicto llega a su clímax pero no termina.
- Desencaje: Se trata de engañar con el final.

1.3. Conflicto

«El conflicto es el enfrentamiento entre fuerzas y personajes a través del cual la acción se organiza y se va desarrollando hasta el final»⁵

Se distinguen tres tipos de conflicto en los personajes:

- 1- *Fuerza Humana*: El personaje está en conflicto con una fuerza humana, con otro hombre, o más.
- 2- *Fuerzas no humanas*: El personaje está en conflicto con la naturaleza u otros obstáculos.
- 3- *Fuerza interna*: El personaje puede estar en conflicto consigo mismo.

Siguiendo la estructura descrita anteriormente se realiza la presentación del conflicto, el desarrollo del conflicto y la solución del conflicto, donde «pasa algo», «hay que hacer algo» y «se hace algo».

Siempre existe un conflicto matriz que es el que va a guiar la narración y luego existirán conflictos secundarios.

1.4. Personajes

Los personajes son las personas que se representan en la historia. Generalmente las tramas narradas son de «alguien».

Tomaremos el análisis que hacen Di Chio y Casetti, quienes proponen tres perspectivas del personaje para definirlo como tal: como *persona*, como *rol* y como *actante*.

1.4.1. Personaje como persona

Los autores antes mencionados plantean que al asumir al personaje como persona se lo considera un individuo intelectual, emotivo y actitudinal.

Lo más importante es caracterizarlo de manera tal que sea una perfecta simulación de aquello con lo que nos enfrentamos en la vida real. Se trata de convertirlo en algo real, en «como si».

Entonces a partir de aquí se pueden clasificar en:

- *Personaje plano* y *personaje redondo*. El primero es simple y unidimensional; el segundo es complejo y variado.
- *Personaje lineal* y *personaje contrastado*. El primero es uniforme y coherente; el segundo es inestable y contradictorio.
- *Personaje estático* y *personaje dinámico*. El primero es estable y constante; el segundo se encuentra en constante evolución.

1.4.2. Personaje como Rol

El rol, hace referencia a la clase de acciones que lleva a cabo el personaje. El rol es el papel que cumple el personaje. Tiene que ver con la tipología de su carácter y de sus acciones y su sistema de valores.

Hay algunos rasgos que pueden caracterizar a estos roles:

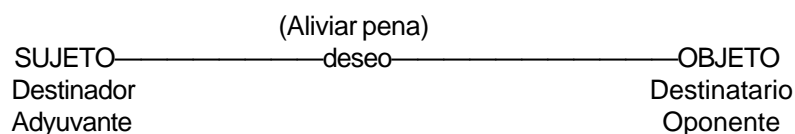
- *Personaje activo* y *personaje pasivo*. El primero se sitúa como fuente de la acción; el segundo responde a las iniciativas de otros, actúa como objeto de otro.
- *Personaje influenciador* y *personaje autónomo*. Dentro de los activos, el primero es el personaje que le «hace» hacer a los otros; el segundo es el que directamente actúa por su propia iniciativa.
- *Personaje modificador* y *personaje conservador*. El primero actúa como motor, trabaja para cambiar las situaciones ya sea positivo o negativo según el caso; el segundo actúa como punto de resistencia, busca mantener el equilibrio.
- *Personaje protagonista* y *personaje antagonista*: Ambos son fuentes activas, pero el primero sostiene la orientación del relato; el segundo busca una orientación inversa del relato.

1.4.3. El personaje como actante

El personaje se debe analizar desde un punto de vista abstracto, para poder determinar cuáles son los nexos estructurales y lógicos que lo relacionan con otras unidades. Al personaje desde esta perspectiva se lo considera como un elemento de la narración que contribuye para que ésta avance.

Entonces un *actante* es todo elemento de un relato que mueve a una acción.

5. Doc Comparato. Como se escribe un guión. Apuntes de cátedra, 2000, página 72

Esquema Actancial⁶

El sujeto se mueve hacia el objeto para satisfacer un deseo, busca la conquista del objeto. El sujeto actúa sobre el objeto (y sobre todo lo que se interpone en el camino) y sobre el mundo que lo rodea.

El sujeto actúa sobre un mandato, alguien lo ha invitado a moverse (Destinador), y como consecuencia de su actuación recibe una sanción ya sea un castigo o una recompensa.

El objeto representa aquello hacia lo que hay que moverse, representa una meta, un terreno. Es el objeto deseado.

«El destinador se propone como punto de origen del objeto, como su horizonte de partida: se trata, pues, de la fuente de todo cuanto circula en la historia (...) El destinatario, a su vez, se identifica con quien recibe el objeto, se enriquece con él y extrae beneficios»⁷. Muchas veces el destinatario puede ser el Sujeto.

Por último aparece el adyuvante contra el oponente. El primero ayuda al sujeto para superar las pruebas necesarias para encontrar el objeto. El segundo se opone, intenta impedir que logren llegar al objeto. En este caso el punto de origen es el sujeto.

Este esquema actancial no hace referencia a las tipologías de las acciones, sino a las «posiciones» que tienen los distintos elementos y que serán de utilidad para operar en la lógica narrativa.

1.5. Ambiente

El ambiente es el conjunto de elementos que pueblan la escena y que actúan como su trasfondo. Es lo que diseña y llena la escena, más allá de los personajes.

El ambiente hace referencia, por un lado, al «entorno» en el que actúan los personajes, al decorado en el que se mueven; por el otro, a la «situación» espaciotemporal en la que operan.

Para el primer aspecto podemos pensar en un *ambiente rico*, detallado, minucioso o un *ambiente pobre*, discreto, simple. O bien, un *ambiente armónico* opuesto a un *ambiente disarmónico*.

Para el segundo aspecto podemos pensar, por un lado, en un *ambiente histórico*, en una época o región precisa y por otro lado, en un *ambiente meta histórico*, genérico o abstracto. O bien, un *ambiente caracterizado* opuesto a un *ambiente típico*.

1.6. Acontecimientos

Sucede algo, le sucede a alguien y alguien hace que suceda. Son sucesos o bien, acontecimientos que van puntuando el ritmo de la trama.

Di Chio y Casetti hacen una división en dos grandes categorías (teniendo en cuenta quién los provoca):

- Acción: Si es un agente animado quien lo provoca.
- Sucesos: Si es un factor ambiental o una colectividad anónima.

Los sucesos

Interviene la naturaleza (catástrofe, clima, epidemias) y la sociedad humana (guerras, revoluciones, etc.)

Ante estas dos circunstancias el personaje se encuentra frente algo más grande que él, y que no puede controlar, salvo de vez en cuando, que puede evitar, afrontar, etc.

Cuando los sucesos dominan la acción, los movimientos del personaje funcionan como una respuesta a algo que no depende de él, que no puede controlar.

La acción

En la acción interviene un agente animado. Casetti y Di Chio plantean tres perspectivas para su análisis: La acción como comportamiento, como función y como acto. Nosotros, para el análisis nos ocuparemos solo de la primera.

6. Greimas (1971) Ensayos de semiótica poética. Sistematizó las categorías actanciales analizadas por el formalista Propp en los cuentos de hadas, en relación con todos los discursos que vehiculen una historia y propuso la constitución de un esquema de seis actancias. El esquema actancial permite abordar el conflicto que se representa en la historia (narrada o actualizada dramáticamente). Las actancias son categorías abstractas (son funciones, como el sujeto y el predicado). Los actores son las fuerzas concretas que cumple cada función actancial. Un actor (personaje o valor concreto) puede cumplir más de una actancia (función); varios actores pueden cumplir una sola y, también, una actancia puede quedar vacía.

7. Casetti Francesco y Di Chio Federico, Op. Cit., pág. 185

1.6.1. La acción como comportamiento

Los autores definen al comportamiento como la manifestación de la actividad de alguien, su respuesta evidente a una situación o a un estímulo.

Categorías:

- *Voluntario e involuntario.* Según la acción exprese una intencionalidad o una respuesta automática.
- *Consciente o inconsciente.* Según la acción tenga un reflejo en la mente del personaje, o sea acompañada de una ceguera total.
- *Individual o colectivo.* Según el protagonista sea único o un grupo social.
- *Transitivo o intransitivo.* Según la acción pase a los demás o por el contrario que no pueda generar nexos.
- *Singular o plural.* Según sea una acción aislada o parta de una acción generalizada.

1.7. Transformación

La actuación nos da la idea de que la acción y los acontecimientos provocan un giro en la trama desde el momento en que intervienen. Los acontecimientos nos dicen que «sucede algo»: algo pasa y algo le sigue.

Este proceso por el cual se pasa de una situación a otra se llama Transformación (cambio de escenario, modificación de la situación, etc.)

1.7.1. Las transformaciones como cambio

La transformación se puede observar y analizar desde dos puntos de vistas: a) desde el personaje, el actor que provoca, o expresa, o sufre dicho cambio. b) desde la acción misma, que es el motor del cambio.

En el primer caso se pueden reconocer cambios de carácter, del modo de ser de los personajes y cambio de actitud, en virtud de sus modos de hacer. Los cambios se pueden clasificar en:

- *Individuales y colectivos.* Según afecten a un personaje o a un grupo.
- *Explícitos e implícitos.* Según tengan lugar a la vista o a escondidas.
- *Uniformes y complejos.* Según se refiera a un rasgo de la persona o a un escenario más complejo.

En el segundo caso los cambios pueden ser:

- *Lineales o quebrados.* Los primeros son uniformes y continuos mientras que los segundos son contrastados e interrumpidos.
- *Efectivos o aparentes.* Según incidan concretamente en las situaciones o sean inconclusos.

1.7.2. Las transformaciones como procesos

Desde un punto de vista formal ya no se consideran las transformaciones como cambios concretos sino como procesos, como clases de modificaciones, como recorridos evolutivos.

Las transformaciones pueden clasificarse como procesos de «mejoramiento» o «empeoramiento».

Esta definición depende del personaje que va a orientar la trama, cuando para éste sea mejoramiento para su antagonista será empeoramiento.

Entonces, según Casetti y Di Chio, la orientación de los procesos de transformación se puede observar respecto a un personaje «clave».

Plantean que el relato muestra intereses humanos, proyectos hacia un mejoramiento o un empeoramiento que pueden actuar o manifestarse o quedar como simples deseos. Una vez manifestados pueden llevar a un resultado o producir una ruptura.

Proponen un esquema, un diseño:

Virtualidad
(Objetivo que alcanzar)

-actualización
(acciones para alcanzar el objetivo)
-ausencia de actualización
(impedimentos para actuar)

-objetivo alcanzado
(éxito de la acción)
-objetivo fallido
(fracaso de la acción)

Luego destacan la manera en que se busca el mejoramiento o el empeoramiento:

Obtención del mejoramiento	- proceso de mejoramiento-	- mejoramiento obtenido
	- ningún proceso de mejoramiento	- mejoramiento no obtenido

Empeoramiento predecible	- proceso de empeoramiento - ningún proceso de empeoramiento	- empeoramiento producido - empeoramiento evitado
---------------------------------	---	--

1.7.3. Las transformaciones como variaciones estructurales

Desde esta perspectiva los autores entienden a las transformaciones como las variaciones estructurales de la narración, es decir, «como operaciones lógicas que están en la base de las modificaciones del relato»⁸

Plantean 5 operaciones:

- 1- La *saturación*, es una variable estructural donde el inicio del relato, «se conocen los protagonistas», ya presupone el fin, «su boda». En esta variable se resuelve una serie de tensiones que apuntaban desde el comienzo a esa dirección.
 - 2- La *inversión*, la situación inicial se convierte en su meta, en lo opuesto. Aquí se desbarata lo que en un primer momento se daba por contado. Por ejemplo, el menos sospechoso termina siendo el culpable.
 - 3- La *sustitución*, aquí la situación inicial no tiene nada que ver con la situación final. No hay evolución predecible, es una variación total entre un estado y otro. La segunda solo deriva de la primera por sucesión. Es el caso de los films descriptivos de viajes.
 - 4- La *suspensión*, la situación de partida no encuentra una resolución en el estadio de llegada. Queda insatisfecha, «abierta».
 - 5- El estancamiento, es una «no» variación, que se caracteriza por la insistencia de los datos iniciales. Es el caso de algunos programas periodísticos que no pueden «moverse» de determinado tema.
- Estas variaciones estructurales pueden estar entrelazadas en la narración.

Capítulo 2- Los Códigos audiovisuales

2.1. Códigos Visuales

Los códigos visuales son los códigos que sirven para analizar la imagen como tal (aplicables tanto al cine como a la pintura y a la fotografía). Trabajan en la construcción e interpretación denotativa de las imágenes. Los códigos de la serie visual se dividen en tres categorías: Iconicidad, Fotograficidad y Movilidad. Tomaremos solo algunas características de cada grupo, planteadas por Casetti y Di Chio, que nos ofrezcan campo de análisis de las imágenes que nos interesan.

ICONICIDAD

Se trata de un sistema de correspondencia entre los «*rasgos semánticos (por ejemplo, la idea de una mano arrugada) y los artificios gráficos a través de los cuales se restituye el objeto con sus características (en una imagen en blanco y negro, el contorno que me sugiere la idea que tengo de una mano, y el claroscuro que me da la idea de la rugosidad)*»⁹

Este sistema de correspondencia permite al espectador identificar las figuras en pantalla y definir lo que éstas representan.

2.1.1. Códigos de composición icónica

Los códigos de la composición icónica son aquellos que determinan y organizan la relación que hay entre los distintos elementos dentro del cuadro (objetos o personas), por ende, regulan la construcción del espacio visual.

A su vez, dichos códigos se subdividen en dos grupos:

- *Códigos de la figuración*: son aquellos que trabajan en la reagrupación de los elementos y la disposición en la superficie distribuyendo los componentes. Así, a partir de la disposición de los elementos podemos determinar si se intenta componer una figuración fuerte o dispersa.
- *Códigos de la plasticidad de la imagen*: son aquellos que trabajan sobre la capacidad de algunos componentes para destacarse por sobre los demás, generando así una figura y un fondo, donde el primero es el que se desataca del resto generando al segundo.

8. Casetti, Francesco y Di Chio Federico, Op. Cit., pág. 204.

9. Casetti, Francesco y Di Chio Federico, Op. Cit., pág. 81

Existen formas concretas para destacar un elemento sobre otro: la ubicación que tenga en el cuadro, (la posición que ocupe en el cuadro puede generar que un objeto se convierta en figura) la movilidad de un elemento frente a otro elemento inmóvil, la permanencia de un elemento sobre la pantalla, (puede convertirse en figura un elemento que permanece durante un largo período en pantalla, como también un elemento que se repita varias veces a lo largo de un conjunto de imágenes), por último, la utilización de artificios retóricos puede convertir un elemento en figura, por ejemplo, el uso del iris para dirigir nuestra atención a algo en particular oscureciendo el resto del cuadro.

2.1.2. Códigos iconográficos

Estos códigos regulan la construcción de figuras definidas que son convencionalmente fuertes y con un significado fijo. Esto es, los códigos que nos ayudan a identificar elementos y figuras que tienen un significado convencional (por ejemplo, que un personaje por determinados rasgos físicos, etc., aparezca como un policía, o como un héroe)

2.1.3. Códigos estéticos

Son aquellos que permiten reconocer quién ha operado la reproducción. Es el caso de poder reconocer en el film «la huella» del director o del autor a través de la insistencia de algunos objetos típicos que se repiten en los distintos programas o películas.

FOTOGRAFICIDAD

En la reproducción que las imágenes hacen de la realidad podemos observar los códigos de la composición fotográfica. Son más específicos que los anteriores ya que nos permiten reconocer los elementos propios del lenguaje audiovisual, lo cual ya se diferencia de la pintura completamente pero sigue compartiendo relación con la fotografía. Son los elementos que Casetti y Di Chio aplican a los films, pero como dijimos anteriormente creemos que son aplicables al análisis de programas de ficción en televisión, especialmente en unitarios. Estos elementos son: la iluminación, el color y el encuadre.

2.1.4. La iluminación

Desde esta perspectiva, para Casetti y Di Chio, hay dos posibilidades que nos ofrece la iluminación:

Por una lado, una iluminación que es necesaria para que se pueda ver, es decir, una iluminación neutra para hacer reconocibles los objetos en el encuadre y dar realismo a lo que se ve, sin que haya una intencionalidad de tipo expresiva o narrativa.

Por otro lado, una iluminación «subrayada», que puede alterar los contornos de los objetos encuadrados y obtener resultados anti-naturalistas, como efectos de difuminado o claroscuro.

La iluminación puede jugar papeles muy importantes como recurso expresivo. Se puede pensar en las categorías generales ya establecidas como «el realismo», «el surrealismo», etc., y a la vez, en algunos efectos que pueden surgir de una forma icónica: por ejemplo «el onirismo, sentido de la angustia, la ternura o dureza de la imagen (luces tenues y contornos poco subrayados frente a luces secas y contornos netos)»¹⁰

Podemos pensar en que una iluminación realista subraya la cualidad del objeto representado en el cuadro, mientras que una anti-naturalista le da cuerpo a una imagen creando un efecto artificioso.

2.1.5. El Color, el Blanco y el Negro

El uso del color en los relatos audiovisuales resulta funcional respecto del relato. Especialmente en relatos de ficción. El color puede ofrecer códigos suplementarios a los códigos de la narración, por ejemplo, un color que se asocie a un determinado personaje, a una emoción o a una situación particular a lo largo de todo el texto audiovisual.

Por otro lado, como plantean Casetti y Di Chio, no debemos olvidar que los colores que se emplean en un texto audiovisual «son los colores del mundo», y como tal, deberíamos pensar en algunos códigos cromáticos, aunque a veces se descuiden o se usen de manera casual, como por ejemplo: «La gama de reacciones perceptivas (el verde que relaja, el azul que tranquiliza, el rojo que excita...); el juego de las tonalidades (calientes, frías, pastel, etc.); las referencias ideológicas (el rojo como progreso, el negro como reacción...) y así sucesivamente»¹¹.

Por su parte, el uso del color en contraposición al blanco y negro puede generar otros recursos expresivos, alternando imágenes en color e imágenes en blanco y negro «para distinguir entre sí situaciones

10. Casetti, Francesco y Di Chio Federico, Op. Cit., pág. 90

11. Casetti, Francesco y Di Chio Federico, Op. Cit., pág. 91

narrativas que poseen estatutos distintos (por ejemplo, la realidad opuesta al sueño, el presente opuesto al pasado)»¹²

Los usos expresivos del color son muy variados, dependerá del analista en determinar qué significa determinado color en su contexto o qué información aporta.

2.1.6. Encuadre

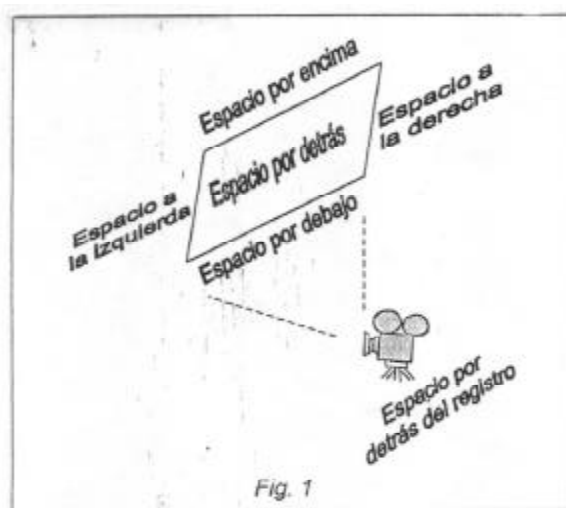
Por último, el **Encuadre**. Entendemos por tal a una determinada porción del mundo, tomada desde un punto de vista. Encuadrar significa seleccionar una porción del mundo que nos interesa representar.

Se hace un recorte del objeto, se lo saca del contexto del que forma parte, y, a su vez se muestra una parte de lo real y se obliga al espectador a pensar en la existencia del resto. Como afirman Casetti y Di Chio se interviene sobre los márgenes del cuadro delimitando lo filmado en bordes precisos.

De esta manera se puede pensar en dos nociones: La primera es «el espacio», que nos da la pauta de un espacio «in» (lo visible, lo que queda adentro del encuadre) y un espacio «off» (no visible, lo que queda afuera) y la segunda, es el «punto de vista».

Teniendo en cuenta el espacio solo desde el punto de vista de «la representación», es decir el espacio construido y el presentado en pantalla, los bordes de la imagen «enmarcan» y delimitan la realidad representada, nos muestran una porción de ésta, y como decíamos anteriormente nos hace suponer la existencia del resto del espacio. Lo que queda más allá de los bordes de la imagen puede pensarse de dos maneras.

Por un lado, por su **colocación**, es decir, la posición que esta ocupa con relación a su contexto. Se relaciona con otras 6 porciones del espacio que se encuentran en adyacencia y contigüidad. (Fig. 1, ver página siguiente)



Cuatro de ellas corresponden a lo que está más allá de los bordes del encuadre, una a la izquierda, otra a la derecha, una por debajo y otra de ellas por encima de éste.

Luego una porción más para lo que se encuentra detrás de la escenografía o detrás de un elemento situado en el campo visual. Y una última, que corresponde a lo que está situado detrás de la cámara.

Es, en definitiva, lo que se denomina **Fuera de campo**, lo que no está dentro del cuadro o en campo.

Por otro lado, por su **determinabilidad**, los autores proponen tres condiciones de existencia del espacio off.

Una es el *espacio no percibido*. Es el espacio que está fuera de los bordes de la imagen, el cual nunca es evocado y por ende no hay motivos por los cuales pueda ser reclamado. La segunda condición es el *espacio imaginable*. Es el espacio que está más allá de lo visible pero que puede ser evocado a partir de cualquier elemento de la representación «un primer plano presupone el resto del cuerpo, aunque no lo muestre».¹³

Y por última, *el espacio definido*, que es aquel espacio que si bien se presenta como invisible en el momento ya ha sido mostrado antes o está por ser mostrado.

Esta dimensión del fuera de campo no se puede definir sólo por la imagen, también está definido por el sonido que será tratado posteriormente.

12. Casetti, Francesco y Di Chio Federico, op. Cit., pág. 92

13. Casetti, Francesco y Di Chio Federico. Op. Cit., pág. 140

En los programas de ficción, la cuestión del fuera de campo es muy utilizada para la representación. Y más aún, en el género suspenso, donde se juega inevitablemente con mostrar/ no mostrar y con hacer esperar a que un elemento que no vemos se haga visible.

La segunda noción es la de «punto de vista». El encuadre no sólo nos dice que se queda adentro del cuadro y que se queda afuera, sino también nos dice que punto de vista se ha adoptado para mostrar la realidad representada. En este sentido podemos pensar en elementos como los tipos de planos, los grados de angulación e inclinación con que fueron grabadas las imágenes. El modo en que se filma un objeto también nos supone un punto de vista ya que nos dice desde donde mirarlo y hacerlo mirar

Casetti y Di Chio afirman que «quien muestra», lo hace a partir de una perspectiva definida.¹⁴

El punto de vista es el punto desde donde se coloca la cámara, desde donde se capta la realidad mostrada en pantalla (Emisor) Paralelamente, a su vez, el punto de vista es el punto donde se coloca el espectador para seguir el film (receptor)

Y, en un modo más abstracto, determinada imagen es como es porque existe un lugar desde donde ha sido captada, con lo que «la imagen se hace cuando existe un punto de vista que la determina»¹⁵ (punto de vista de la imagen)

En este sentido el punto de vista está dado por un tipo propuesto de visión, con sus perspectivas y puntos de fuga. Bettendorff y Prestigiacomo plantean que la perspectiva «organiza a la imagen desde el *punto de vista* del objetivo de la cámara, normalmente asimilado al del ojo del espectador, y contribuye en la *ilusión de realidad* generada por la imagen cinematográfica»¹⁶.

Bien, entonces a partir de la observación podemos distinguir qué tipos de planos, de inclinación y de angulación han sido utilizados, y, a su vez, podemos distinguir el tipo de focalización o mirada, es decir el punto de vista.

Escala de los campos y de los planos

Se refiere a la cantidad de espacio representado y la distancia de los objetos filmados.

- Campo Larguísimo (C. L. L), es una visión que comprende un ambiente entero, donde los personajes y su acción no son reconocibles. (por ejemplo un paisaje que contiene la casa y el parque donde se está desarrollando la acción)
- Campo Largo (C. L), es una visión de un ambiente completo donde los personajes y sus acciones son reconocibles (por ejemplo el parque donde están los personajes discutiendo)
- Campo medio (C. M), es el marco donde la acción está situada en el centro de atención, y el ambiente queda de fondo.
- Total (TOT.) Es una unidad que se sitúa entre el plano entero y el campo medio, donde se superpone uno y otro, y la atención está puesta en la acción independientemente del ambiente donde está sucediendo dicha acción.
- Plano entero (P. E), es el encuadre del personaje de pies a cabeza.
- Plano americano (P. A), es el encuadre del personaje de las rodillas para arriba.
- Plano medio (P. M), es el encuadre del personaje desde la cintura para arriba.
- Primer plano (P. P), es el encuadre del rostro, cuello y hombros del personaje. Es un plano cercano y más bien cerrado.
- Primerísimo primer plano (P. P. P) es el encuadre más cercano al personaje, de boca y ojos.
- Plano detalle (P. D) es el encuadre concreto sobre un objeto o una parte del cuerpo.

Grado de Angulación

Se hace referencia a la orientación sobre un eje vertical de la cámara para tomar la escena y que ésta sea visible.

- Frontal, la cámara se ubica a la misma altura del objeto filmado.
- Picado o desde arriba, la cámara se ubica por encima del objeto.
- Contrapicado o desde abajo, la cámara se ubica por debajo del objeto.

Tipos de inclinación

Se hace referencia a la orientación sobre el eje horizontal de la cámara para tomar la escena. Puede ser:

- Normal: cuando la base de la imagen es paralela al horizonte de la realidad encuadrada.
- Oblicua: se da cuando la base de la imagen y el horizonte de la realidad encuadrada divergen, el horizonte está inclinado hacia la derecha o hacia la izquierda.

15. Casetti, Francesco y Di Chio Federico. Op. Cit., pág. 233

16. Bettendorff Elsa y Prestigiacomo Raquel. Op. Cit., pág. 31

- Vertical: se da cuando la base de la imagen y el horizonte de la misma son perpendiculares en un ángulo de 90 grados.

En el eje horizontal también se organiza la dirección de las miradas entre personajes a partir de la acción. La mirada de un personaje puede estar dada por una angulación *frontal*, cuando el personaje mira directamente a la cámara, de *perfil*, cuando el personaje mira hacia la derecha o hacia la izquierda y podemos ver solamente su perfil, y una angulación a *45 grados*, cuando vemos las tres cuartas partes del personaje (típico caso de las entrevistas)

2.1.7. Focalización y Formas de la mirada

El punto de vista no se resuelve tan solo desde los tipos de planos, angulaciones, etc., que se utilizan para grabar la realidad que nos interesa representar. El punto de vista tiene que ver con «el ver», «el saber» y «el creer», es decir, por lo que veo, por lo que sé, y por lo que creo a partir de mis experiencias y convicciones. El punto de vista, en su sentido más general forma parte de la comunicación entre el Destinatario y el Destinataria, Emisor y Receptor, y de alguna manera se manifiesta en un Narrador y un Narratario, ubicados dentro del texto audiovisual, ya sean personajes u objetos, etc., ya sean explícitos o implícitos.

Pero el punto de vista como plantean Casetti y Di Chio, en realidad expresa un «modo concreto de captar y de comportarse, de pensar y de juzgar»¹⁷

A través de éste podemos reconocer una porción de la realidad y no otra. Y esto ofrece ciertas limitaciones, se nos da una perspectiva y no otra.

El término focalización, propuesto por Genette (1972), como plantea Gaudreault en El relato cinematográfico es utilizado para determinar cuál es el foco del relato. Plantea tres modalidades, la primera es el relato no focalizado, cuando el narrador es omnisciente, sabe más que los personajes. La segunda es el relato en focalización interna, «fija», cuando se dan a conocer los acontecimientos a través de un solo personaje. «Variable», cuando el «personaje focal» va cambiando de personaje, y «múltiple» cuando el mismo acontecimiento se presenta en distintos momentos desde el punto de vista de varios personajes. Por último la focalización externa, cuando no se permite que el espectador conozca los pensamientos o sentimientos de un personaje, generalmente el protagonista.

Se denomina como **Formas de la mirada** a las actitudes comunicativas del punto de vista y sus portadores.

Casetti y Di Chio proponen cuatro formas de la mirada:

La Mirada Objetiva

Este tipo de focalización es omnisciente. Es decir, se ubica en una cierta distancia de la realidad representada. Es un punto de vista neutro que pertenece sólo a quien ha grabado las imágenes de un modo directo. Esta distancia dota de objetividad a las imágenes, es decir «muestra una porción de la realidad de modo directo y funcional»¹⁸ Por ejemplo, es el caso de los planos generales que muestran una situación para establecerla. El espectador, de esta manera tiene la sensación de que podría haber visto lo mismo que quien captó las imágenes si hubiera estado en ese lugar. En este sentido no se manifiesta un narrador ni un narratario, tan sólo un espectador y un autor implícito.

La Mirada Objetiva Irreal

Este tipo de mirada que muestra una parte de la realidad de manera extraña o injustificada, conlleva una intención que va más allá de la representación de dicha realidad. Nos impiden reconocer de manera inmediata que esta sucediendo. Es el caso de movimientos de cámara vertiginosos que se oponen a la manera habitual de acercarnos a las cosas. Por ejemplo, puede ocurrir en una manifestación violenta, que la persona responsable de registrar las imágenes priorice las imágenes en sí por sobre la estabilidad de la cámara. En este tipo de mirada existe un autor y un espectador implícito que se encarnan en un narrador y un narratario apropiándose de un protagonismo absoluto de la cámara.

La Mirada Subjetiva

Es la mirada que se ubica en un personaje de la historia. Coincide con lo que un personaje ve, siente o imagina. El espectador ve con los ojos de este personaje, pensando, creyendo o pasando por sus opiniones. Tiene que ver con la subjetividad de un personaje, la cual como espectadores nos hace partícipe, asumiendo una posición activa pero limitada ya que está relacionado con la visión, el saber, y el creer de un personaje.

17. Casetti, Francesco y Di Chio Federico. Op. Cit. Pág. 237

18. Casetti, Francesco y Di Chio Federico. Op. Cit. pág. 247

Nos encontramos con un autor y un espectador implícito que se manifiesta en un narratario (personaje de la historia que de repente empieza a mirar, a aprender, a darse cuenta de qué está sucediendo)

La Interpelación

En este tipo de mirada, el personaje u objeto tiene como función la de dirigirse directamente al espectador, es el caso de la voz off o de la mirada a la cámara, en la que se trata de hacer «explícitas» lo que se quiere comunicar. En este sentido existe un autor implícito, un narrador que lo encarna, y un espectador implícito que no tiene un narratario y por eso la necesidad de dirigirse a alguien que está fuera de campo.

MOVILIDAD

La diferenciación del lenguaje audiovisual respecto de la fotografía radica especialmente en la movilidad de las imágenes.

Hay dos tipos de movimientos. El primero es el movimiento en la imagen de la realidad filmada (movimiento de los personajes, animales, objetos) y el segundo es el movimiento de la imagen o el punto desde donde se filma dicha realidad (movimiento del aparato de registro)

Cuando observamos desde un punto de vista fijo adoptamos una mirada objetiva, cuando adoptamos un punto de vista móvil, ya sea que acompañamos el movimiento, tenemos la sensación de «participación» y es más subjetivo.

El movimiento de la cámara nos acerca o nos aleja de los objetos que se nos muestran y nos permite ir conociendo nuevas partes de la realidad.

No estamos interesados en el movimiento que se realiza de la cámara en sí, es decir desde el lugar del registro, sino en el resultado que se obtiene y que podemos analizar. Aún así usaremos los términos empleados para la etapa de grabación o captación de imágenes.

2.1.8. Resultados de los Movimientos efectivos de cámara

- Panorámica: La cámara se mueve sobre su propio eje de manera vertical (ganando espacio por arriba o por debajo del marco de la imagen), de manera horizontal (el marco se mueve lateralmente ganando espacio a la derecha o a la izquierda), de manera oblicua (el marco es atravesado en sentido transversal)
- Travelling: la cámara se ubica en un carrito que se desliza por el decorado dependiendo de las necesidades narrativas, ya sea transversalmente o de un costado a otro. El movimiento de la cámara en el espacio real es real, a diferencia del zoom que es un producto de lentes que se mueven dentro de la cámara.

El travelling puede realizarse también por medio de una grúa o de un móvil: «el dolly». También, la cámara se puede montar sobre un auto, o puede aplicarse al cuerpo del operador en dos variantes, una travelling en mano (sensible a los movimientos del ser humano, más realista) y la otra la de steady- cam (insensible a los movimientos humanos)

El travelling puede reemplazar la mirada subjetiva del personaje.

Hacemos referencia a los movimientos de cámara que se realizan en una etapa de construcción o grabación de imágenes porque es posible reconocer en su mayoría estos movimientos en el producto o en el resultado de dicho proceso, a través de la observación. Es necesario basarnos en ellos para poder entender lo que observamos. En todo caso, se podría hacer referencia a los movimientos panorámicos y a los travelling como una traslación de la imagen de un lado a otro, hacia arriba o hacia abajo. Pero en este sentido, nos limitaremos a utilizar los nombres del proceso de grabación para nombrar los movimientos de traslación de la imagen. En definitiva lo importante es reconocer un encuadre móvil, si se realiza sobre el propio eje de la cámara (panorámica) o junto a su propio eje (travelling)

Por último, conviene aclarar que el zoom es un movimiento de cámara aparente, es decir, la cámara se mantiene fija, mientras que podemos obtener un acercamiento o alejamiento de los objetos a través de lentes que se mueven ubicados dentro de la cámara que nos dan esta sensación. Esto no es equivalente a la realización de un travelling ya que la profundidad de campo del encuadre se ve alterada.

2.2. Códigos Sonoros

Se ha afirmado en reiteradas ocasiones que después de la vista, el oído es el sentido más rico y más complejo.

El sonido es el elemento que diferencia radicalmente a las imágenes audiovisuales respecto de las otras imágenes.

Michel Chion afirma que la imagen y el sonido, cuando se encuentran asociados generan una percepción totalmente distinta a la que produce cada uno por separado. (Chion, 1993) Introduce el concepto de «valor añadido» explicando que designamos el valor expresivo e informativo con el que un sonido enriquece una imagen dada.

Rodríguez Bravo, sin embargo, asegura que el sonido no enriquece una imagen sino que modifica radicalmente la percepción que tenemos de esta.

Chion plantea que lo que se designa con la palabra «imagen» es el continente y no el contenido. Es el marco donde se presentan las imágenes. Ya estaba allí antes que ellas y puede permanecer vacío (en negro), durante unos segundos. El espectador lo considera como un lugar de proyección delimitado y visible. Entonces, a partir de este concepto, debemos pensar en «la» imagen como un marco y luego en las imágenes que se proyectan sobre este espacio.

En cambio el sonido no tiene marco ni continente; ambos se pueden ubicar en diferentes niveles de realidad y se pueden añadir cuantos sonidos se deseen.

Cuando los sonidos se superponen con una imagen se disponen en relación con el marco y con su contenido.

Para analizar los códigos sonoros nos parece interesante tomar algunas cuestiones de la postura que adopta Michel Chion en su libro *La Audiovisión* ya que toma otros elementos en cuenta y son de utilidad para el análisis que nos preocupa, recordemos, unitarios en televisión.

Cuando hablamos de códigos sonoros debemos tener en cuenta dos elementos: su *naturaleza* y su *colocación*.

Respecto a su naturaleza, los sonidos pueden ser: **voces**, **ruidos** y **música**, agregando la ausencia de sonido: el **silencio** (que particularmente en ficción tiene un uso expresivo importante)

Teniendo en cuenta su colocación (de donde provienen), debemos pensar en tres factores para saber de qué voces, ruidos o música se trata.

- 1) El sonido puede ser **diegético** si es un sonido que pertenece a la historia o a la realidad representada o **no diegético** si el sonido no pertenece al espacio de la historia.
- 2) El sonido diegético puede ser **onscreen** si la fuente que lo produce se encuentra dentro del encuadre; y **offscreen** si la fuente se encuentra fuera de los límites del encuadre.
- 3) El sonido puede ser **interior** o **exterior**, según la fuente esté en el pensamiento de los personajes o tenga una realidad física objetiva»¹⁹ El sonido interior, entonces, corresponde a sonidos fisiológicos de respiración, jadeo, etc. A su vez, el sonido exterior corresponde a voces mentales, sus recuerdos, etc.

Podemos distinguir tres categorías de sonidos: **in** (sonido diegético exterior, cuya fuente está encuadrada), **fuera de campo** (sonido diegético, exterior cuya fuente no está encuadrada), **off** (el sonido no diegético). A continuación vamos a detallar cada sonido teniendo en cuenta su colocación in, fuera de campo y off.

2.2.9. Las voces

Este primer código se remite a la palabra, a lo hablado. Según Casetti y Di Chio, si bien muy pocas veces se tiene en cuenta, es necesario entender cuál es el idioma, la lengua hablada para poder comprender la idea que se quiere transmitir.

Es la dimensión de los diálogos. En un programa de ficción, como lo es Tiempo final, los diálogos juegan un papel importante, llevando gran parte de la información al televidente.

La voz puede ser in, off y fuera de campo de acuerdo con su modo de colocación.

Voz In

Es la voz que proviene de un personaje que habla en pantalla, es decir onscreen.

El sonido puede ser registrado en una toma directa o puede estar postsincronizado en estudio.

Para este tema debemos tener en cuenta dos conceptos: La **fidelidad** y la **sincronización**.

Surge la necesidad de que las palabras pronunciadas correspondan exactamente al movimiento de los labios del personaje que habla en pantalla, es decir que las palabras y el movimiento de los labios estén *sincronizados*, para generar credibilidad. Por el contrario el asincronismo se presenta generalmente en las películas dobladas, (trabajo que se realiza en post sincronización o en estudio) El espectador lo acepta como tal a diferencia de un sonido registrado en una toma directa que implica un grado de realidad más específico, lo que se ve se toma como real.

Por otro lado, la *fidelidad* de la fuente, que también afecta la credibilidad del producto. Debe generarse una correspondencia entre lo que se oye y lo que se ve. Por ejemplo: ver a un niño y oír la voz de un hombre. Esto a veces puede ser usado como recurso estético.

Voz Fuera de Campo

Es la voz de un personaje que proviene fuera de la pantalla, offscreen, pero que pertenece al sonido diegético, esto es, a la historia representada. Por ejemplo, cuando un personaje «A» que no vemos en cuadro le habla desde una habitación contigua a «B», a quien solamente vemos en pantalla.

19. Casetti, Francesco y Di Chio Federico. Op. Cit., pág. 99

Voz Off

La voz off puede ser diegética, interior, in o fuera de campo. Es decir, perteneciente a la historia, del pensamiento de un personaje ya sea en cuadro o fuera de él.

Puede ser no diegética, no pertenecer a la historia representada. Por ejemplo, una voz narradora, que nos cuenta lo que no nos cuentan las imágenes por sí mismas. Sirve para la comprensión y el avance de la narración.

2.2.10. Los Ruidos

La palabra ruido se usa generalmente para nombrar cualquier sonido no deseado (y a veces para nombrar a lo que dificulta la comunicación). Pero según Rodríguez Bravo, los ruidos se remiten a los efectos sonoros, es decir a los sonidos que no son de origen verbal ni musical que tienen valor significativo.

Rodríguez Bravo²⁰ define a los efectos sonoros (o ruido) como cualquier objeto sonoro que no podamos clasificar como habla, siempre que éste sea sugerente y definido.

Los ruidos nos remiten a un mundo más natural. Nos dan la sensación de realismo en las imágenes y nos permiten introducirnos en la historia, en el ambiente de ésta. A veces los ruidos no pertenecen a la realidad representada, sino que han sido utilizados con intenciones bien definidas.

Ruidos In

Es el sonido en campo (in), cuya fuente está presente en el cuadro. Este sonido intenta reproducir de manera fiel lo que sería la situación real. Con los ruidos in se trata de hacer más verosímil la situación que se está viendo.

Ruidos fuera de campo

Es el sonido que proviene de una fuente diegética no encuadrada (offscreen) Este tipo de ruido sirve de nexo entre distintas imágenes que pertenecen a la misma realidad representada. Por ejemplo el griterío de un mercado. También sirve para «rellenar» o enfatizar una situación visual que no es muy significativa.

Ruidos Off

Es un sonido no diegético, o diegético interior (como en el caso de la voz off) que sirve para generar efectos definidos. Se puede usar de manera más abstracta, por ejemplo funcionando como corte entre una secuencia y otra.

2.2.11. La Música

La música, según la definición más convencional sin tener en cuenta sus cuestionamientos, es el arte de combinar los sonidos de un modo agradable al oído.

La música en campo in o fuera de campo es menos frecuente que la palabra o los ruidos. Pero sí tiene un uso muy extenso en «off»

Música in

Se da cuando podemos reconocer la fuente que lo produce en pantalla (onscreen) Puede ser a través de la acción de un personaje que, por ejemplo, toca el violín y escuchamos la música de dicho violín. Es un sonido diegético y onscreen.

Música fuera de campo

Se da cuando no reconocemos la fuente en pantalla de la música que oímos, pero sabemos que dicha música proviene del espacio de la historia (diegético) que está en fuera de campo. Es el caso, por ejemplo, de un recital, evento en que la música que se escucha sabemos que proviene de la batería de un músico que está en el escenario pero al que no vemos en pantalla.

Música Off

La música off es la música no diegética. No pertenece al espacio de la historia representado.

Casetti y Di Chio afirman que la música off sirve «como acompañamiento de la escena y también como momento que concluye «in crescendo» de una secuencia y acentúa el corte con respecto a la secuencia siguiente»²¹

Por su parte, Bettendorff y Prestigiacomo plantean que la música (sistematizada como un lenguaje

20. Rodríguez Bravo, Ángel. La dimensión sonora del lenguaje audiovisual. Editorial Paidós, Barcelona, 1998.

21. Casetti, Francesco y Di Chio Federico. Op. Cit., pág. 103

estético) sirve para remarcar relaciones espacio- temporales entre planos y para crear «climas».

En televisión y sobre todo en programas de ficción, la música off cumple un papel muy importante. Puede acompañar el relato generando distintos climas, puede ser utilizada para el paso de una escena a otra, sirve como elemento de continuidad en el relato o para reconocer a un determinado personaje.

Los usos que tiene la música son infinitos, tanto como recurso estético, expresivo, informativo o como para hacer avanzar la narración.

2.2.12. El Silencio

Rodríguez Bravo afirma que el silencio no es la ausencia de sonido, sino que es la «sensación» de ausencia del sonido. Y que a su vez dicha ausencia es premeditada.

Plantea que el silencio absoluto no existe, sino que el ser humano no es capaz de escuchar a determinadas frecuencias.

El autor introduce el concepto de «efecto- silencio» (que tiene una duración de 3 segundos como mínimo), y plantea tres categorías para su uso:

- Uso **sintáctico**, cuando estos «efectos-silencio» se usan para organizar y estructurar los contenidos audiovisuales. Sirven de separador. Por ejemplo, cuando el efecto- silencio se ubica al final de un texto oral que acaba de finalizar de manera feliz.
- Uso **naturalista**, se utiliza para imitar los sonidos de la realidad referencial, por ejemplo: se oyen pasos apresurados/ efecto-silencio/ se oye la respiración jadeante de una persona/ efecto-silencio / etc. Sirve para expresar informaciones concretas sobre la acción narrada.
- Uso **dramático**, es el uso consciente del efecto/ silencio por parte del narrador para dar algún tipo de información concreta, por ejemplo muerte, suspenso, angustia, etc. No tiene una relación directa con la reproducción objetiva del ambiente sonoro de la realidad referencial.

2.2.13. Espacio del Sonido

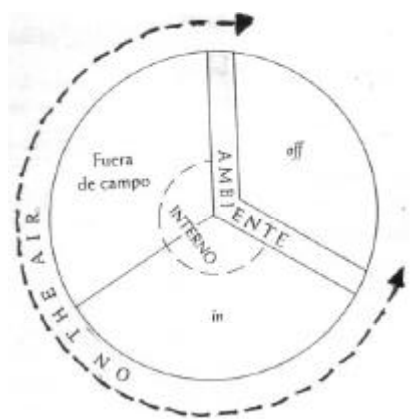
Chion introduce el concepto de «acusmática», lo cual significa que se oye sin ver la causa originaria de dicho sonido, al contrario de la «escucha visualizada», donde el sonido que se oye está acompañado de la visión de la fuente que lo ha producido. Nos estamos refiriendo a la escucha en particular, a lo que el espectador oye a medida que avanza el film o un fragmento audiovisual y no tanto a su colocación.

En este sentido, un sonido puede tener dos tipos de trayectos, uno que es de entrada visualizada y seguidamente acusmatizado, y, el segundo es, primero, acusmatizado y solo luego se visualiza. El segundo trayecto es muy utilizado para generar suspenso, ya que por ejemplo, no es lo mismo si un personaje que conduce en una calle oscura escucha un ruido de motor y de repente aparece un auto, a que, si primero ve el auto y luego escucha el ruido del motor. La primera opción puede generar expectativas, suspenso, el segundo trayecto, no.

Chion afirma que hay una **imantación espacial del sonido por la imagen**, lo cual significa que la localización de un sonido, generalmente se limita al de la localización de su fuente. Un sonido que se percibe como si ocurriera fuera de campo, en realidad se hace mentalmente.

Desde este punto de vista introduce tres conceptos. (Fig. 2, ver página siguiente)²²

Fig. 2



Por un lado el de «**sonido on the air**» (sonido en las ondas), son los sonidos presentes en una escena,

22. Chion, Michel. La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido. Editorial Paidós, Barcelona, 1998, pág. 80

pero que están retransmitidos eléctricamente, por radio, teléfono, amplificación, etc. Pertenecen al tiempo real de la escena mostrada, pero atraviesan las barreras del espacio libremente. Por ejemplo, un caso es el de la música retransmitida o grabada, que atraviesa el espacio in, off y fuera de campo y se ubica como música de pantalla. Lo mismo ocurre con los diálogos pertenecientes a la diégesis en forma de grabación, por ejemplo, un hombre que escucha un mensaje en un contestador automático.

En segundo lugar, el «**sonido ambiente**», es «*el sonido ambiental envolvente que rodea la escena y habita su espacio, sin que provoque la pregunta obsesiva de la localización y visualización de su fuente: los pájaros que cantan*».²³ Este sonido sirve para marcar un espacio, o un lugar.

Por último denomina «**sonidos internos**», a los sonidos interior/ exterior, de los que nos hemos referido anteriormente (planteados por Casetti y Di Chio), los cuales pueden ser internos- subjetivos, si provienen de la realidad física del personaje, como respiración, etc. o internos- objetivos si provienen de la mente del personaje.

2.2.14. Ambientación Sonoro- Musical

Rafael Beltrán plantea que la música posee un sentido anímico y otro imitativo.

El sentido anímico es aquel que nos afecta emocionalmente al escuchar un fragmento musical. La música a través de la armonía, el timbre, el ritmo, etc. puede expresar variadas emociones y sensaciones como tristeza, alegría, pasión, etc.

Así por ejemplo, un fragmento en el que la tonalidad sea mayor nos provocará «claridad», luz, día y lo podremos relacionar con estados de diversión, sinceridad, admiración. Por el contrario un fragmento de tonalidad menor nos producirá expresiones de aflicción.

«*El Sentido imitativo en la música es el que puede hacer superiores en efectividad artística las situaciones naturales carentes de relieve*»²⁴ es el que nos sugiere imágenes mentales, por ejemplo, el correr del agua en un arroyo o una intensa lluvia la encontramos en un fragmento musical de Bach o de Pachebelle.

Medios expresivos de ambientación

Este aspecto nos plantea una nueva clasificación de la Música, el Ruido y el Silencio como medios expresivos para generar ambientes.

Música

Como medio expresivo de ambientación la música puede ser:

- Música Objetiva: es aquella que pertenece a la acción de forma real y que cualquier reproductor de música que aparezca en vivo en la narración debe sonar como tal. Es decir, si se ve a una persona tocando la guitarra, debemos escuchar la melodía que surge de rasgar las cuerdas.
- Música Subjetiva: Es aquella que expresa o apoya una situación emocional creando un ambiente anímico que no puede ser reproducido por medio de la imagen o de las palabras.
- Música Descriptiva: es aquella que nos proporciona la sensación de una situación natural. Por ejemplo, la descripción de un paisaje, lluvia, viento, una época, etc.

El Ruido

Como medio expresivo de ambientación puede ser:

- Ruido Objetivo: es el que suena tal como es. Es sincrónico cuando hay una imagen de por medio. Pero puede ser asincrónico si se trata del ruido objetivo de un ambiente general, como el viento, lluvia, etc.
- Ruido Subjetivo: es el ruido que se utiliza para generar una situación anímica, independientemente de que su fuente sea reconocible en campo o bien, que la fuente que lo produce no se pueda reconocer aún fuera de campo. Psicológicamente hay algunos ruidos o efectos de sonido que se le atribuyen a determinados estados anímicos. Por ejemplo, el «tic- tac» de un reloj se le puede atribuir a una situación emocional de tensa espera, o por ejemplo, puertas que chirrían en escenas de máximo suspenso y tensión.
- Ruido Descriptivo: Surge tras la necesidad de generar efectos de sonidos descriptivos para situaciones irreales, fantásticas o sobrenaturales. Son creados a través de medios electrónicos o mecánicos.

23. Chion, Michelle. La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido. Editorial Paidós, Barcelona, 1998, pág. 78

24. Moner, Beltrán Rafael. Ambientación musical. Selección, montaje y sonorización. Madrid, Instituto oficial de Radiotelevisión Española, IOR TV, 1991, 2ª edición, pág. 27

El Silencio

Como medio expresivo de ambientación puede ser:

- Silencio Objetivo: es el silencio que se produce por la ausencia de música o ruido. Es el sonido, que como decíamos anteriormente, no puede ser oído por el ser humano por producirse en otras frecuencias.
- Silencio Subjetivo: es la anulación de la música subjetiva y el ruido subjetivo, consiguiendo un silencio (subjetivo) para crear un ambiente emocional. Por ejemplo, música subjetiva que viene sonando hasta producirse la muerte de un personaje. Deja de sonar produciéndose un silencio subjetivo. Es el silencio que se emplea como recurso estético para hacer avanzar la acción.

Utilización de los medios expresivos

La utilización de los medios expresivos mencionados anteriormente nos permiten crear ambientes objetivos o ambientes subjetivos.

Ambientes Objetivos

La música, los ruidos y el silencio objetivo nos van a proporcionar un ambiente objetivo.

Generalmente la necesidad de usar un ambiente objetivo se aclara previamente en el guión. Por ejemplo: Juan entra en la habitación, se sienta frente al piano y comienza a tocar «para Elisa» de Beethoven.

El único inconveniente es que el actor que interpreta a Juan no sepa tocar el piano, entonces se grabará previamente en estudio. Aún así, el ambiente objetivo responde a la realidad representada, es decir a lo que se ve como tal en pantalla.

Ambientes Subjetivos

Por el contrario, en este tipo de ambientes se busca usar la música, los ruidos y el silencio de manera que genere una situación emocional por un lado, y por el otro ilustrar o narrar lo que no está puesto en las imágenes o en las palabras. De esta manera, su utilización es amplia, ya que puede proporcionar o provocar el recuerdo de un acontecimiento pasado de un personaje o bien alertar o prevenir al espectador acerca de lo que va a ocurrir, etc.

Intercambio de ambientes

Si lo requiere la narración, un ambiente objetivo se puede convertir en un ambiente subjetivo, o viceversa. Puede darse por intención o por transformación. Un ejemplo del primero es el sonido insistente de un teléfono que sigue sonando en la mente de un personaje luego de salir de la habitación donde se encontraba el aparato, generando una obsesión. Un ejemplo del segundo es cuando un personaje está tocando el piano y de a poco se van sumando al sonido real otros instrumentos que no aparecen en la imagen, provocando recuerdos o pensamientos en el personaje. La transformación puede provocarse por la suma de nuevos instrumentos o bien una modificación del instrumento (distorsión, eco, etc.) Y por el contrario, a través de una eliminación del instrumento.

Este intercambio de ambientes nos brinda una amplia posibilidad expresiva de utilización artística.

Según sus características, la música puede producir relajación, tensión o expectativa. El ruido puede producir más tensión y el silencio puede producir más expectación.

Otros Recursos estéticos

Contraste: Aquella música o ruido subjetivo que se contrapone a la imagen mostrada creando una ambientación definida. Por ejemplo es un recurso muy utilizado en humor, o cuando es necesario satirizar alguna situación o personaje. Las imágenes mostradas de un padre cargando a su bebé afectuosamente serán contrastadas con una canción que se refiera al maltrato que tienen los padres hacia sus hijos.

Interrupción: se puede producir un impacto emocional a partir de la interrupción brusca de un ambiente subjetivo en un momento crítico o en un clímax. También se puede realizar una interrupción a través de la introducción de un sonido objetivo, por ejemplo, el timbre del teléfono, el golpe de una puerta al cerrarse, etc.

Golpe musical: Consiste en la entrada sobre expuesta de un fragmento musical en un momento determinado de manera tal que un cambio de plano o un zoom o una frase quede destacado.

Encadenado musical: Consiste en la transición de una música a otra de manera natural y sin brusquedad. Para ello es necesario que se correspondan tonalmente. Sirven para sugerir el paso del tiempo o para marcar la diferencia entre un lugar y otro.

Fundido musical: Se realiza bajando el volumen de la música hasta su total extinción. O por el contrario, subiendo paulatinamente la música hasta un máximo posible.

Fondo Musical: Tiene dos aplicaciones: La que se utiliza como relleno sin ningún sentido artístico, para acompañar un título, por ejemplo; y la que se utiliza en una acción dramática apoyando una locución en programas documentales.

2.3. Códigos Sintácticos

Hasta aquí hemos visto los códigos visuales y los códigos sonoros. Por último debemos presentar los códigos sintácticos, que son aquellos «*que regulan el proceso de combinación de los segmentos visuales y sonoros y definen la estructura de los films (...) son las distintas operaciones involucradas en la noción general de montaje (...) que organizan los materiales significantes para dar forma al relato fílmico*»²⁵

Si bien esta definición hace referencia al cine, también se puede aplicar o adaptar a televisión.

Las imágenes y sonidos se acontecen en una continuidad a través del tiempo. Estos códigos regulan la asociación de imágenes y sonidos en unidades y por ello rigen la construcción de nexos o de vacíos, articulando esta continuidad (o discontinuidad)

Según Casetti y Di Chio, estos códigos pueden activarse «dentro» de las imágenes y «entre» ellas.

«En el primer caso, actúan por simultaneidad, agregando y disponiendo elementos co- presentes en el interior de la misma imagen (visuales o sonoros); en el segundo caso, por el contrario actúan como progresión, asociando y organizando elementos que forman parte de imágenes distintas y por lo demás contiguas.»²⁶

La primera, de alguna manera, está estrechamente relacionada con la composición de la imagen. La segunda es un poco más compleja, se trabaja directamente en la etapa de montaje, el cual veremos en un apartado posterior.

Centrémonos ahora en los códigos sintácticos que actúan «entre las imágenes», es decir en las asociaciones o nexos que se pueden hacer entre ellas y que están íntimamente relacionadas con el contenido de las mismas.

2.3.1. Asociación por identidad

Se trata de un tipo de nexo que se utiliza cuando una imagen vuelve igual a sí misma o cada vez que un elemento retorna de imagen en imagen. Esta relación puede darse tanto por los elementos del contenido representado como por el modo de representación de estos elementos, es decir ambas hacen referencia a un mismo objeto, solo que se presenta de diferente modo, tanto dicho objeto en el primer caso como el modo de representación de un objeto en el segundo caso. Un ejemplo del primero lo podemos explicar como cuando en el lenguaje verbal decimos «Julio Verne» (lo cual sería la imagen A) y luego decimos «el autor de Viaje a las estrellas» (lo cual sería la imagen B) En este sentido estamos haciendo referencia al mismo objeto pero de distinta manera. En el segundo caso, las imágenes A y B pueden presentar esquemas visuales idénticos, o duraciones temporales iguales, tiene que ver con la representación que se hace en cada imagen y se asocian por igualdad de esquemas representativo.

2.3.2. Asociación por analogía y por contraste

Esta asociación esta dada por dos imágenes contiguas que se repiten por semejanza o por oposición, pero no son idénticas. Es decir en el primer caso podemos pensar en dos mujeres presentadas cada una en una imagen, A y B. Se las asocia (en analogía) por ser dos mujeres hermosas, dos mujeres amantes del mismo hombre, etc. En el segundo caso, por contraste, dos mujeres, (imagen A y B), una es la buena y la otra es la mala, una rubia y la otra morocha, etc.

Este tipo de asociación responde a lo que se denomina montaje paralelo, donde ambos encuadres A y B son independientes y se asocian por tener rasgos en común. O también montaje por contraste por tener rasgos contrapuestos, es el caso de los pobres versus los ricos.

2.3.3. Asociación por proximidad

Este nexo asocia imágenes que presentan elementos contiguos. Es decir, elementos de la realidad construida, o captada. Este nexo se puede dar a distintos niveles, por ejemplo, entre una imagen A y otra B, «campo y contracampo», en que A encuadra a alguien que habla y B encuadra a alguien que escucha. Responde al montaje alternado, donde también se pueden asociar dos imágenes: perseguidos y perseguidores, la heroína en peligro, y el héroe que se enfrenta al monstruo para salvarla.

2.3.4. Asociación por transitividad

Este nexo se da entre una imagen que presenta una situación que se prolonga en otra imagen. Por ejemplo, en la imagen A, un personaje saca una pistola, en la imagen B dispara. O bien puede ser, en la primera imagen un personaje mira un objeto, en la segunda se muestra el objeto que se mira.

Existe otro tipo de nexo o de asociación que es neutro en relación con lo presentado anteriormente. Se trata de la **yuxtaposición** de imágenes que no presentan ningún tipo de elemento que los relacione. Es el

25. Bettendorff Elsa y Prestigia como Raquel. Op. Cit., pág. 34

26. Casetti, Francesco y Di Chio Federico. Op. Cit., pág. 105

caso de la unión que se produce entre la última imagen de una secuencia con la primera imagen de otra secuencia, siempre y cuando no aparezcan los mismos personajes o los mismos ambientes.

Capítulo 3- Los tres niveles de la representación

Dijimos que el término representación significa hacer presente algo que está ausente, significa «volver a presentar», «sustituir», «reproducir».

Y que el término de representación plantea ante todo un problema: una doble ambivalencia lexical. Hace referencia tanto a los procesos o conjunto de operaciones que se necesitan realizar para hacer dicha representación, como el resultado de este proceso. Dijimos en un principio que el objetivo de este trabajo es el de observar el resultado de dicho proceso basándonos en sus elementos formales y no, en el conjunto de operaciones que se necesitan para llegar a éste. Inevitablemente fue y es necesario hablar de las etapas de producción y realización de un producto audiovisual, para poder comprender y entender cómo llegamos al producto final, ya que, en última instancia éstos quedan impresos en el producto final.

Cuando estamos viendo un programa de ficción como es *Tiempo final*, tenemos enfrente de manera simultánea, por un lado, una serie de personajes que realizan acciones y se transforman, con características particulares de edad, sexo, etc. Hay objetos ocupando el espacio y oímos una serie de sonidos. Por otro lado, lo que vemos y oímos aparece de un determinado modo. Un personaje lo vemos de cerca, luego de lejos, etc. Finalmente de lo que vemos y oímos podemos advertir una continuidad, es decir, vemos algo que ya hemos visto antes, o que estamos por ver, de pronto aparecen objetos o personajes que podemos suponer que tienen alguna función, o que van a hacer algo a continuación, etc.

Todo esto sucede de manera simultánea y es posible separarlos para analizar. Estos tres niveles son: el **nivel de la puesta en escena** que se refiere a los contenidos, el **nivel de la puesta en cuadro** que tiene que ver con la disposición de los contenidos en el cuadro y fuera de él; y el **nivel de la puesta en serie**, que se trata de los nexos, de la combinación entre imágenes y sonidos, de la organización espacio temporal del material.

Estos tres niveles, a su vez, responden a las etapas a través de las cuales se ha venido formando el producto, y es así como el nivel de la puesta en escena corresponde a un trabajo previo de escritura del guión, casting, armado de la escenografía, etc., el nivel de la puesta en cuadro corresponde al trabajo previo de situar la cámara, trazar los recorridos que se van a grabar de dicha realidad, etc. Por último el nivel de la puesta en serie, corresponde a la etapa de montaje, edición y postproducción en la que se montan los distintos encuadres grabados, se musicaliza, se generan efectos, etc.

Entonces veamos cuáles son las características que podemos observar en cada nivel de representación.

3.1. Puesta en Escena

Como se dijo en un momento anterior la puesta en escena es el momento en el que se debe preparar el mundo a representar, definiendo todos los elementos necesarios para la representación. Desde el análisis nosotros podemos observar el contenido de la imagen, ya sea objetos, personas, paisajes, gestos, situaciones, palabras, complicidad, conflictos, etc.

Los autores de *Cómo analizar un film* plantean algunas categorías para ordenar estos elementos:

- **Los informantes** son los elementos que definen literalmente todo lo que se pone en escena, por ejemplo, la edad, el carácter de un personaje, su contextura física, la forma de una acción, etc.
- **Los indicios**, al contrario, son más difíciles de reconocer. Es todo aquello que nos conduce a algo implícito, a algo oculto. Por ejemplo, lo oculto de una determinada acción o del carácter de un personaje.
- **Los temas** nos permiten definir la matriz de la trama, a partir de lo cual se organiza el texto y se pone en evidencia.
- **Los motivos** son las unidades de contenido que se van repitiendo a lo largo del texto, que tienen como función la de reforzar la trama a través de situaciones o de presencias particulares (por ejemplo, en la película «*Tiburón*» se utilizaba el recurso de la música para anunciar la llegada del tiburón)

Todos estos elementos, también nos pueden servir para darnos cuenta o comprobar hacia qué tipo de universo nos conducen: *a qué cultura o género hace referencia* (existen arquetipos que son sistemas simbólicos que se construyen en una sociedad para poder reconocerse y es posible encontrarlos en los distintos géneros, por ejemplo la felicidad se paga en un alto precio y los culpables deben obtener su justo castigo)

3.2. Puesta en Cuadro

Tiene una estrecha relación con la puesta en escena, ya que la anterior se refiere al contenido y la puesta en cuadro al modo en que se representa en la pantalla. Hay elementos de la puesta en cuadro que son observables ya en la puesta en escena. La puesta en cuadro define la mirada que se tiene sobre este mundo representado, es la manera en que es captado a partir de la disposición de los elementos, como la elección del punto de vista, la selección de lo que entra en el encuadre y lo que queda afuera, los movimientos a realizar, los recorridos, etc.

Los autores plantean que la puesta en cuadro puede ser:

- **Dependiente o independiente**, en la primera *«la imagen pondrá de relieve cuanto intente representar, sin referencia alguna a la acción misma de la representación; en el segundo caso, por el contrario, la imagen subrayará el acto de asunción de los contenidos, las decisiones...»*²⁷
- **Estable o variable**, en el primer caso la presentación de los contenidos permanece constante a lo largo del texto. En el segundo, se dará a través de la heterogeneidad de planos y tomas para dar soluciones.

3.3. Puesta en Serie

En el nivel de la puesta en escena y la puesta en cuadro hemos pensado en las imágenes por separado. En el nivel de la puesta en serie debemos pensar en varias imágenes que se anteceden o se preceden. También en los sonidos, sobre todo en la música. Podemos observar cómo han sido combinados los elementos del discurso audiovisual.

Casetti y Di Chio plantean que «poner en serie» significa unir dos pedazos de película, (en su sentido técnico) pero que a la vez, desde el momento en que se unen dos imágenes o más se establece un tipo de relación particular entre dos o más parámetros representativos, que además se van a repetir a lo largo del texto audiovisual.

De esta manera, podemos pensar en los nexos que presentamos cuando hablamos de los códigos sintácticos. En nexos de transitividad, proximidad, identidad, analogía y contraste, etc.

Ahora bien, volvamos a la definición de montaje, ya que si bien es un término que hace referencia a la etapa de realización de «montaje», es necesaria hacer referencia a este concepto, para que no se confunda la secuenciación de nuestro trabajo.

*«El montaje es el principio que regula la organización de elementos fílmicos visuales y sonoros, o el conjunto de tales elementos, yuxtaponiéndolos, encadenándolos y/o regulando su duración».*²⁸

Si bien existen varias definiciones y es un tema que de alguna manera se cuestiona desde los principios del cine, esta definición nos parece apropiada.

En primer lugar, podemos pensar en la organización de los elementos visuales y sonoros, o bien en imágenes y sonidos por separado o en conjunto. En segundo lugar, en una combinación de éstos, ya sea por yuxtaposición o encadenamiento, es decir, en base a una relación específica (nuevamente pensemos en los nexos), y en tercer lugar, el término duración nos remite a un tiempo, e inevitablemente a un espacio.

En el lenguaje audiovisual, puede considerarse que la base creadora de significados es el *Montaje*.

Lo que se hace a partir de la representación es presentar un mundo. Un mundo que a partir de sus propios parámetros, ya sea tomando de la realidad los elementos o a través de la construcción de una ficción, nos presenta un mundo posible, en el cual existe un tiempo y un espacio.

El tiempo y el espacio son los elementos unificadores que coordinan y en la base de los cuales se organiza el relato. Un relato se organiza a partir de un tiempo y un espacio, y es, como dijimos en un principio, a partir del montaje que esto es posible. El relato es el modo en que se cuenta la historia, y puede moverse en el espacio y en el tiempo cuantas veces quiera. El espacio y el tiempo unifican los tres niveles de representación.

3.4. Causalidad, Tiempo y Espacio del Relato

El relato es el texto narrativo que cuenta la historia. Para Bettendorff y Prestigiacomo hay tres parámetros esenciales en todo texto narrativo para que un conjunto de acontecimientos presentados en sucesión se interpreten como historia.

1) La causalidad

El espectador, a lo largo del film, va conjeturando hipótesis, va tratando de deducir las causas y los efectos que luego lo van a llevar a construir la historia total.

En algunos géneros, este parámetro se presenta de manera específica, como por ejemplo, en el policial. Este requiere que el espectador vaya descubriendo sobre todo mentalmente las causas de determinadas

28. Aumont Jacques, Bergala Alain, Marie Michel, Vernet Marc. Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje. Editorial Paidós, Barcelona, 2ª edición, 1996

cuestiones que van apareciendo. No ocurre lo mismo en el género «terror», en el que se pretende que el espectador ignore las causas de determinadas acciones.

Se plantean dos maneras de generar misterio o intriga. La primera es ocultar las causas y presentarlas en un momento avanzado de la historia, y la segunda es presentar solamente los efectos de dichas causas.

2) Tiempo

«Las relaciones de causalidad que ligan los acontecimientos del relato tienen lugar en el tiempo. Por lo general todo relato presenta sólo ciertos períodos de la historia, de lo que se deduce que ha omitido parte de la duración de la misma»²⁹

Por ende, el espectador debe re- construir la historia a partir de lo que se les presenta en el relato.

3) Espacio

Podemos distinguir dos niveles del espacio. El primero es el espacio de la historia, ya sea una habitación, una ciudad, etc. El segundo es el espacio del relato, es decir, cómo se presenta ese espacio. El espacio de la historia y del relato se expandirá tantas veces como lo requiera la trama. Generalmente existe coincidencia entre el espacio de la historia y el espacio del relato, pero este último obliga a suponer otros lugares como parte de la historia, por ejemplo los espacios que nunca se muestran pero que nos hacen suponer de su existencia.

No olvidemos que el sonido también posee un espacio (detallado anteriormente), como se dijo, menos estricto que la imagen.

Es necesario saber que la historia, independientemente del relato, posee un tiempo y un espacio imaginario.

3.5. Tratamiento del espacio y del tiempo

3.5.1. El Espacio

El espacio se puede pensar en tres ejes particulares. El primero es el espacio **in/ off**, del cual nos hemos ocupado cuando hablamos de los códigos visuales de Fotograficidad, especialmente el encuadre, y de los códigos sonoros.

El segundo es el espacio **estático/ dinámico**, que tiene que ver con el espacio y el movimiento. El tercero es el espacio **orgánico/ disorgánico** que tiene que ver con un espacio que sea conexo y unitario en contraste con uno disperso e inconexo.

Espacio en movimiento

Dentro del cuadro, cuando algo se mueve tiende a amoldarse y ya no se percibe como una unidad estática. El punto de vista cambia continuamente, el escenario se transforma, varían las luces y sombras. Ya no se trata solamente de pensar en los límites del encuadre, los cuales de alguna manera afectan al espacio, sino que se trata de comprender cómo desde el espacio «onscreen» a partir del movimiento de un personaje u objeto o el cambio de dirección de las miradas, se empieza a articular un nuevo espacio, el cual, en un principio era estático y cerrado, ahora es un espacio abierto y posible de recorrer.

De esta manera vemos que aquellas imágenes que en realidad tienen una posición fija adquieren un movimiento a través de la proyección y las percibimos como movimiento real.

Casetti y Di Chio plantean algunas clasificaciones del espacio que nos serán de utilidad para el análisis.

El espacio estático fijo

«El espacio estático fijo es aquel que nos ofrecen los encuadres bloqueados de ambientes inmóviles. Su punto extremo lo constituye el frame- stop, es decir el bloqueo de la imagen en fotografía, aunque dotada de una duración peculiar.»³⁰

El espacio estático móvil

Es aquel en el cual la cámara es estática y existe movimiento dentro de los bordes fijos de la imagen. Por ejemplo, un personaje que atraviesa el cuadro de izquierda a derecha.

Espacio dinámico descriptivo

Es aquel en el cual el movimiento de la cámara acompaña el movimiento de un personaje o un objeto, ya sea desde el exterior (cámara objetiva) o desde el interior (cámara subjetiva) Por ejemplo, un personaje que

29. Bettendorff Elsa y Prestigiacomo Raquel. Op. Cit., pág. 106

30. Casetti, Francesco y Di Chio Federico. Op. Cit., pág. 144

ingresa por primera vez a una casa y recorre los lugares de ésta. La cámara puede acompañar el movimiento del personaje u ocupar el lugar del personaje y hacer el recorrido como si éste fuera quien va caminando entre las habitaciones (es muy utilizado para generar suspenso)

Espacio dinámico expresivo

Es aquel en el cual la cámara se mueve independientemente del personaje (aunque éste se mueva o permanezca inmóvil), es ella quien recorre el espacio decidiendo qué debemos ver.

Espacio orgánico/ disorgánico

Hablamos de espacio orgánico cuando existe un grado máximo de conexión y unidad. Para el inorgánico, en cambio, existe un mínimo, produciendo una ruptura.

Espacio plano/ espacio profundo

El primero tienen que ver con la distribución uniforme de las figuras sobre una superficie; el segundo, con la profundidad en que estas figuras están dispuestas, adoptando, por ejemplo, diferentes tipos de volumen.

Espacio unitario/ espacio fragmentado

El primero es que permite un alto grado de acceso. El segundo presenta «barreras», que pueden constituir una serie de lugares distintos. Un ejemplo de este último sería la aparición en el cuadro, por un lado de una persona espiando detrás de una puerta, por otro lado, un personaje mirándose al espejo y en tercer lugar, la imagen del personaje reflejado en el espejo.

Espacio centrado/ espacio excéntrico y Espacio cerrado/ espacio abierto

Ambas estrategias se relacionan con el punto de vista, ya no se trata de un espacio que pueda existir dentro de la imagen, sino más bien con algo externo del encuadre en sí, es decir de cómo se presenta la imagen.

La primera relación centrado/ excéntrico tiene que ver con un encuadre equilibrado, cumpliendo con leyes del encuadre, en contra del segundo que plantea un encuadre arbitrario o no justificado.

La segunda relación tiene que ver con generar una tensión a partir de lo que se muestra o de lo que se deja ver. Así con un espacio cerrado se nos priva de ver o de diferenciar las cosas que aparecen, al contrario de un espacio abierto.

3.5.2. El Tiempo

Todo relato plantea dos temporalidades: un tiempo de colocación y un tiempo de devenir.

El primero responde a la datación de un acontecimiento, es decir, el tiempo de los acontecimientos relatados.

El segundo responde al tiempo relativo del acto mismo de relatar. En el contexto del universo representado por la ficción, o en la diégesis, un hecho puede determinarse por el lugar que ocupa dentro de la cronología de la historia (orden), por su duración y por la cantidad de veces que interviene (frecuencia)

Orden

Se trata de comparar el orden que suponen los acontecimientos de la realidad representada y el orden en que aparecen en el flujo del relato.

Casetti y Di Chio distinguen cuatro formas de temporalidad:

- El tiempo **circULAR**: es la sucesión de acontecimientos ordenados de manera tal que el punto de partida es igual al punto de llegada. Por ejemplo, el punto de partida es un hombre que comienza ubicado al lado de un cadáver, luego el punto de llegada será ese mismo hombre junto al cadáver. (donde probablemente entre un punto y otro se haya mostrado el asesinato del mismo)
- El tiempo **cíCLICO**: es la sucesión de acontecimientos ordenados de manera tal que el punto de llegada sea análogo al de partida pero no idéntico. Por ejemplo, se comienza con un hombre que tiene una pierna enyesada y al final el mismo hombre está en silla de ruedas o internado.
- El tiempo **lineal**: es la sucesión de acontecimientos ordenados de manera tal que el tiempo de partida sea siempre diferente al tiempo de llegada. Puede ser vectorial, si la sucesión responde a un orden homogéneo, ya sea progresiva si va hacia delante, e inversa si la sucesión va hacia atrás. Puede ser no vectorial, cuando no hay un orden homogéneo. Puede ser un flash-back, un retroceso al pasado, o un flash-forward si es una anticipación del futuro.
- El tiempo **anacrónico**, que se opone al cronológico: ocurre cuando se pierde el «hilo» del orden, por tanto se presenta como desorden. Esto no significa que se haya perdido el orden arquitectónico con el

cual se trabaja, sino que se pierde el punto de referencia, ya no es reconocible el punto de partida y el de llegada.

Duración

André Gaudreault³¹ en su libro *El relato cinematográfico* plantea que el tiempo de visión de un film o un audiovisual es fijo y se puede cuantificar.

Por su parte, Casetti y Di Chio definen a la duración como una extensión sensible del tiempo representado.

Proponen pensar en una duración real, que sería la extensión efectiva del tiempo y una duración aparente que es la percepción que tenemos de esa extensión. Ambos, dependientes del contenido y los modos de representación. En el primer caso podemos pensar en lo que dura realmente un cuadro o un plano; en el segundo podemos pensar que un cuadro el cual en realidad dura 3 segundos, nos parece que dura 5 segundos.

De esta manera, por ejemplo, un encuadre nos parecerá más largo mientras se tome un plano detalle o una toma cercana, y a su vez nos parecerá estático y uniforme el contenido. Y por el contrario nos parecerá más corto un encuadre más abierto y poblado de personas.

Casetti y Di Chio plantean que hay que distinguir entre una duración normal de una duración anormal.

La duración **normal**, se produce cuando la duración temporal de la representación de un acontecimiento coincide aproximadamente con la duración real de ese acontecimiento.

Existen dos formas de representación.

El plano- secuencia, «es una toma en continuidad de un acontecimiento (...) la misma continuidad espacial garantiza la coincidencia de la temporalidad representada con la (supuestamente) real»³².

La *escena*, es un conjunto de encuadres organizados con el fin de obtener un efecto de continuidad temporal para que el tiempo de la representación sea lo más realista posible al tiempo de lo representado.

En el segundo caso, el de la duración **anormal** se da cuando el tiempo de la representación de un acontecimiento no coincide con el tiempo de duración de éste. Y también se puede representar de dos maneras.

Sumario o elipsis, según Gaudreault esto significa que el tiempo del relato es más corto que el tiempo de la historia. Se utiliza generalmente para evitar detalles que no cuentan nada o para acelerar la acción. El relato pasa de una situación espacio temporal a otra, omitiendo el tiempo que ha transcurrido entre ambas. Sirve específicamente para marcar el paso del tiempo.

Pausa, a una duración determinada del relato no le corresponde ninguna duración diegética o de la historia. Un ejemplo de este recurso puede ser el movimiento de cámara de un ambiente en el cual no transcurre ninguna acción.

Frecuencia

La frecuencia es la relación que hay entre el número de veces que se puede representar un acontecimiento en el relato y el número de veces que se supone que ocurre en la historia.

Podemos pensar en cuatro formas que puede tomar la frecuencia para la representación, según plantean los autores Casetti y Di Chio.

Simple, cuando se representa una sola vez lo que sucedió una sola vez. Por ejemplo Juan anoche se acostó a dormir temprano.

Múltiple, cuando se representa muchas veces lo que ha sucedido muchas veces. Por ejemplo, Juan se acostó temprano el lunes, se acostó temprano el martes, etc.

Estas dos formas se dan comúnmente en todos los films.

Repetitiva, cuando se representa un mismo hecho varias veces, por ejemplo cuando se cuenta una misma situación desde distintos puntos de vista.

Iterativa, este tipo de representación intenta mostrarnos que una acción se ha repetido varias veces antes de ser mostrada, es decir por ejemplo, Juan se levanta todos los días a las 7 de la mañana.

3.6. Relación espacio temporal del sonido

El tiempo del sonido está dado por el sincronismo y el asincronismo. Un sonido sincrónico es aquel que escuchamos al mismo tiempo en que vemos la fuente que lo produce. Los diálogos de los personajes cuando hablan están sincronizados para que los labios de los actores se muevan al mismo tiempo que oímos las palabras. Por el contrario el sonido asincrónico es aquel que oímos y que no vemos la fuente que

31. Gaudreault, André y Jost, Francois. *El relato cinematográfico*. Editorial Paidós, Barcelona, 1995.

32. Casetti, Francesco y Di Chio Federico. *Op. Cit.*, pág. 157

lo produce. Los resultados de este asincronismo pueden ser utilizados como recursos estéticos y narrativos.

La sincronía tiene que ver con la duración en la pantalla o el tiempo de visión.

En la temporalidad del sonido también intervienen las cualidades temporales que denominamos como orden, duración y frecuencia y están íntimamente relacionados con la temporalidad de la imagen.

Veamos cuáles son las relaciones temporales posibles del sonido. Por un lado tenemos el sonido diegético, el que pertenece a la historia, y el no diegético, que no pertenece a la historia en sí.

Bordwell y Thompson³³ proponen que en el primero, el tiempo del argumento y el de la historia se pueden manipular a través del sonido de dos formas. Por un lado, el *sonido simultáneo*, que se da cuando el sonido se produce al mismo tiempo que la imagen en término de la historia. Y puede ser *externo o interno*. El primero se refiere a diálogos, efectos, música. El segundo a los pensamientos que se oyen del personaje.

Y por el otro, el *sonido no simultáneo*, y se da cuando el sonido que oímos se produce antes o después en la historia que los hechos que vemos en pantalla.

El sonido no simultáneo anterior se puede manifestar como:

- *Flash-back sonoro o flash-forward de la imagen*, cuando el sonido de la historia se oye antes que se vea la imagen en pantalla. Por ejemplo se escucha el sonido del choque de un auto y luego vemos el auto estrellado contra un árbol.
- *Solapado de sonido*, cuando el sonido de una escena permanece brevemente mientras se presentan las imágenes de una nueva escena. Por ejemplo, un personaje que está siendo perseguido por un asesino está sentado en el sillón y suena el teléfono. Luego se muestran imágenes en la escena siguiente de una estación de policía, y se sigue oyendo el «ring» del teléfono de la escena anterior.

El sonido no simultáneo posterior se puede manifestar como:

- *Flash-forward sonoro o flash-back de la imagen*, cuando el sonido de la historia es posterior a la imagen mostrada en pantalla. Es decir, las imágenes se produjeron en el pasado y el sonido tiene lugar en el presente o en el futuro. Por ejemplo cuando un testigo, en un juicio está contando su punto de vista de los hechos, y mientras se oye el sonido de la voz del personaje se van mostrando las imágenes de los hechos del pasado.
- *Solapado de sonido*, sirve para generar expectativas. Las imágenes se produjeron en el pasado pero se muestran en un momento posterior en cuanto al sonido. Un ejemplo de este tipo, sería por ejemplo en una primera imagen donde hay tres jóvenes y uno confiesa haber matado a su novia, seguido de un corte a la imagen de una mujer asesinada, que yace en el pasto, mientras se muestra este plano de la mujer se oye a uno de los jóvenes amigos diciendo que no le cree y pidiéndole que se lo muestre. El plano siguiente es el de los tres jóvenes caminando por el bosque.

Respecto al sonido no diegético podemos decir que la mayor parte del sonido no tiene relación temporal importante con la historia, pero veamos algunas posibilidades que plantean los autores Bordwell y Thompson.

- No simultáneo, anterior en la historia que la imagen, el sonido está señalado como pasado sobre la imagen. Por ejemplo sonido de un discurso de Perón sobre imágenes de Argentina hoy.
- No simultáneo, posterior en la historia que en la imagen, el sonido está señalado como posterior sobre la imagen. Por ejemplo un narrador que recuerda un hecho pasado.
- Simultáneo, en la historia y en la imagen, un narrador que describe los hechos de un personaje en tiempo presente.

3.7. Temporalidad: Tensión y Ritmo

Espacio y tiempo son las dos dimensiones que definen la realidad. Entonces si la imagen es la representación de la realidad debemos pensar que posee un tiempo y un espacio, como hemos dicho anteriormente.

Justo Villafañe y Norberto Mínguez introducen el concepto de temporalidad definiéndolo como «*la modelización que la imagen hace del tiempo de la realidad a través de la representación*»³⁴

Plantean que intervienen dos elementos dinámicos: la tensión y el ritmo.

La tensión y el ritmo responden a un proceso de percepción. Son nociones que se pueden percibir a través de los elementos que están representados o que se han construido dentro de la imagen.

A la temporalidad es necesario compararla con el tiempo de la realidad, ya que el tiempo real posee un orden y significación y el otro no. Entonces, un orden temporal posee una significación particular y será diferente para cada orden temporal. El tiempo de la imagen carece de orden, es discontinuo. Si el real se da de manera lineal, pasado- presente y futuro, el de la imagen, por el contrario, cuenta con la supresión de partes, como elipsis, se va del pasado al presente y luego al futuro.

33. Bordwell, David; Thompson, Kristin. El arte cinematográfico. Ediciones Paidós, Barcelona, 1995, pág. 313

34. Mínguez, Norberto y Villafañe Justo. Principios de Teoría General de la Imagen. Ediciones Pirámide, Madrid, 1996, pág. 129

Tensión

Como hemos dicho, surge de la experiencia de la percepción. Este concepto se puede ejemplificar con el hecho de estirar a un máximo algo, por ejemplo una goma elástica al punto de quebrarse, romperse, cortarse. Lo que sentimos es una fuerza opuesta que tira hacia el otro lado.

La tensión posee dos variables, una fuerza (la del objeto que pretende regresar a su estado natural luego de haber sido modificado) y una dirección (el sentido que adopta dicha fuerza)

La proporción o la desproporción (percibida como una deformación) de los elementos en el cuadro pueden generar tensión.

La orientación oblicua genera tensión, dado que los elementos se ubican en el espacio en el eje horizontal o el eje vertical.

La forma es otro elemento generador de tensión, ya que ésta conforma uno de los elementos del peso visual de la imagen. Los anteriores responden a una modificación en la estructura de la forma pero no en la forma en sí. Cualquier forma distorsionada genera tensión.

Otros elementos son el contraste cromático y la profundidad de campo.

Ritmo

El ritmo está íntimamente relacionado con el concepto de duración temporal. Pero también es posible percibir ritmo desde la dimensión espacial, desde la extensión espacial.

Esta relacionado, entonces, con dos parámetros, la periodicidad y la estructura, que tiene que ver con el orden de los componentes que la constituyen, los elementos sensibles y los intervalos. Los primeros pueden ser analizados respecto a si son intensivos, y cualitativos, independientemente de su morfología. Se pueden clasificar en fuertes y débiles. El componente cualitativo no es fácil de analizar ya que los elementos de la composición son muy variados (colores, formas, texturas, etc.)

Por su parte, los componentes de intervalo se pueden analizar a partir del número y la duración de cada elemento, ya sea espacial o temporal.

Hasta aquí hicimos referencia a la estructura. Respecto a la periodicidad, Villafañe y Mínguez plantean que por un lado ésta «*regula la presencia en el espacio del cuadro de los elementos estructurales e implica, fundamentalmente, repetición*»³⁵

Pensamos que es posible ahora, conociendo los conceptos de tensión y ritmo, pensar no sólo en las imágenes en movimientos, ya que un movimiento se produce en un espacio definido y un tiempo establecido, respondiendo a una fuerza, una dirección, una forma, una proporción, una duración, etc. También es posible analizar la tensión y el ritmo desde un punto más general o más abstracto, podría decirse. Por ejemplo, pensando en unidades particulares como todas las escenas de un programa o un film, o tomando cada bloque, o simplemente a partir de elementos que se repiten a lo largo del texto audiovisual, ya sea de imagen o de sonido.

3.8. Articulación entre imágenes y sonidos

Existen algunos recursos que se utilizan en la etapa de montaje para articular las imágenes, es decir, entre una toma y otra, y a su vez se puede articular un sonido con otro. Se las denomina transiciones y sirven para pasar de una imagen a otra o de un sonido a otro generando ritmo entre las imágenes. Tienen variados usos expresivos. Gerard Millerson³⁶ en su libro *Técnicas de Realización y producción en televisión* nos propone la siguiente clasificación.

Corte

El corte es la transición más simple. Sirve para asociar dos situaciones. Son saltos de puntos de vista o de lugar y obligan al espectador a interpretar cada nueva imagen. Cuando no están bien empleados, puede perjudicar la continuidad creando relaciones falsas entre planos. Un ejemplo de corte se da cuando en una conversación entre dos personajes se muestra a uno y a otro, en campo y contracampo.

En el caso del sonido, este tipo de operación se usa para los diálogos. Por ejemplo, en una imagen en campo habla un personaje, y en la otra, en contracampo, habla otro personaje.

Fundido

El fundido es una transición que sirve para pasar de una imagen a otra de manera progresiva. Se puede fundir una imagen progresivamente a negro, o a blanco. En el caso del sonido, esta relación está dada por el volumen, se puede pasar de un audio a un silencio.

35. Mínguez, Norberto ; Villafañe, Justo. Op. Cit., pág. 141

36. Millerson, Gerald. Técnicas de realización y producción en televisión. Instituto Oficial de Radiotelevisión Española, Madrid, 1990, 3ª edición.

Puede ser fundido de entrada, cuando se comienza una imagen en negro y progresivamente aparece la imagen. Puede dar un efecto que cause la introducción tranquila a una acción, puede sugerir la formación de una idea. Puede ser fundido de salida, cuando la imagen se va desvaneciendo lentamente a negro o a blanco, también significa el desenlace de una acción tranquila. Y puede ser de entrada y salida, generando un efecto de pausa en el fluir de la acción. Sirve para mostrar un cambio de espacio o de lugar, o de tiempo.

Encadenados (mezcla)

Esta transición está dada por la superposición de dos imágenes. Éstas permanecen superpuestas en pantalla de manera simultánea. La primera se desvanece mientras aparece la segunda por completo. Sirven para comparar dos imágenes, comparan tiempos, espacio, ayudan a relacionar áreas visualmente, por ejemplo, cuando se pasa de un objeto a un detalle particular de este.

Wipe (cortinilla)

La cortinilla es un tipo de transición decorativo. Pueden tomar varias formas geométricas.

Pantalla partida: esta cortinilla parte la pantalla en la cantidad de partes que sean necesarias, la más común es la pantalla partida en dos, muy usada en noticieros cuando se realiza un móvil en algún acontecimiento. En un lado de la pantalla aparece el conductor en el estudio, y en el otro el movilero, el periodista que se encuentra en otro lugar. Sirve para unir espacios diferentes, para relacionar situaciones, etc.

Corte en «L»

Se trata de una transición sonora donde el sonido o la imagen se adelanta al corte de ambos. Por ejemplo, cuando comenzamos a escuchar el diálogo de un personaje antes de que veamos su imagen.

Respecto al sonido, hay algunos recursos que hemos nombrado cuando hablamos de los códigos sonoros y la ambientación musical, que si bien sirven como recursos estéticos y para generar algunos ambientes también sirven para articular el sonido de una imagen y otra. Ellos son, el *golpe musical*, el *encadenado* y el *fundido musical*

3.9. Tipos de Estructura

Ahora podemos volver al concepto de estructura, recordemos que habíamos dicho que una estructura es la disposición y orden de las partes de un todo y también que esto era posible a partir del montaje. Toda narración posee una estructura. Se le llama estructura narrativa a la estructura global del texto audiovisual. Se trata de los contenidos y organización general de la narración o relato en relación con el orden y a la duración de los elementos. La historia, como hemos dicho, es la serie cronológica de los acontecimientos relatados. En un capítulo precedente, hemos hablado de la estructura narrativa tradicional, la cual posee una introducción, un desarrollo, un momento de clímax y un desenlace.

Existen distintos tipos de estructuras narrativas, por ejemplo, la estructura analéptica. Una *analepsis* es una vuelta hacia atrás en el tiempo. Existen dos figuras dentro de una *analepsis*: el *flash back* y el *racconto*. Un *flash-back* es ir al pasado y volver inmediatamente, narrando desde el presente. Un *racconto* es ir al pasado, narrar desde el pasado y volver al presente. Para el *racconto* es necesario que el narrador se traslade en el espacio y el tiempo.

Lo opuesto a la *analepsis* es la *prolepsis* (salto hacia delante) Donde interviene la figura del *flash-forward*, es decir imágenes que vemos antes de que ocupen su lugar normal en la cronología.

3.10. Fragmentación

Si bien nos hemos referido a conceptos teóricos del cine, y los hemos adaptado para televisión, debemos señalar en este momento como último punto una gran diferenciación entre un medio y otro.

Cuando vemos una película, nos sentamos en una butaca en el cine, se apagan las luces y por dos horas o el tiempo de duración que tenga el film nos encontramos enfrentados con una pantalla donde se suceden todas las imágenes. No tenemos ningún tipo de interrupción, estamos frente a la pantalla dispuestos a recibir toda la información.

En televisión es completamente diferente. La manera en que este medio trasmite la información es de una diferencia abismal y los modos de recepción también lo son.

Cuando un individuo mira televisión, en el ámbito de su hogar, pueden suceder infinidad de hechos y situaciones que interrumpan la recepción del flujo de información: como atender una llamada telefónica, preparar un café, atender una visita, etc.

La televisión cuenta con una fragmentación del discurso televisivo. En una primera instancia podemos pensar en la programación.

La programación, como la define Jesús González Requena³⁷, es una estructura discursiva autónoma que a su vez está compuesta por otros discursos de orden inferior como los programas, o fragmentos que son carentes de una entidad discursiva autónoma, como los segmentos de continuidad. Están considerados como «textos parciales», que se integran al sistema de conjunto «texto», a un sistema de coherencia.

Por otro lado, contamos con una cantidad definida de canales. A su vez cada uno de ellos posee una programación específica.

Dentro de estos textos parciales también se ubican las publicidades, ya sean comerciales o institucionales (del mismo canal o del gobierno)

No es nuestro objetivo hacer un análisis del discurso televisivo, ni ahondar mucho más en este tema, pero es necesario ubicarnos y comprender las características a grandes rasgos de la televisión como medio, para entender las exigencias de la producción y realización de programas ficcionales.

Esta fuerza integradora que es la programación, somete a los textos parciales a las exigencias de la estructura de orden superior, provocando una nueva fragmentación en éstos.

Pensando en términos del programa que nos interesa: unitario Tiempo final, veamos a qué tipos de fragmentación responde.

Por un lado, podemos llamar «Macro estructura», a la estructuración que se hace de todos los programas. En el caso de Tiempo final se presenta en capítulos. Además tiene que ver con una cuestión de formato y género, no es sólo por su ubicación dentro de la programación.

Que su emisión sea semanal, ya presenta ciertas exigencias, porque como no hay un compromiso entre el espectador y los personajes o las historias, carece de continuidad. Como se dijo en un apartado anterior no es tarea fácil la de generar «gancho». Es difícil que la audiencia espere ansiosa la próxima emisión del ciclo.

Por otro lado podemos llamar «Micro estructura» a la división o estructuración que se hace dentro de cada capítulo. De esta manera, cada capítulo se divide en bloques y están intercalados con segmentos publicitarios. Se presentan entre cuatro y cinco bloques por capítulo en los que podemos observar que cada bloque, a su vez, tiene una estructura interna. Es decir, se presenta la situación o la acción, se desarrolla y llega a un punto de clímax. Nunca se llega a un desenlace de la acción o del conflicto en un final de bloque, ya que se pretende que el espectador quede «interesado» para ver el próximo bloque, para evitar que haga zapping (cambiar de canal) Solo se presenta el desenlace final, en término de la historia, en el último bloque.

Bien, teniendo en cuenta estas características debemos pensar o al menos aproximarnos a las exigencias que tiene un programa de este tipo en cuanto a su producción y realización. A simple vista, en cuanto al nivel de la historia podría tener un contenido fuerte ya sea que genere suspenso o que permita al espectador identificarse rápidamente. O en el caso de la utilización del sonido, por ejemplo, la música puede jugar un papel importante, y así sucesivamente.

Aún así no es de mi interés, en este momento, hacer una descripción detallada de cuáles son las exigencias, sino introducir este planteo para aclarar a grandes rasgos las diferencias entre el cine y la televisión. Lo importante, en definitiva, es entender la diferencia que existe entre un medio y otro, los diferentes modos en que uno recibe la información, por tanto, la diferencia de realización.

37. González Requena, Jesús. Op. Cit.

Parte 2- Modelo de análisis

Capítulo 4- El Modelo

El presente modelo sirve de guía para poder reconocer los elementos formales que se repiten y que se diferencian dentro de un programa unitario, a partir del análisis de los diferentes capítulos del mismo.

No se pretende realizar un análisis exhaustivo en cada caso, sino más bien reconocer dichos elementos a partir de la observación del resultado de un producto que se ha venido formando en las diferentes etapas de realización.

Tiene como objeto agrupar estos elementos para finalmente obtener las conclusiones. En este caso, determinar si las características reunidas introducen elementos narrativos novedosos.

4.1. Esquema Gráfico del Modelo

	PUESTA EN ESCENA (Contenidos)	PUESTA EN CUADRO (Modalidades)	PUESTA EN SERIE (Nexos)
Componentes de la narración	<ul style="list-style-type: none"> - Historia - Estructura tradicional - Conflicto - Personajes - Acción / acontecimiento - Transformaciones 	_____	_____
Códigos Visuales de Iconicidad	- Códigos Iconográficos-	- Códigos de composición icónica: De figuración y de plasticidad.	_____
Códigos Visuales de Fotograficidad	- Focalización y Formas de la mirada	<ul style="list-style-type: none"> - Iluminación - Color, Blanco y negro - Encuadre (Espacio) - Escala de planos y campos - Grados de Angulación - Tipos de Inclinación - Formas de la mirada y puntos de vista 	_____
Códigos visuales de Movilidad	- Movimiento dentro del cuadro	<ul style="list-style-type: none"> - Movimiento efectivo de la cámara - Movimiento Aparente 	_____
Códigos sonoros	- Por su naturaleza: Voz, Ruido, Música, Silencio	<ul style="list-style-type: none"> - Por su colocación: espacial - Imantación de la imagen por el sonido - Ambientación sonoro-musical: usos expresivos 	- Por su naturaleza: Ruidos y Música

			<ul style="list-style-type: none"> - Asociación por identidad - Asociación por analogía y contraste - Asociación por proximidad - Asociación por transitividad
Espacio y tiempo			
Espacio	Espacio de la historia	In / Off Estático / dinámico Orgánico / disorgánico	Estático / dinámico Orgánico / disorgánico
Tiempo	Tiempo de colocación: Tiempo de la historia	-----	Tiempo de devenir: Orden Duración Frecuencia <ul style="list-style-type: none"> - Relación espacio temporal de la imagen y el sonido. - Articulación de las imágenes y sonidos

4.2. Explicación y Uso del modelo

En resumen

Nuestro modelo está basado sobre tres ejes importantes en los cuales nos hemos centrado para organizar los elementos formales.

El análisis de un programa **unitario** lo podemos hacer ubicándonos en estos tres niveles de representación, el de la **Puesta en escena**, el de la **Puesta en Cuadro** y el de la **Puesta en Serie**. Aclaremos nuevamente que, como estos tres niveles se dan de manera simultánea, hay varios elementos que se pueden distinguir en más de un eje. Incluso muchos elementos que intervienen en el primer eje anticipan de alguna manera la organización de otros elementos del segundo.

Cuando nos encontramos frente a un programa de ficción televisivo como lo es el unitario, podemos en un primer lugar observar los elementos que se presentan en la «puesta en escena»

Por un lado, contamos con la clasificación que aportaron Casetti y Di Chio: los *informantes*, los *indicios*, los *temas* y los *motivos*.

creemos que provienen. Para ello, Michel Chion nos ha aportado el concepto de la imantación del sonido por la imagen. Así mismo, Beltrán Moner introduce el concepto de ambientación sonora musical, la posibilidad de crear ambientes sonoros particulares y sus usos expresivos.

Finalmente en el tercer eje, el de la puesta en serie, advertimos, por un lado, las asociaciones que se pueden hacer entre las diferentes imágenes y también, sobre los sonidos. Tiene que ver con la etapa de realización de «montaje» y sobre todo con la organización de la información.

Como hemos dicho, una imagen es la representación de un aspecto de la realidad, significa volver a hacer presente algo que está ausente. El relato es la representación de un mundo lo más realista posible y como todo mundo posee un tiempo y un espacio.

A partir de este concepto, del cual ya hemos hecho referencia en un capítulo anterior, podemos pensar en un tiempo y un espacio de la imagen y del sonido, determinar las relaciones espacio- temporales que existen entre imagen y sonido y observar el espacio desde la puesta en escena, el espacio de la historia. Desde el nivel de la puesta en cuadro, advertimos cómo se ordenan o se disponen los distintos elementos en ese espacio.

A su vez nos damos cuenta de un tiempo de *colocación*, el tiempo de la historia, y un tiempo *devenir*, que se refiere al acto mismo de relatar, donde intervienen el orden, la duración y la frecuencia.

A partir del tiempo y el espacio se puede generar ritmo y tensión.

Existen algunos mecanismos de edición que operan entre imágenes y entre sonidos y permiten la articulación de éstos para dar continuidad y ritmo a lo que vemos.

Conociendo los elementos formales podemos volver nuevamente al concepto de estructura y pensar en las exigencias de realización que surgen a partir de la fragmentación del discurso televisivo.

Parte 3- Aplicación práctica del modelo

«SIMULACRO»

PROTAGONISTAS:

FABIÁN VENA (Fabián)

CAROLINA FAL (Sofía)

CLAUDIO GALLARDOU (Federico)

AÑO DE EMISIÓN: 2000

ELEMENTOS	PUESTA EN CUADRO
Historia/ Relato	<p>Sofía engaña a su marido. Junto con su amante planean el simulacro de un asalto y violación para que Federico quede preso. El plan consiste en el asesinato de un hombre que es citado para tasar el departamento, y la utilización de esas pruebas para poder inculpar a Federico. No todo sale como había sido planeado y Federico mata a Sofía. En venganza, Fabián mata a éste.</p>
Estructura y Bloques	<p>Este capítulo posee una estructura tradicional de introducción, desarrollo, clímax y desenlace. Este último es un final sorpresivo, o de desencaje. La introducción, en la cual se presentan los personajes y el conflicto, es breve. A su vez está dividido en cuatro bloques. El primer bloque es el más extenso mientras que el último funciona a modo de epílogo.</p>
Conflicto	<p>El conflicto es de fuerza humana. Por un lado, Federico tiene celos de Sofía. Por otro lado, Sofía y Fabián quieren estar juntos y necesitan «des-hacerse» de Federico.</p>
Ambiente	<p>La ambientación es realista. Posee un ambiente Meta histórica. Es un ambiente rico, detallado y armónico. Se trata del departamento de un matrimonio de clase media alta. Amplio, con varios espacios.</p>
Personajes Como persona Como rol Como actante	<p>Fabián es un personaje redondo, mientras que Sofía y Federico son personajes planos. Fabián y Federico son personajes lineales, mientras que Sofía es un personaje contrastado. Los tres personajes son dinámicos, se encuentran en constante evolución.</p> <p>Fabián y Federico son personajes activos. El primero es un personaje influenciador y modificador; el segundo es autónomo y conservador.</p> <p>El sujeto es Fabián. El objeto hacia el que se mueve es Sofía, mediante el deseo de poder quedarse con ella. El destinador puede ser su mente, o su deseo, o bien el deseo de ambos. El destinatario serían Fabián y Sofía. Pero es un lugar que creemos que queda sin ocuparse, ya que tras la muerte de Sofía nadie puede beneficiarse. Su adyuvante es Sofía y su oponente es Federico.</p>

Acción	
Como comportamiento	<p>Las acciones que llevan a cabo Fabián y Sofía son voluntarias, conscientes y colectivas. Por el contrario, el comportamiento de Federico es voluntario, pero inconsciente.</p>
Transformación	
Como cambios	<p>Las transformaciones son colectivas, explícitas, quebradas y uniformes y complejas.</p>
Como procesos	<p>Personaje clave: Fabián Virtualidad: Lograr que Federico sea encarcelado para poder estar junto a Sofía. Actualización: Llevar a cabo el simulacro planeado. Ausencia de actualización: Las acciones que realiza Federico. Objetivo alcanzado: No tiene éxito. Objetivo fallido: Sofía muere.</p>
Como variaciones estructurales	<p>Como variación estructural observamos la sustitución.</p>
Códigos visuales de Fotograficidad	
Focalización y formas de la mirada	<p>Creemos que se trata de un relato no focalizado, y a su vez, de un relato con focalización interna fija, donde los hechos los podemos ir conociendo a través de Fabián.</p> <p>Reconocemos la mirada objetiva irreal y la mirada subjetiva.</p>
Espacio y tiempo	<p>El espacio está dado en un departamento de clase alta, posiblemente en la ciudad de Buenos Aires. El tiempo según la datación de los acontecimientos está dado en el presente, de noche, en aproximadamente una hora.</p>
Códigos visuales de fotograficidad	
Iluminación	<p>Advertimos una iluminación subrayada. Se utiliza el recurso de pantalla brillante. El tratamiento de la iluminación es realista.</p> <p>Existe un predominio de luz azul que intenta simular la oscuridad creando, a su vez, climas de frialdad.</p> <p>El clima que genera dicha luz contrasta con el clima cálido que generan ciertas lámparas ubicadas en el departamento.</p> <p>Advertimos el empleo del flash para pasar del presente de la historia al recuerdo de Federico.</p>
Color blanco y negro	<p>La paleta de color que se utiliza responde a colores pasteles que tiene una gran intensidad, o saturación. Son colores fuertes, como el verde, el rojo y el azul. Provocan sensación de calidez pero a su vez nos transmiten cierta tensión.</p>
Encuadre	
Campos y Planos	<p>Observamos un predominio del campo total de los planos medios y cerrados, como el primer plano o el plano detalle. En menor medida observamos planos abiertos, solo cuando se realiza algún seguimiento de personaje o para ubicar al espectador en el espacio.</p>

Grados de angulación	Observamos que predomina la angulación frontal y la picada.
Tipos de inclinación	En cuanto a los tipos de inclinación observamos un predominio de la inclinación frontal y la oblicua.
Códigos visuales de movilidad	Reconocemos movimientos de cámara de travelling, panorámica y cámara en mano. También observamos el uso del zoom.
Códigos sonoros	<p>Reconocemos sonidos de voces, música, ruidos y de silencios. Aparecen voces, ruidos y silencios diegéticos, onscreen y offscreen. También advertimos sonidos de ruidos interior como jadeos, respiración y otros.</p> <p>A su vez observamos sonidos de música, ruidos y silencios no diegéticos. Respecto a las tres categorías de sonidos antes mencionadas, podemos observar que la voz aparece en fuera de campo, in y off (interior únicamente)</p> <p>Los ruidos aparecen en fuera de campo, in y off; y la música en off.</p> <p>En cuanto al silencio, respecto de la clasificación que nos ofrece Rodríguez Bravo, observamos que el silencio está utilizado en su sentido naturalista y dramático.</p>
El espacio del sonido	<p>Desde la propuesta de Chion nos encontramos con sonidos acústicos y con sonidos de escucha visualizada. Un ejemplo para el primero es el momento en que Federico está en el baño y se escucha un grito, y luego se ve la escena donde Sofía está siendo apuntada con un arma. Para el segundo podemos pensar en el momento en que vemos que Fabián dispara el arma y oímos el ruido del disparo.</p> <p>Observamos sonidos «on the air», del sonar del celular o del timbre del departamento. Y por último, como hemos dicho en un momento anterior sonidos internos subjetivos que provienen de la realidad física del personaje.</p>
Ambientación musical	<p>La música es utilizada en su sentido anímico e imitativo.</p> <p>Como medios expresivos de ambientación nos encontramos con música subjetiva, con ruido objetivo y subjetivo y con silencio subjetivo.</p> <p>Observamos que hay un predominio del ambiente subjetivo, pero aún así se producen intercambios de ambiente.</p>
Espacio	<p>Observamos espacio estático fijo, espacio estático móvil, espacio dinámico descriptivo y espacio dinámico expresivo.</p> <p>Por otro lado advertimos espacio plano y espacio profundo. Predomina el espacio unitario sobre el espacio fragmentado. Para este último podemos pensar en la escena en que Rafael (el tasador) camina hacia las habitaciones pasando frente a un espejo. Lo que vemos es la imagen de Fabián y el reflejo de Rafael en el espejo.</p> <p>Observamos espacio centrado y abierto.</p>

ELEMENTOS	PUESTA EN SERIE
Códigos sintácticos	
Nexos	<p>Los nexos que observamos son los de proximidad, transitividad y yuxtaposición.</p>
Tiempo	
Orden	<p>El orden es lineal, vectorial y progresivo.</p>
Duración	<p>La duración es normal.</p>
Frecuencia	<p>Posee frecuencia repetitiva. Se representa dos veces lo que ha sucedido una vez. A través de la memoria de Federico se vuelve a presentar un hecho que ya ha sido mostrado.</p>
Relación espacio temporal del sonido	<p>Observamos sonido simultáneo sobre la imagen en término de la historia.</p>
	<p>Y observamos sonido e imagen no simultáneo en término de la historia. Es el caso de la representación de un recuerdo de Federico. Es algo que ya ha sucedido, ya lo vimos y lo oímos. Se trata de una imagen y un sonido que vuelven a repetirse sobre el presente de la historia a través de la memoria de Federico.</p>
	<p>Reconocemos flash- back sonoro o flash- forward de la imagen. Por ejemplo, hacia el final del capítulo oímos un disparo, Fabián camina hacia el living, y cuando llega Sofía está muerta, tirada en el suelo.</p>
Articulación entre imágenes y sonidos	<p>En cuanto a la imagen predomina el corte. En cuanto al sonido observamos predominio del contraste, golpe musical, interrupción y fondo musical.</p>

«DOBLE VIDA»

PROTAGONISTAS:

LUIS BRANDONI (Oscar)
 JUAN LEYRADO (Raúl)
 INGRID PELICORI (Susi)

AÑO DE EMISIÓN: 2000

ELEMENTOS	PUESTA EN ESCENA
Historial / Relato	<p>Raúl y Oscar mantuvieron una relación amorosa por ocho años, pero Raúl ha decidido dejarlo. Oscar se niega a tal decisión y por tal motivo llega a la casa de Raúl y Susi, su esposa, para aclarar la situación. Le cuenta la verdad a Susi y humilla a Raúl contando ciertas intimidades y haciendo que éste se vista de mujer. La mujer intenta llamar a la policía tras la locura que presenta Oscar pero creemos que queda inconcluso. Éste resuelve jugar a la ruleta rusa para que uno de los dos muera. Por error matan a un joven que llegaba del video club para entregar una película: «sorpresa inesperada»</p>
Estructura y Bloques	<p>Este capítulo cuenta con una estructura tradicional, posee una breve introducción, donde se presentan los personajes y el conflicto, un desarrollo, un clímax y un desenlace. Creemos que el desenlace es abierto, ya que la resolución del conflicto es inconclusa, por otro lado observamos el final de tipo «desencaje». Está dividido en cuatro bloques. El primero es más extenso y el último funciona a modo de epílogo.</p>
Conflicto	<p>El conflicto es de Fuerza humana. Oscar está herido, no tolera que Raúl lo quiera dejar y se quiere vengar de él. Por otro lado se genera un conflicto entre Raúl y Susi al enterarse del engaño y de la sexualidad de su marido. Pensamos que existe un conflicto de Fuerza interna en Oscar. El está en conflicto consigo mismo, tiene problemas psicológicos.</p>
Ambiente	<p>Nos encontramos ante un ambiente meta histórico. Es un ambiente rico y detallado. Es un departamento de clase media, moderno. La ambientación es realista, se trata de representar de manera real lo que vemos en la vida cotidiana.</p>
<p>Personajes</p> <p>Como persona</p> <p>Como rol</p> <p>Como actante</p>	<p>Observamos que Susi y Raúl son personajes planos, mientras que Oscar es un personaje redondo. Creemos que Oscar y Raúl son personajes contrastados y que están en constante evolución. Susi es un personaje lineal y estático.</p> <p>Raúl y Susi son personajes pasivos aunque el primero, al comienzo tiene un punto de giro y logra enfrentar a Oscar, tarea que luego se ve aplacada por este último. Oscar es un personaje activo e influenciador. Es el que le hace hacer a los demás.</p> <p>Oscar es el sujeto. El objeto es Raúl. Su deseo es vengarse, o bien poner a la luz la relación amorosa entre ellos frente a Susi. El destinatario es la mente de Oscar. No observamos un destinatario, ya que el objetivo no se lleva a cabo completamente, queda inconcluso. Nadie puede obtener beneficios. No hay un adyuvante y como oponente aparece a Susi.</p>

<p>Acción</p>	
<p>Como comportamiento</p>	<p>El comportamiento de Oscar es voluntario, consciente e inconsciente, e individual. El comportamiento de Susi y el de Raúl es involuntario, inconsciente en el primero caso y consciente en el segundo.</p>
<p>Transformación</p>	
<p>Como cambios</p>	<p>Observamos cambios colectivos, explícitos, uniformes y complejos. Creemos que los tres personajes se transforman, y que el escenario también. Los cambios de Susi y Raúl son más evidentes.</p>
<p>Como procesos</p>	<p>Personaje clave: Oscar. Virtualidad: Vengarse de Raúl, ya sea humillarlo o matarlo. Actualización: Hace que Raúl se disfrace de mujer, cuenta intimidades de ambos. Falta de actualización: Susi intenta arrebatarse el arma, llega el joven del video club. Objetivo alcanzado: Humilla a Raúl. Objetivo fallido: No mueren ellos, sino que muere el joven.</p>
<p>Como variaciones estructurales</p>	<p>Como variación estructural observamos la sustitución.</p>
<p>Códigos visuales de fotograficidad</p>	
<p>Focalización y formas de la mirada</p>	<p>Advertimos focalización interna fija. Los hechos se dan a conocer a través de Oscar. Reconocemos la mirada subjetiva y la mirada objetiva irreal.</p>
<p>Espacio y Tiempo</p>	
	<p>El espacio de la historia está dado en el departamento de Raúl y Susi. El tiempo según la datación de los acontecimientos es presente, de noche y transcurre en aproximadamente una hora.</p>

ELEMENTOS	PUESTA EN CUADRO
Códigos visuales de fotograficidad	
Iluminación	<p>Observamos una iluminación subrayada. Pantalla brillante. Se intenta ofrecer una iluminación que sea realista. Se generan destellos de luz para simular relámpagos. No observamos un contraste de luz.</p>
Color blanco y negro	<p>Observamos una paleta de colores con tonalidades pasteles de verde y amarillo que están saturados. No se usa el blanco y el negro.</p>
Encuadre	
Campos y Planos	<p>Hay un predominio de los planos cerrados, como el primer plano, el plano medio y el plano detalle. Observamos el uso del campo total para situar al espectador respecto del ambiente y la acción.</p>
Grados de Angulación	<p>Predomina la angulación frontal pero advertimos el uso de la angulación picada y contra picada.</p>
Tipos de inclinación	<p>Predomina la inclinación frontal, aunque observamos algunos casos de inclinación oblicua.</p>
Códigos visuales de movilidad	<p>Observamos movimientos de cámara de travelling, de panorámica y de cámara en mano. A su vez, advertimos el uso del zoom.</p>
Códigos sonoros	<p>Respecto a los códigos sonoros, observamos sonidos de voces, ruidos, y silencios diegéticos, onscreen y offscreen. También sonidos de música, ruidos y silencios no diegéticos. Observamos sonido interior. Las voces aparecen en in y fuera de campo. Los ruidos aparecen en in, off y fuera de campo. La música aparece en off. En cuanto al silencio, advertimos un uso naturalista y otro dramático.</p>
El espacio del sonido	<p>Como sonidos «on the air» podemos pensar en el timbre del portero. Observamos sonido ambiente de tormenta. Advertimos sonidos internos subjetivos.</p>
Ambientación musical	<p>Podemos observar que la música es utilizada en su sentido anímico e imitativo. El primero generando estados de ánimo en las diferentes situaciones de suspenso y el segundo narrando ambientes específicos como en el caso de la tormenta. Observamos música subjetiva y música descriptiva (lluvia) Observamos ruido objetivo, subjetivo y descriptivo (los latidos de corazón, los truenos) Observamos silencio subjetivo. Existe intercambio de ambientes.</p>
Espacio	<p>En cuanto al espacio en movimiento reconocemos el espacio estático fijo, espacio estático móvil y espacio dinámico descriptivo. En cuanto al eje espacio orgánico/ disorgánico reconocemos espacio plano y profundo, espacio unitario, espacio centrado y espacio cerrado.</p>

ELEMENTOS	PUESTA EN SERIE
Códigos sintácticos	
Nexos	Reconocemos nexos por proximidad, por transitividad y por yuxtaposición.
Tiempo	
Orden	El relato posee un orden lineal, vectorial y progresivo.
Duración	La duración es normal.
Frecuencia	La frecuencia es simple.
Relación espacio temporal del sonido	Reconocemos sonido e imagen simultáneo en la historia y en el momento en que lo vemos. Es decir, el sonido y las imagen se producen en el presente de la historia.
Articulación entre imágenes y sonidos	Respecto de la imagen observamos el corte. Respecto del sonido observamos el corte (en los diálogos), golpe musical, la interrupción, el contraste y el fondo musical.

«LA CONFESIÓN»**PROTAGONISTAS:**

ARTURO PUIG (Jorge y Pablo)

MARITA BALLESTEROS (Claudia)

RAÚL CALANDRA (Germán)

FECHA DE EMISIÓN: 2001

ELEMENTOS	PUESTA EN ESCENA
Historial / Relato	<p>Jorge es presionado por la mafia y debe entregarles diez mil pesos. Le pide ayuda a su hermano gemelo, Pablo, que es un cura. Éste se niega a ayudarlo. Jorge lo desmaya y se hace pasar por Pablo. Se entera que su hermano mantiene una relación amorosa con Claudia, su esposa. Jorge mata a Pablo y roba el dinero. Luego simula un suicidio de su hermano.</p>
Estructura y bloques	<p>Este capítulo posee una estructura tradicional, con una breve introducción, desarrollo, clímax y desenlace con «desencaje». Cuenta con cuatro bloques. En el primero se realiza una introducción de los personajes y del conflicto. En el segundo y tercero se presenta el desarrollo del conflicto, hacia finales del tercero se produce el clímax, y el cuarto bloque cuenta con el desenlace sorpresivo.</p>
Conflicto	<p>El conflicto es de Fuerza humana. Jorge está en conflicto con la mafia. Y además se encuentra constantemente en conflicto (conflictos secundarios) con distintas personas como el hombre que viene del obispado o su mujer.</p>
Ambiente	<p>El ambiente en el que transcurre este capítulo es una iglesia católica. Responde a un ambiente histórico. Es rico, minuciosos y detallado. La ambientación es realista.</p>
Personajes	<p>Como persona</p> <p>Observamos a Jorge y a Claudia como personajes redondos mientras que Pablo y Germán son personajes planos. Jorge es inestable y contradictorio mientras que el resto es más bien uniforme. Éste se encuentra en constante evolución.</p> <p>Como rol</p> <p>Jorge es un personaje activo e influenciador. Mientras que Claudia, Pablo y Germán son personajes pasivos.</p> <p>Como actante</p> <p>El sujeto es Jorge. El objeto hacia el cual se mueve es Pablo que posee el dinero (el dinero es el objeto final) Quien lo ha invitado a moverse, o bien, el destinatario es la mafia. El destinatario será Jorge y su familia, que podrán vivir tranquilos una vez que se le haya pagado a la mafia. Jorge no cuenta con un adyuvante. Pero podríamos pensar en que Germán es un posible adyuvante de Jorge. Ya que si bien no es consciente, contribuye en el avance de las acciones de Jorge. Como oponente nos encontramos con Juan.</p>
Acción	<p>Como comportamiento</p> <p>El comportamiento de Jorge es voluntario, consciente e individual. El comportamiento de Claudia es involuntario e inconsciente, mientras que el de Germán es inconsciente.</p>

Transformación	
Como cambios	<p>Las transformaciones son colectivas y explícitas, ya que afectan a más de un personaje y están a la vista. Existen cambios uniformes y complejos. Para el primero, como ejemplo podemos pensar en el cambio que se produce en Jorge, luego de matar a su hermano por error. Para el segundo, podemos pensar en el supuesto suicidio de Pablo, se presenta un cambio sobre un escenario más complejo.</p> <p>En cuanto a los cambios de la acción misma, observamos que éstos son quebrados y efectivos.</p>
Como procesos	<p>Personaje clave: Jorge Virtualidad: Conseguir el dinero Actualización: Pedido de ayuda al hermano. Hacerse pasar por Pablo.</p>
Como variaciones estructurales	<p>Ausencia de actualización: La insistencia de Juan en la iglesia. Objetivo alcanzado: Jorge logra conseguir el dinero. Objetivo fallido: Pablo muere.</p>
Códigos visuales de Fotograficidad	
Focalización y Formas de la mirada	<p>Como variación estructural observamos la sustitución.</p>
Espacio y tiempo	<p>Es un relato no focalizado o que posee focalización interna fija en el que los hechos se dan a conocer a través del personaje de Jorge. Reconocemos la mirada subjetiva y la mirada objetiva irreal.</p>
ELEMENTOS	<p>Según el espacio de los acontecimientos, la historia tiene lugar en una iglesia católica. El tiempo de la historia tiene lugar en el presente, de día y transcurre en aproximadamente una hora.</p>
Códigos visuales de fotograficidad	<p>PUESTA EN CUADRO</p>
Iluminación	<p>Nos encontramos frente a una iluminación subrayada que como papel primordial tiene la de ambientar la iglesia como tal. Existen distintos focos de luz que generan efectos particulares y simulan una perfecta imitación de la luz de iglesia. La luz es cálida.</p> <p>La iluminación es brillante, y no observamos grandes contrastes lumínicos.</p>
Color Blanco y Negro	<p>No se emplea el blanco y el negro. Respecto del color, se ha usado una paleta de colores pasteles que a partir de una iluminación subrayada obtenemos tonalidades cálidas, como si se hubieran virado a los rojos, o amarillos.</p>
Encuadre	
Campos y Planos	<p>Predominan los planos medios y cerrados, como planos detalles y primeros planos. También se presenta un uso frecuente del campo total para dar ubicación del lugar y de la acción al espectador.</p>
Grados de Angulación	<p>Existe un uso variado, o alternado entre la angulación frontal, picada y contra picada.</p>

Tipos de inclinación	Predominio de la inclinación frontal y oblicua.
Códigos visuales de movilidad	<p>Los movimientos de cámara son constantes. Podemos reconocer el uso de panorámica, cámara en mano y movimiento aparente de la cámara, es decir, zoom. También advertimos pero en menor medida el uso de travelling.</p>
Códigos sonoros	<p>En este capítulo reconocemos sonidos de voces diegéticas, onscreen y offscreen; ruidos diegéticos onscreen y ofscreen y no diegéticos. Silencios diegéticos y no diegéticos; y música no diegética. Esta última es básicamente electrónica y al final del capítulo se presenta un tema musical. No hemos advertidos sonidos provenientes de la mente de los personajes, pero si de jadeos, respiración, risas, etc.</p> <p>Respecto a su colocación observamos sonidos que están in, off y fuera de campo.</p> <p>Las voces se presentan en campo in y fuera de campo, mientras que los ruidos aparecen como in fuera de campo y off, es decir no diegéticos (ruidos que no pertenecen a la historia pero que contribuyen emocionalmente con alguna acción)</p> <p>Reconocemos música off, no diegética. Advertimos un uso naturalista y un uso dramático del silencio.</p>
El espacio del sonido	<p>En cuanto al espacio del sonido, reconocemos «sonido on the air», por ejemplo el ruido del timbre del celular y la voz retransmitida a través de éste. Sonidos internos subjetivos, como la respiración de los personajes.</p>
Ambientación musical	<p>En cuanto a la música, podemos observar que se emplea en su sentido anímico e imitativo.</p> <p>Se emplea música subjetiva, la que se utiliza para acompañar emocionalmente la acción. Por ejemplo, cuando Jorge está asfixiando a Pablo. Y a su vez música descriptiva. Se podría pensar que parte de la música que se escucha proviene de la iglesia.</p> <p>En cuanto al ruido predominan el ruido objetivo, y el ruido subjetivo. Y en menor medida se emplea el ruido descriptivo.</p> <p>En cuanto al silencio advertimos un uso subjetivo de éste. Creemos que existe un intercambio de ambientes.</p>
Espacio	<p>Observamos espacio estático fijo. Por ejemplo cuando se muestran por un momento imágenes de santos, o de Jesús.</p> <p>Espacio estático móvil. Los personajes se mueven dentro del cuadro mientras la cámara se mantiene fija.</p> <p>Existe un predominio del espacio dinámico descriptivo, donde la cámara acompaña los movimientos de los personajes, y en menor medida un uso del espacio dinámico expresivo.</p> <p>Respecto de la categoría espacio orgánico- disorgánico, reconocemos espacio plano y espacio profundo, espacio unitario y predominio del espacio centrado por sobre el espacio excéntrico. Por último reconocemos el espacio cerrado por sobre el abierto.</p>
Códigos sintácticos	
Nexos	<p>Predominan nexos de asociación por proximidad, transitividad y por yuxtaposición.</p>

<p>Tiempo</p> <p>Orden</p> <p>Duración</p> <p>Frecuencia</p> <p>Relación espacio temporal del sonido</p> <p>Articulación entre imágenes y sonidos</p>	<p>Tiempo lineal, de sucesión vectorial progresiva.</p> <p>Posee una duración normal.</p> <p>La frecuencia es simple.</p> <p>Nos encontramos con diálogos, ruidos y silencios que se producen de manera simultánea en la historia y en lo que se muestra. Es decir, se producen en el presente de la historia.</p> <p>Predominan el corte en cuanto a imágenes. En cuanto al sonido predominan el golpe musical, la interrupción, el contraste y el fondo musical.</p>
--	--

«MALA NOCHE»

PROTAGONISTAS:

GEORGINA BARBAROSA (Cristina)
 OSVALDO SANTORO (Carlos)
 CARLOS SANTAMARÍA (Ezequiel)

AÑO DE EMISIÓN: 2001

<p>ELEMENTOS</p> <p>Historia / Relato</p> <p>Estructura y Bloques</p>	<p>PUESTA EN ESCENA</p> <p>Silvia es crítica de cine. Ezequiel es el director de la película «La Mala Noche» que ha sido criticada de manera negativa por Silvia. Ella ni siquiera la ha visto. Su marido es actor y el director le pide para hacer un «simulacro» de la situación que se plantea en dicha película. Carlos acepta. La intención de Ezequiel es darle una lección a Silvia.</p> <p>Al regreso de un viaje, una serie de situaciones se presentan, entre ellas el supuesto asesinato de Carlos. Silvia es perseguida e intimidada por un «asesino» que la espía. Pero luego descubre que ha sido una simulación.</p> <p>Este capítulo posee una estructura tradicional, hay una introducción, donde se exponen los personajes de Silvia y Carlos y en un tercer lugar Ezequiel.</p> <p>Podemos ver que el desarrollo comienza en el momento en que Silvia abre la heladera para sacar una tarta, y ésta tiene un cuchillo clavado en el centro. A continuación suena el teléfono y ella atiende.</p> <p>El clímax, el momento de mayor tensión se da desde que se van los policías del domicilio hasta que ella se da cuenta que hay cámaras y micrófonos en la casa.</p> <p>El desenlace comienza a partir del encuentro en el living con Carlos y Ezequiel, cuando finalmente se cierra el conflicto. El segundo desenlace comienza cuando se va Ezequiel de la casa, en el cual es Silvia quien simula el asesinato de su marido.</p> <p>El capítulo está dividido en cuatro bloques. En los tres primeros se presenta la introducción, el desarrollo y el clímax. En el último, el desenlace con sus dos posibles finales. Éste funciona a modo de epílogo.</p>
---	---

Conflicto	<p>El conflicto es de «Fuerza Humana», ya que se trata del enfrentamiento entre dos seres humanos.</p> <p>Ezequiel está muy molesto y quiere cambiar la actitud que tiene Silvia respecto a su trabajo, le quiere dar una lección, un castigo. Es el conflicto matriz.</p> <p>Cuando comienza el simulacro, Silvia se enfrenta a un asesino, que ha matado a su marido y probablemente quiera matarla a ella. Lucha por encontrarlo y rescatarlo.</p>
Ambiente	<p>Este capítulo posee una ambientación realista. Representa de manera natural lo que podemos ver en el mundo real o en la vida cotidiana.</p> <p>Es un lugar amplio, más bien abierto, que parece estar habitado por personajes que pertenecen a la clase media alta. Es rico, detallado, minucioso y armónico, organizado.</p> <p>Posee una ambientación meta histórica.</p> <p>Las ventanas son de un material específico para que se pueda generar un efecto traslúcido cuando una figura se proyecta por detrás, y entonces nos permita ver la sombra reflejada, o el contorno de dicha figura.</p>
Personajes	<p>Como persona</p> <p>Este capítulo posee tres personajes principales. Silvia, Carlos y Ezequiel.</p> <p>Creemos que los tres son personajes redondos, problemáticos, complejos y variados. Silvia se presenta como un personaje contrastado mientras que Ezequiel es uniforme y coherente. Por otro lado, podemos ver que Silvia está en constante evolución, es un personaje dinámico, mientras que por parte de Ezequiel y de Carlos no se advierte evolución, al menos, a la vista.</p> <p>Como rol</p> <p>Ezequiel es un personaje activo mientras que Carlos y Silvia responden a las iniciativas de otros, y por lo tanto son personajes pasivos. Por otro lado, Ezequiel cumple un rol «influenciador» donde hace «hacer» a los demás.</p> <p>Ezequiel trabaja para cambiar una situación, o más bien una actitud, más allá de que sea un castigo para Silvia. Y ésta, trabaja como punto de resistencia, intenta mantener un equilibrio (recuperar a su marido sano, responder a las situaciones y cumplir con lo que le pide el director)</p> <p>Como actante</p> <p>Ezequiel se distingue como Sujeto, que posee un deseo (el de hacer cambiar a Silvia de actitud) Silvia (o bien sus actitudes que hay que modificar) se presenta como el Objeto hacia donde hay que moverse. Si el sujeto actúa a partir de un mandato, podemos pensar que proviene de su mente, de su interior (el enojo es lo que lo mueve), y en este sentido Ezequiel actúa como Destinador. Y a su vez, ocupa el lugar del Destinatario. Dijimos que el destinatario es quien recibe el objeto y se beneficia con éste. Entonces, será Ezequiel y todos los directores que hayan obtenido una mala crítica de sus películas por parte de Silvia.</p> <p>Por otra parte, el sujeto cuenta con un adyuvante que contribuye con éste para lograr sus objetivos: Carlos. En tanto que su oponente será la policía, quien dificulta el trabajo del director y de Carlos.</p>

<p>Acción</p> <p>Como comportamiento</p>	<p>Podemos ver que el comportamiento de Silvia es variado. Realiza acciones que son voluntarias y también que surgen de una respuesta automática que tiene que ver con la situación que vive. Por otra parte advertimos que éstas no poseen un reflejo en su mente sino más bien que están acompañadas de una ceguera total. Es un comportamiento individual e intransitivo, ya que el comportamiento no puede trasladarse hacia los demás. En el caso de Ezequiel tanto como en el de Carlos, el comportamiento es voluntario y consciente. El primero es el que le hace «hacer» a Silvia y por ende ya ha pensado de antemano sus acciones.</p>
<p>Transformación</p> <p>Como cambios</p>	<p>Los cambios que tiene Silvia a lo largo del relato son individuales, algunos explícitos (los cambios que se dan a la vista como por ejemplo que primero esté aterrada y luego tome coraje para enfrentarse al supuesto asesino) y otros implícitos (como el cambio de actitud que se desea modificar), son uniformes ya que se presentan en los rasgos de personalidad de Silvia y no sobre el ambiente. Por otro lado los cambios que se presentan son «quebrados», es decir contrastados e interrumpidos. No se van presentando de manera uniforme y continua, sino que se dan cambios contrastados. Por último, los cambios son aparentes, quedan inconclusos, no se sabe si realmente Silvia ha cambiado su actitud ya que hacia el final de la trama retoma una postura inicial (sobreestima su capacidad)</p> <p>Con respecto a Ezequiel, no se observan cambios desde el punto de vista de la acción. Es un personaje que se mantiene constante, con una sola actitud, la única diferencia es que en un momento encarna a un asesino y luego se hace presente como director. Pero la serie de acciones que lleva a cabo son coherentes.</p>
<p>Como procesos</p>	<p>Personaje clave: Ezequiel</p> <p>Virtualidad (modificar la actitud negativa de Silvia a través de un castigo) Actualización (hacerle creer de la existencia de un asesino que ha lastimado a su marido y lo tiene secuestrado; las insistentes llamadas telefónicas para asustarla)</p> <p>Ausencia de actualización (la llegada de la policía a la casa)</p> <p>Objetivo alcanzado (logran hacerle creer el simulacro a Silvia; creemos también que ella comienza a tener en cuenta lo que pide Ezequiel)</p> <p>Objetivo fallido (no es posible saber si ella ha cambiado su actitud)</p>
<p>Como variaciones estructurales</p>	<p>Observamos «la sustitución» como variación estructural de este capítulo, donde el estadio inicial no tiene nada que ver con el final. En ningún momento se puede suponer una evolución ni de los personajes, ni de la acción, ni de la historia.</p>
<p>Códigos visuales de fotograficidad</p> <p>Focalización y formas de la mirada</p>	<p>Respecto a la focalización, podemos observar que por un lado el narrador sabe más que los personajes. Y que por otro lado hay un personaje que sabe más que el resto. Ezequiel, sabe más que Silvia y que Carlos, pero a su vez, los hechos nos son dados a conocer a través de éste. Podemos ver que cada personaje aporta diferente información, que permiten al espectador conjeturar y armar la trama.</p> <p>Respecto a las formas de la mirada, podemos reconocer la <i>mirada subjetiva</i>, portada mayoritariamente por Silvia, y la mirada irreal, dada por ciertos movimientos de cámara acelerados, vertiginosos, planos muy cerrados con inclinación oblicua, etc., que nos muestras de manera extraña lo que vemos.</p>

<p>Espacio y tiempo</p>	<p>El espacio donde transcurre la historia es en la casa de Silvia y de Carlos.</p> <p>El tiempo, según la datación de los acontecimientos es en el presente, en la actualidad, durante la noche, en aproximadamente una hora.</p>
<p>Códigos visuales de fotograficidad</p>	
<p>Iluminación</p>	<p>Podemos observar que hay una iluminación subrayada, o bien lo contrario a una iluminación plana, es decir, con relieve, que genera climas.</p> <p>Intenta ofrecer una iluminación realista, y de alguna manera que no se haga evidente. Podemos observar que existe tanto luz difusa como luz dura, pero que esta última tiene mayor predominancia. La luz dura permite que se proyecten sombras bien definidas. Por ejemplo cuando se proyecta en el suelo la sombra del asesino que está afuera, en la ventana. O bien, sirve para generar los relámpagos.</p> <p>El tratamiento de la luz es diferente adentro que afuera, los climas que genera son distintos, es por ello que podemos decir que existe una iluminación contrastada respecto de los climas del interior de la casa y de afuera de ella.</p> <p>Vemos que hay una iluminación total de la escena y que luego hay distintos focos de luz que resaltan zonas más limitada destacando objetos.</p> <p>No podemos decir que hay demasiado contraste dentro de los elementos del cuadro. No hay un trabajo definido de los claros y los oscuros. Pero sí, que apela a una iluminación brillante. O bien, «pantalla brillante».</p>
<p>Color Blanco y Negro</p>	<p>Podemos observar que hay dos paletas de colores diferentes para generar climas. Por un lado, en el interior de la casa predominan colores pasteles, que a partir de la iluminación, adquieren un sentido «cálido». En contraposición de lo que ocurre afuera, la paleta es de tonos fríos como el azul. A partir de los relámpagos y la lluvia y el constante sonido ambiente de tormenta se genera un clima que lo percibimos como peligroso. Representa el lugar del asesino, mientras que el interior de la casa, el de la pobre víctima.</p> <p>Los colores que vemos son los colores del mundo, que se adaptan al realismo que se busca. Por otro lado, en el caso de los personajes, los dos principales llevan ropa de color negro, éste si bien es neutro, de alguna manera se opone al blanco, y se relaciona con las características de los personaje. Finalmente, podemos ver que para generar el efecto de la grabación que se trasmite en el televisor, se ha virado el color hacia el azul.</p>
<p>Encuadre</p>	
<p>Campos y Planos</p>	<p>Si bien se usa una gran variedad de planos, podemos decir que predominan los planos cerrados, como el primer plano, el plano detalle y el plano medio. Para situar al espectador respecto de lo que está pasando se realizan planos enteros, o planos americanos, o campo total. Se juega con el campo y contra campo. Los cambios de planos están acompañados de golpes musicales.</p>
<p>Grados de angulación</p>	<p>Se utilizan en sus tres variantes, normal, picado y contrapicado. Logran proporcionar determinada información y generar efectos expresivos que contribuyen con el avance de la acción dramática. Por ejemplo, cuando la cámara a través de un movimiento va siguiendo las huellas del asesino, con una angulación picada; o bien cuando se le cae la tarta a Silvia (primer bloque), contra picada. Cuando hay una interacción entre los personajes predomina la angulación frontal.</p>

Tipos de inclinación	<p>Los tipos de inclinación que hemos observado en el desarrollo del capítulo responden a la inclinación de la cámara normal, y oblicua en menor medida. No hemos advertido el uso de la inclinación vertical. Un ejemplo de la segunda es el plano que se hace del cargador del celular cuando Silvia ve que éste ha desaparecido. O, por ejemplo, cuando alguien golpea la puerta (en el tercer bloque), la cámara está inclinada hacia un costado y luego a través de un movimiento se inclina hacia el otro costado. Se busca una mirada irreal, como si «algo extraño estuviera sucediendo».</p>
Códigos visuales de movilidad	<p>Los movimientos de cámara son constantes. Tanto de travelling como de panorámica. Se advierte el uso de la cámara en mano en varias ocasiones. No sólo se trata de mostrar el ambiente sino también de hacer un seguimiento y acompañamiento de los movimientos del personaje. Se trata de una mirada subjetiva, con la cual se hace partícipe al espectador sobre el nerviosismo que posee Silvia. Provoca la sensación de «estar atento» por si el asesino aparece por la espalda del personaje. Y contribuyen con la continuidad del relato.</p> <p>Advertimos el uso del zoom.</p>
Códigos sonoros	<p>En este capítulo hemos reconocido sonidos diegéticos, onscreen y offscreen e internos de diálogos, ruidos y silencios. No hemos reconocido sonidos o diálogos provenientes de la mente de los personajes, pero sí sonidos de jadeos, respiración agitada, gritos, risas, etc.</p> <p>Y también, sonidos no diegéticos de música y ruidos. Pudimos reconocer música básicamente electrónica usada para generar ciertos climas de suspenso, y ruidos o efectos sonoros que se asemejan a ruidos o a golpes sobre todo en momentos de máxima tensión dramática. Por ejemplo, cuando Silvia abre la puerta del baño, se oye un chillido parecido al crujir de una puerta.</p> <p>Respecto al silencio o al efecto silencio, observamos que tiene un uso naturalista y un uso dramático para generar ciertos climas de suspenso. Al final del capítulo podemos observar un tema musical no diegético. Respecto a su colocación hemos advertido sonidos que están fuera de campo, in y off.</p>
El espacio del sonido	<p>Hemos encontrado sonidos on the air, como por ejemplo cuando oímos la voz que proviene del contestador automático del teléfono. O la voz que es reproducida cuando Silvia habla con el asesino. Otro sonido on the air es el que produce el teléfono al cortarse la comunicación o el «ring» de su sonar.</p> <p>Por otro lado podemos distinguir el sonido ambiente de una tormenta, producto de música, ruidos y efectos especiales. Y también el sonido interno subjetivo proveniente del interior de los personajes.</p> <p>Un ejemplo que podemos observar claramente respecto a la imantación del sonido por la imagen es en un primer lugar el sonido que oímos que supuestamente proviene del contestador, y en un segundo lugar el que escuchamos proveniente del inodoro, lo que entendemos es que la voz que se oye fuera de campo de Carlos proviene de éste lugar, cuando obviamente Carlos no está dentro del inodoro. Lo mismo sucede con la voz que ha sido grabada previamente, en el momento en que la escuchamos reconocemos al contestador o al teléfono como su fuente de producción.</p>
Ambientación musical	<p>Podemos observar que la música es utilizada en su sentido anímico e imitativo. El primero generando estados de ánimo en las diferentes situaciones de suspenso y el segundo, narrando ambientes específicos como en el caso de la tormenta.</p>

Espacio	<p>Como medios expresivos, nos encontramos con la música subjetiva, la cual apoya una situación emocional, es decir, por ejemplo cuando la tensión dramática va en aumento, ésta también; y con la música descriptiva. A su vez podemos oír ruidos objetivos, que suenan tal como son, tras la caída de la tarta al piso por ejemplo; y también ruidos subjetivos, por ejemplo los gritos de Silvia cada vez que hay una situación de suspenso, donde ella está por descubrir algo; y simultáneamente se puede reconocer un ruido subjetivo que se asemeja a dicho grito.</p> <p>Finalmente podemos reconocer un silencio subjetivo.</p> <p>Claramente podemos ver que se intenta crear un ambiente subjetivo.</p> <p>Reconocemos que en este capítulo se emplea el espacio estático fijo y móvil, pero hay un predominio del espacio dinámico expresivo y el descriptivo.</p> <p>Para el primero podemos pensar en un plano o una toma particular. Creemos que el plano en el que vemos el cargador del celular y en el que Silvia queda en el fondo en fuera de foco, es un plano estático fijo.</p> <p>Para el segundo, podemos pensar en todas las veces en que los personajes entran al cuadro y luego desaparecen o lo atraviesan.</p> <p>Para el tercero, podemos tomar como ejemplo, cuando la cámara se mueve independientemente de la mirada de Georgina sobre las huellas. La cámara se mueve independientemente del personaje, mostrando las huellas.</p> <p>Básicamente, podemos reconocer espacio profundo, por sobre el espacio plano. Generalmente las figuras están organizadas de manera tal que se percibe una profundidad, un relieve, pero también reconocemos espacio plano.</p> <p>Por otro lado, se advierte la existencia de espacio unitario, se nos permite acceder a espacios como la cocina o el baño u otros lugares mientras la acción se realiza en otro espacio como por ejemplo el living. Y a su vez advertimos en algunas ocasiones un espacio fragmentado; es el caso por ejemplo en el que Silvia está por abrir la puerta del baño y al mismo tiempo se ve proyectada la sombra de la figura del asesino con un cuchillo sobre la pared.</p>
----------------	---

ELEMENTOS	PUESTA EN SERIE
Códigos sintácticos	
Nexos	<p>Dentro de los códigos sintácticos que hemos planteado, reconocemos nexos de asociación por proximidad, por transitividad y por yuxtaposición. El primero se da, por ejemplo, en dos imágenes una en campo y otra en contracampo. El segundo nexo se da por transitividad, por ejemplo en una primera imagen se oye el sonar del teléfono, y en la siguiente se ve el teléfono en primer plano.</p> <p>Estos nexos contribuyen con el ritmo, es decir el orden del relato, para percibirse como orden continuo. También hay elementos dentro de las imágenes que generan ritmo, por ejemplo el repetido sonar del teléfono a lo largo del capítulo.</p>
Tiempo	
Orden	<p>Nos encontramos con un relato que es lineal, vectorial y progresivo. Existe un orden lineal respecto al orden de los acontecimientos, en que el punto de partida es diferente al de llegada.</p>
Duración	<p>Posee una duración normal, ya que la duración temporal del acontecimiento representado se asemeja a la real de dicho acontecimiento. Podemos reconocer ambas formas de representación, tanto planos secuencia como escenas.</p>
Frecuencia	<p>La frecuencia es repetitiva. En la totalidad del capítulo se representa una vez lo que ha sucedido una vez. Aunque hay una excepción: se muestra dos veces lo que ha sucedido una vez, este es el caso de lo que se reproduce en la televisión hacia el final del tercer bloque.</p>
Relación espacio temporal del sonido	<p>Imágenes y sonidos se presentan de manera simultánea en la historia y en lo que se muestra. Y a su vez, en el final, cuando se trasmite por televisión un fragmento de lo que ya ha sucedido, aparece como imagen y sonido del pasado sobre el presente de la historia.</p>
Articulación entre imágenes y sonidos	<p>Podemos observar que cada vez que comienza un bloque se realiza por fundido de negro a la imagen.</p> <p>Por otro lado la articulación entre imágenes, en su mayoría está dado por el corte directo.</p> <p>A partir del sonido podemos reconocer transiciones dadas por el corte, predominio de los golpes musicales (como recurso de suspenso), interrupción de un sonido subjetivo por un sonido objetivo, como el timbre del teléfono; contraste y fondo musical.</p>

«EL ANZUELO»

PROTAGONISTAS:

DAMIÁN DE SANTO (Franco)

JULIETA ORTEGA (Luci)

MARTÍN SEEFELD (Mariano)

NATALIA LOBO (Marina)

AÑO DE EMISIÓN: 2002

ELEMENTOS	PUESTA EN ESCENA
Historia / Relato	Franco y Mariano trabajan en el sector de finanzas para una empresa. Cobraron dinero en negro. La secretaria de Mariano junto a Luci, otra mujer, les hacen una emboscada a la salida del trabajo en el garaje de la empresa. Cuando están escapando, tras la llegada de un guardia al lugar, Franco se apodera del maletín y las dos mujeres escapan matando al guardia y disparándole a Mariano. Franco asfixia a Mariano para quedarse con la plata.
Estructura y Bloques	Este capítulo posee una estructura tradicional, con introducción, desarrollo, clímax y desenlace. Este último cuenta con un final sorpresivo (desencaje)Esta dividido en cuatro bloques. En el primero se presentan los personajes y el conflicto. En el segundo y en el tercero se desarrolla el conflicto matriz y los conflictos secundarios que se van presentando. Hacia el final del tercero se llega al punto de máxima tensión y en el cuarto bloque se presenta el desenlace. Éste funciona a modo de epílogo.
Conflicto	El conflicto es de fuerza humana. Todos quieren quedarse con la plata.
Ambiente	La acción es llevada acabo principalmente en el garaje de una empresa y en una pequeña oficina. Posee una ambientación realista. Es un lugar más bien oscuro, frío, lúgubre. No posee muchos detalles, es un ambiente pobre. Responde a una ambientación meta histórica, es un ambiente típico.
Personajes	
Como persona	Marina y Mariano son personajes planos, lineales y estáticos. Mientras que Franco y Luci son redondos, contrastados y dinámicos.
Como rol	Marina y Mariano son personajes pasivos. Mientras que Franco y Luci son personajes activos. Dentro de los activos, Franco responde a un personaje autónomo, mientras que Luci responde a un personaje influenciador.
Como actante	El sujeto es Luci , que se mueve hacia el objeto, el dinero, actuando sobre todo lo que se interpone en el medio. El destinador, puede ser la mente del personaje o bien alguien que la ha mandado a buscar la plata (lo cual no es posible saberlo). El destinatario, termina siendo Franco, que es quien se queda con el dinero. El adyuvante es Marina, y los oponentes son Franco, Mariano y los guardias.

Acción	
Como comportamiento	<p>El comportamiento de Luci y Marina es voluntario, consciente y colectivo.</p> <p>El comportamiento de Franco es voluntario e inconsciente. La mayoría de sus acciones responden a una reacción que va acompañada de una ceguera total por parte del personaje. Creemos que en ningún momento sabe que puede llegar a quedarse con el dinero.</p> <p>El comportamiento de Mariano es involuntario e inconsciente.</p>
Transformación	
Como cambios	Los cambios que se producen son colectivos, explícitos y complejos.
Como procesos	<p>Personaje clave: Luci.</p> <p>Virtualidad: Robar el dinero.</p> <p>Actualización: Seducir a Franco.</p> <p>Ausencia de actualización: La llegada del Guardia.</p> <p>Objetivo alcanzado: No logra su objetivo.</p> <p>Objetivo fallido: Franco se queda con el dinero.</p>
Como variaciones estructurales	Como variación estructural observamos la sustitución. La situación inicial no tiene nada que ver con la situación final.
Códigos visuales de fotograficidad	
Focalización y formas de la mirada	<p>Creemos que este capítulo posee un relato no focalizado y a su vez un relato con focalización interna fija. Los hechos los vamos conociendo a través de Luci, aunque también el resto de los personajes dan a conocer determinada información que le permiten al espectador ir conjeturando hipótesis.</p> <p>Reconocemos la mirada subjetiva, y la mirada objetiva irreal.</p>
Espacio y tiempo	
El espacio	<p>El espacio de la historia está dado en el garaje de una empresa y en una oficina.</p> <p>El tiempo según la datación de los acontecimientos es presente, de noche y transcurre en aproximadamente una hora.</p>
Códigos visuales de fotograficidad	
Iluminación	<p>Existe una iluminación subrayada. Pantalla brillante.</p> <p>Se juega con los claros y los oscuros, generando sombras. En el decorado hay una serie de focos de luz que contribuyen con la ambientación del garaje y el realismo que se busca.</p>
Color blanco y negro	No se utiliza el blanco y el negro. La paleta de color responde a los grises, a colores oscuros. Colores fríos que dan una sensación de angustia.
Encuadre	
Campos y planos	Predominan el campo total y los planos medios. También hay un uso constante de planos cerrados, como los primeros planos.
Grados de angulación	Advertimos la angulación frontal, picada y contra picada.

Tipos de inclinación	Predomina la inclinación frontal, y oblicua en menor medida.
Códigos visuales de movilidad	Reconocemos la utilización de la cámara en mano, travelling, panorámica y zoom.
Códigos sonoros	<p>En este capítulo hemos reconocido sonidos diegéticos, onscreen y offscreen de diálogos y ruidos. No hemos reconocido sonidos o diálogos provenientes de la mente de los personajes, pero sí sonidos de jadeos, respiración agitada, gritos, risas, etc.</p> <p>A su vez observamos sonidos no diegéticos de música, ruidos y silencios. Reconocemos sonidos de voces y ruidos in, fuera de campo y off. Y música off. Además de la música que se utiliza a lo largo del relato para contribuir emocionalmente con el avance de éste, aparece un tema musical al final que está relacionado con la historia.</p> <p>El silencio es utilizado en su sentido naturalista y dramático.</p> <p>A su vez, reconocemos que se ha empleado el efecto de reverberación que permite generar «eco» en el sonido de voces que oímos en las escenas del garaje.</p>
El espacio del sonido	<p>Como sonidos «on the air» podemos pensar en el timbre del celular de franco, o en el sonido que produce el ascensor al llegar a un piso, aunque este último podría ser un ruido o sonido directo que se produce en el momento de la captación de las imágenes.</p> <p>No observamos sonido ambiente, pero si sonidos internos subjetivos, provenientes de la realidad física de los personajes.</p>
Ambientación musical	<p>Observamos que la música ha sido utilizada en su sentido anímico.</p> <p>Como medios expresivos de ambientación predomina la música subjetiva, los ruidos subjetivos y descriptivos, y el silencio subjetivo.</p> <p>Observamos intercambio de ambientes.</p>
Espacio	<p>Respecto del espacio en movimiento hay un predominio del espacio estático móvil y del espacio dinámico descriptivo. Y en menor medida un uso del espacio estático fijo y el espacio dinámico expresivo.</p> <p>En cuanto al tercer eje, el de espacio orgánico- disorgánico advertimos el espacio plano, espacio unitario, espacio centrado y espacio abierto.</p>
Códigos sintácticos	
Nexos	Observamos nexos de asociación entre imágenes por transitividad, proximidad y por yuxtaposición.
Tiempo	
Orden	El tiempo es lineal, vectorial y progresivo.
Duración	La duración es normal.
Frecuencia	La frecuencia es simple.
Relación espacio temporal del sonido	<p>Reconocemos sonido e imagen simultáneo sobre la historia. Es decir que éstos se producen en el presente de la historia.</p> <p>A su vez aparece sonido sincrónico y asincrónico.</p>
Articulación entre imágenes y sonidos	<p>Observamos el corte en cuanto a imágenes.</p> <p>En cuanto al sonido encontramos corte (en los diálogos), golpes musicales, interrupción, contraste y fondo musical.</p>

«DUEÑO VENDE»

PROTAGONISTAS:

DIEGO CAPUSOTTO (Miguel)

MÓNICA AYOS (Mara)

MARTÍN SEFEELD (Gustavo)

FECHA DE EMISIÓN: 2002

ELEMENTOS	PUESTA EN ESCENA
Historia / Relato	<p>Miguel, es un hombre que tiene problemas psicológicos y abusa sexualmente de las personas. Trabaja con Mara en la misma oficina y ha querido abusar de ella.</p> <p>Llega a su casa para pedirle disculpas pero su intención realmente es volver a abusarse no importa a costa de qué. Mara, es una joven muy moderna, que está en pareja y tiene intenciones de vender su departamento. Miguel es invitado a tomar un café y aprovecha para dormir a Mara con unas pastillas, y así lograr su cometido. Su tarea se ve interrumpida por personas que han sido citadas para ver el departamento. Gustavo, el novio de Mara, es asesinado por Miguel.</p> <p>Cuando Mara se despierta, Miguel, le cuenta que ha abusado de ella, con lo cual empieza a gritar desesperadamente. Cuando llegan los vecinos y el portero, tras escuchar el griterío, todo parece haber sido una discusión de pareja que ha terminado con la muerte de Gustavo.</p>
Estructura y Bloques	<p>Este capítulo posee una estructura tradicional. Se realiza una breve introducción donde se dan a conocer los personajes y el conflicto que se va a desarrollar. Posee un desarrollo, un clímax y un desenlace sorpresivo. Este capítulo posee cuatro bloques.</p>
Conflicto	<p>En este capítulo podemos observar dos tipos de conflictos. El primero es de «fuerza humana», dado entre Miguel y Mara, y ante todos los personajes que van apareciendo en escena. El segundo es de «fuerza interna», Miguel está en conflicto consigo mismo a causa de su enfermedad mental.</p>
Ambiente	<p>Este capítulo posee una ambientación realista. Se trata de representar lo que vemos en la vida cotidiana. Es un ambiente rico y detallado. Colorido y luminoso. Armónico. Se trata del departamento de Mara, una secretaria moderna, de clase media. Reconocemos una ambientación meta histórica. Observamos que es un ambiente actual, moderno, un departamento posiblemente ubicado en alguna región céntrica de la capital Bonaerense.</p>
Personajes	<p>Como persona</p> <p>El personaje de Mara es plano, es uniforme y coherente (lineal) y además es estable y constante. Mientras que el de Miguel es complejo y variado; es inestable y contradictorio y se encuentra en constante evolución.</p> <p>Gustavo, aparece como un personaje plano.</p> <p>Como rol</p> <p>El personaje de Mara, respecto de su rol puede clasificarse como «personaje pasivo» ya que responde a las iniciativas de Miguel. Miguel, puede clasificarse según su rol, como un personaje activo e influenciador.</p>

<p>Como actante</p>	<p>Gustavo, puede clasificarse como un personaje que actúa como punto de resistencia, tratando de buscar un equilibrio. Aún así no consideramos que su rol sea totalmente activo.</p> <p>Miguel es el Sujeto, que desea abusar sexualmente de Mara. Ella, o bien, su cuerpo es el Objeto de deseo. La mente de Miguel es quien lo invita a moverse (a causa de su enfermedad mental), con lo cual se convierte en Destinador. También se puede observar que Miguel se sitúa como destinatario, ya que es él quien recibe el objeto y se beneficia con éste.</p> <p>En este caso Miguel no cuenta con un adyuvante, pero sí con una serie de oponentes. Por un lado Gustavo, el novio de Mara. Y por otro lado los personajes secundarios que quieren conocer el departamento y constantemente interrumpen la tarea de Miguel.</p>
<p>Acción</p> <p>Como comportamiento</p>	<p>Las acciones de Mara pueden clasificarse como involuntarias e inconscientes.</p> <p>Las de Miguel son voluntarias, sus acciones expresan absoluta intencionalidad. Por otro lado puede clasificarse como consciente e inconsciente, ya que por momentos se evidencia un reflejo en la mente del personaje y en otros, las acciones están acompañadas de una ceguera total (a causa de su enfermedad mental) Su comportamiento, a su vez, es individual.</p> <p>Las acciones de Gustavo, como comportamiento se pueden observar como voluntarias, conscientes e inconscientes.</p>
<p>Transformación</p> <p>Como cambios</p>	<p>Podemos observar que el personaje de Miguel se va transformando a lo largo del capítulo, pero es un cambio que tiene que ver como respuesta ante las situaciones que se le van presentando, donde los cambios se perciben como modificaciones en su manera de accionar y no como un cambio o una transformación del personaje en sí. Se puede clasificar en colectivos ya que afecta al resto de los personajes. Explícitos para Mara y Gustavo, e implícitos para Miguel. Sus cambios, si los hubiera no están a la vista. Las transformaciones son complejas y lineales.</p>
<p>Como procesos</p>	<p>Personaje clave: Miguel Virtualidad: Abusar de Mara Actualización: Poner pastillas en el café para dormir a Mara. Ausencia de actualización: La llegada de las personas que quieren ver el departamento, la llegada de Gustavo. Objetivo alcanzado: Miguel logra su propósito, abusar de Mara. Objetivo fallido: No se observa.</p>
<p>Como variaciones estructurales</p>	<p>Como variación estructural, observamos la sustitución, donde el estado inicial es distinto al estado final.</p>
<p>Códigos visuales de fotograficidad</p>	
<p>Focalización y formas de la mirada</p>	<p>Es un relato que a veces aparece no focalizado y otras veces se advierte focalización interna fija. Conocemos varios hechos a través de Miguel y el espectador puede ver con sus ojos.</p> <p>Respecto a las formas de la mirada reconocemos la mirada subjetiva y mirada objetiva irreal.</p>

<p>Espacio y tiempo</p>	<p>El espacio de la historia está dado en el departamento de Mara, (habitación, living y cocina) El tiempo según la datación de los acontecimientos responde al presente, de tarde y transcurre en aproximadamente una hora.</p>
<p>Códigos visuales de fotograficidad</p>	<p>Existe una iluminación subrayada. La iluminación es funcional al relato. Hay un contraste entre la iluminación de la habitación respecto del resto del departamento. Hay ciertas lámparas ubicadas en el departamento que más allá de pertenecer al ambiente, caracterizándolo, se emplean para iluminar y generar climas cálidos, en contraste con la habitación. Ésta posee una iluminación tenue, permanece en penumbras a lo largo del capítulo. La iluminación es realista y de pantalla brillante.</p>
<p>Color blanco y negro</p>	<p>Se utiliza una paleta de colores pasteles, cálidos (verde, amarillo). No utilizan el blanco y el negro, se trata de que la situación sea lo más realista posible. Hay una gama de contrastes entre un personaje y otro para diferenciarlos completamente. Por otro lado el departamento tiene cierta calidez diferente al de la habitación, que a través de los colores y la iluminación hacen dar cuenta de tonalidades frías.</p>
<p>Encuadre</p>	
<p>Campos y planos</p>	<p>Hay un predominio del campo total, aunque se advierte el empleo de campo medio. Predominan los planos cerrados como el primer plano, primerísimo primer plano, plano detalle, plano entero y medio.</p>
<p>Grados de angulación</p>	<p>Predomina la angulación frontal, pero también observamos un uso regular de la angulación picada y la contra picada.</p>
<p>Tipos de inclinación</p>	<p>Mayoritariamente se emplea la inclinación frontal y la oblicua.</p>
<p>Códigos sonoros</p>	<p>Reconocemos sonidos de voces diegéticas (los diálogos), ruidos diegéticos (provenientes de la historia, ruido de timbre, de teléfono, de objetos que se caen) y no diegéticos (ruidos que se utilizan para intensificar emocionalmente las acciones), música diegética (la que proviene del equipo de música, una canción para niños), no diegética (música electrónica que no pertenece a la historia) y silencios diegéticos y no diegéticos. Los diálogos, los ruidos y los silencios son diegéticos. Mientras que la música es no diegética, y así mismo algunos silencios. Podemos observar que los sonidos diegéticos aparecen onscreen y ofscreen. A su vez hay sonidos «interior», en el caso de Miguel. Reconocemos sonidos de voces (los diálogos) Éstos están grabados de una toma directa en su mayoría, y se puede considerar que la voz proveniente del contestador esta post sincronizada en estudio. Podemos observar voces in, que provienen de un personaje que habla en pantalla, voz fuera de campo, cuando por ejemplo oímos la voz de un personaje que no está encuadrado. No hay voz off, no hay un narrador, o algún pensamiento proveniente del personaje. Observamos ruidos in, por ejemplo, cuando Mara prepara el café, el ruido de las tasas. A su vez reconocemos ruidos fuera de campo, por ejemplo, se oye la caída de los maquillajes. Se escuchan en fuera de campo y luego vemos que se trata de los maquillajes de Mara que están</p>

<p>El espacio del sonido</p>	<p>en el suelo. También hay ruidos off, es decir ruidos no diegéticos que sirven para intensificar emocionalmente una acción o una situación.</p> <p>La música que proviene del equipo de música cuando Miguel pone el cassette se puede considerar como música in. Se oye mientras se ve la fuente que supuestamente lo produce.</p> <p>No hay música fuera de campo, y se emplea la música off.</p> <p>Podemos observar un uso naturalista del sonido y un uso dramático que se usa para generar suspenso.</p> <p>Podemos ver que hay sonidos que recorren un trayecto de entrada visualizada y luego acusmatizado. Por ejemplo, cuando suena el teléfono, y luego se oye el sonido del timbre de éste sin ver su fuente. Y también de caso contrario, escucha acusmatizada y luego se visualiza, caso de los maquillajes antes mencionados.</p> <p>El sonido del timbre del portero, del teléfono, y los que provienen del equipo de música pertenecen a sonidos «on the air», ya que son retransmitidos eléctricamente. La voz que proviene del contestador pertenece a este tipo de sonidos.</p> <p>En este capítulo no se hace uso del sonido ambiente. Y por último podemos observar que se usan sonidos internos subjetivos, que provienen de la respiración del personaje, jadeos, etc.</p>
<p>Ambientación musical</p>	<p>Se puede observar que la música posee un sentido anímico y otro imitativo.</p> <p>Podemos observar música subjetiva; ruidos objetivos, que suenan tal como son y ruidos subjetivos. No reconocemos ruidos descriptivos.</p> <p>Advertimos la utilización del silencio subjetivo.</p> <p>Podemos observar ambientes subjetivos. Se usa música, ruidos y silencios de manera que generen una situación emocional.</p> <p>Observamos intercambios de ambientes.</p>
<p>Espacio</p>	<p>Se observa espacio en movimiento, donde el encuadre se va amoldando a éste.</p> <p>Reconocemos espacio estático fijo, por ejemplo, un plano detalle de los ojos de Miguel cuando está en el ropero.</p> <p>Se observa espacio estático móvil, por ejemplo, un personaje entra a cuadro por la derecha y luego sale por la izquierda.</p> <p>Se observa espacio dinámico descriptivo cuando la cámara sigue al personaje acompañando sus movimientos.</p> <p>A su vez, encontramos espacio dinámico expresivo cuando la cámara recorre el departamento en el comienzo hasta llegar a la habitación donde está Mara.</p> <p>Respecto al eje «orgánico/ disorgánico», observamos espacio plano y espacio profundo.</p> <p>Predomina el espacio unitario sobre el espacio fragmentado (para éste podemos pensar en los momentos que se emplea el recurso de pantalla partida). A su vez, observamos que existe un predominio del espacio centrado y del espacio abierto.</p>

ELEMENTOS	PUESTA EN SERIE
Códigos sintácticos	
Nexos	Observamos nexos de asociaciones entre imágenes por proximidad, transitividad y yuxtaposición.
Tiempo	
Orden	Tiempo cíclico, el comienzo es análogo al final (al primero, luego continúa con el segundo desenlace) ejemplo: todo empieza en el living sentados en el sillón, y luego se vuelve a esta situación.
Duración	Duración normal.
Frecuencia	La frecuencia es simple, se muestra una vez lo que ha ocurrido una vez.
Relación espacio temporal del sonido	Observamos sonido e imagen simultánea en términos de la historia y en relación a lo que se muestra en pantalla. Los sonidos e imágenes se producen en el presente.
Articulación entre imágenes y sonidos	Respecto de las imágenes reconocemos el corte y el wipe, es decir, pantalla partida. En cuanto al sonido reconocemos el corte, el golpe musical, la interrupción, el fondo musical y el contraste.

Conclusión

Cuando comenzamos este trabajo dijimos que el ciclo de unitarios **Tiempo final** introducía elementos innovadores en su manera de narrar. Para reconocer dichos elementos advertimos la necesidad de crear un modelo de análisis que nos sirviera como guía.

Teníamos un doble objetivo. Por un lado, la creación de dicho modelo y por el otro, el reconocimiento de los elementos formales que se repetían y se diferenciaban a lo largo de este ciclo de unitarios para advertir los nuevos elementos narrativos que introducía el programa.

En cuanto a la creación del modelo, creemos que los resultados han sido positivos. Consideramos que éste puede ser utilizado como guía para el reconocimiento de los elementos que componen un unitario.

Si bien el modelo propuesto puede ser objetado, creemos que nos ha sido de utilidad para cumplir con nuestro objetivo principal. Será, entonces, una inquietud del lector reformular la estructura del mismo.

Es oportuno recordar que los autores Casetti y Di Chio, en su libro Cómo analizar un film, plantean tres criterios que un modelo debe cumplir para ser válido. En primer lugar, el modelo debe tener *coherencia interna*, esto es, no contradecirse de ninguna manera. En este sentido el modelo propuesto sigue una lógica en cuanto a su estructura y su contenido. En segundo lugar, éste debe poseer *fidelidad empírica*, lo cual significa que debe conservar un enlace efectivo con el objeto investigado. Creemos que las categorías seleccionadas en relación con nuestro objeto de estudio responden de manera correcta a este criterio. Por último éste debe poseer *relevancia cognoscitiva*, decir algo tendencialmente nuevo. Creemos que la creación de nuestro modelo en sí mismo es novedoso, tuvimos en un primer momento la necesidad de crearlo ya que no encontrábamos uno que fuera específico para el análisis que nos interesaba. Por otra parte, creemos que los resultados que hemos obtenido son novedosos.

Es parte de nuestra conclusión enumerar y ordenar los elementos que hemos ido reconociendo a lo largo del análisis.

- Nos encontramos frente a una estructura narrativa tradicional (introducción, desarrollo, clímax y desenlace)
- La introducción que se realiza sobre los personajes y el conflicto es muy breve. Las acciones irrumpen de manera abrupta en el relato aunque éstas ya han comenzado en términos de la historia antes de que se nos muestran por primera vez.

- No observamos el uso de elipsis, ni regresos al pasado, ni tampoco otro tipo de recurso que intente suprimir parte de la historia en sí.
- Los desenlaces son sorprendidos, o bien, pertenecientes a la clasificación «desencaje» (Betendorff y Prestigiacomo). Es casi imposible suponer o predecir el final de la historia
- Las historias terminan en muerte. Solo tres capítulos entre los que componen este ciclo no finalizan con la muerte de algún personaje.
- Cada capítulo está dividido en cuatro bloques. El primero, en cuanto al tiempo de visión o exposición es el más extenso, mientras que el último funciona a modo de epílogo. Cada bloque finaliza con un punto máximo de tensión dramática, aunque en términos de la historia, hacia el final del tercer bloque se presenta el punto de clímax.
- Nos encontramos con no más de cinco personajes por capítulo, de los cuales dos o tres son los que hacen avanzar la acción.
- Los conflictos que se presentan son de fuerza humana y en algunos casos de fuerza interna. Éstos se remiten a problemas que pueden surgir en la vida cotidiana y le permiten al espectador identificarse. La temática responde a una situación concreta.
- La característica más importante de la ambientación es su realismo. Se representa de manera natural lo que podemos ver en el mundo real o en la vida cotidiana. Predomina la ambientación meta histórica.
- A partir de la clasificación en la que nos hemos basado para analizar a los personajes, reconocemos que, en los diferentes capítulos presentados, si un personaje aparece con determinadas características existe otro que posee características totalmente opuestas. Si existe un personaje activo que le hace hacer a los demás, existirá otro que dejará «que le hagan».
- Teniendo en cuenta el esquema actancial, reconocemos que en cada capítulo existe un sujeto que se mueve hacia un objeto a partir de un deseo. Dicho sujeto posee al menos un oponente. No siempre existe un ayudante. Creemos que en la medida en que el sujeto no cuenta con éste la tensión dramática es mayor.
- Casetti y Di Chio planteaban que para cuando un personaje era mejoramiento, para su oponente era empeoramiento. Creemos que no existe ningún proceso de mejoramiento. Pareciera que todo conduce a un empeoramiento de la situación para todos los personajes.
- Encontramos distintos tipos de acciones, voluntarias, involuntarias, conscientes e inconscientes, etc. Los cambios se presentan en algún rasgo de la personalidad o en escenarios más complejos.
- En todos los capítulos, la transformación como variación estructural, es la sustitución. El estadio inicial es diferente al final y en ningún momento se puede suponer una evolución, ni de los personajes ni de la historia.
- En cuanto a la focalización, observamos que el narrador siempre sabe más que los personajes, pero aún así creemos que siempre existe un personaje que sabe más que el resto o que al menos nos aporta más información. Por ello hemos decidido clasificar a los capítulos, en su mayoría, como relatos con focalización interna fija o no focalizados.
- Como formas de la mirada advertimos la subjetiva y la objetiva irreal.
- En cada capítulo se destacan una gran variedad de códigos sonoros. Por su naturaleza reconocemos sonidos de voces, ruidos, música y silencio (este último entendiéndolo desde la perspectiva planteada por Rodríguez Bravo) A su vez, en cuanto a su colocación, reconocemos sonidos diegéticos, onscreen y offscreen y sonidos no diegéticos en particular de música y ruido. Por otro lado advertimos sonidos que están en campo in, fuera de campo y off.
La música ha sido utilizada en su sentido anímico y en su sentido imitativo en menor medida. Tomando en cuenta el concepto que introduce Chion respecto al espacio del sonido reconocemos «sonidos on the air», sonido ambiente y sonido interno subjetivo.
- En cuanto a los códigos visuales de movilidad observamos que más allá de los movimientos que realizan los personajes en la historia y sobre todo dentro del cuadro (por ejemplo, entrada y salida de personaje a cuadro de derecha a izquierda) existe, por un lado, movimiento de cámara sobre su eje vertical ganando espacio hacia arriba, hacia abajo y hacia los costados; por otro lado movimiento de travelling; y a su vez, advertimos el uso de la cámara en mano y el uso del zoom.
- Nos hemos encontrado, en cuanto al eje «espacio en movimiento», con espacio estático fijo, estático en movimiento, espacio dinámico descriptivo y espacio dinámico expresivo en la mayoría de los casos. En cuanto al eje «espacio orgánico/ disorgánico», en cambio encontramos que se ha utilizado a lo largo de los capítulos de maneras diferentes. No existe un predominio de uno u otro, sino más bien los elementos de dicha categoría se han empleado de manera regular y alternada.
- Creemos que el concepto de la iluminación corresponde al de «pantalla brillante». Creemos que se ilumina de manera realista.

- En su mayoría no advertimos el uso del blanco y negro.
- Predominan los planos cerrados y los campos medio y total especialmente.
- Observamos el uso de los tres grados de angulación, pero respecto a los tipos de inclinación predomina la inclinación frontal y la oblicua.
- En cuanto a los códigos sintácticos advertimos que los nexos que asocian las imágenes son por proximidad, por transitividad y por yuxtaposición.
- Según el tiempo devenir, observamos que en general el tiempo es lineal, vectorial y progresiva. La duración es normal y la frecuencia es simple.
- La relación espacio temporal del sonido es simultánea. Las imágenes y sonidos se producen al mismo tiempo en términos de la historia y de lo que vemos en pantalla.
- Observamos como articulaciones entre imágenes el corte. En el caso del sonido las articulaciones que se presentan son el golpe musical, la interrupción, el contraste y el fondo musical.

Hemos creado el modelo con el cual enfrentamos nuestro objeto de estudio. A partir de la observación e interpretación reconocimos una serie de elementos que se repetían, se diferenciaban e incluso se destacaban del resto. Los hemos enumerado y ordenado.

Como segunda parte de nuestro objetivo debemos determinar cuáles son los elementos nuevos que introduce este unitario.

Planteamos en un primer momento que a simple vista reconocíamos el tiempo real y el género suspenso.

En cuanto al primero, queremos decir, que debe pensarse de dos maneras. La primera, tomándolo como un concepto. Desde este punto de vista, lo que se busca es darle el mayor realismo posible a lo que se quiere mostrar. En este sentido nos encontramos con que la mayoría de los elementos antes mencionados se conducen para contribuir en la construcción de dicho realismo.

La segunda, en cuanto a la forma de representar el tiempo real.

Retomemos la definición que dimos por tiempo real: «el tiempo de la diégesis coincide con el tiempo del relato». En el concepto de temporalidad (tiempo colocación y devenir), introducido por los autores Casetti y Di Chio, intervienen tres parámetros fundamentales que son: el orden, la duración y la frecuencia. En el unitario **Tiempo final** observamos que el orden de la historia se corresponde con el del relato, así como la duración de los acontecimientos de la historia con la duración de los del relato (duración normal) y así mismo el número de veces que tiene lugar un acontecimiento en la historia se corresponde con el número de veces que es representado (frecuencia simple) En cuanto a la relación espacio temporal del sonido, observamos que el tiempo del argumento y el de la historia están manipuladas a través del sonido de manera simultánea, esto es, el sonido se produce al mismo tiempo que la imagen en término de la historia.

¿Existe el tiempo real en ficción, ya sea televisión o cine? No. Creemos que se logra una excelente representación (a partir de la conjugación de dichos elementos), pero a su vez, lo que obtenemos es una mera percepción de éste. Esta noción que encontramos como tiempo real, no esta determinada por el tiempo, sino por el espacio.

El espacio es el que permite percibir a este tiempo representado como un tiempo real.

Como segunda medida, lo que contribuye a que sea el espacio el generador de esta percepción es que no se trata de una historia, sino que se trata de una situación concreta. Una situación que transcurre en un solo lugar.

A su vez, así como hay elementos que contribuyen en la construcción de la representación de esta noción de «tiempo real», existen otros que si no son correctamente empleados pueden quebrantarlo, como ejemplo podemos pensar en las articulaciones que existen entre las imágenes. El uso del corte directo es correcto, por el contrario, el uso de fundidos o encadenados generan una ruptura en esta sensación de tiempo real, diciéndonos que existe alguien que está posiblemente del otro lado manipulando dichas imágenes. Así mismo podemos pensar en los cortes publicitarios. Como espectadores estamos acostumbrados a éstos, los aceptamos de manera natural. Pero creemos que en definitiva afectan directamente a esta sensación de tiempo real.

El segundo elemento que consideramos como innovador fue el género suspenso.

La idea de suspenso que se nos presenta en este unitario nada tiene que ver con la muerte de los personajes ni con la gran cantidad de sangre que se derrama, ni siquiera con las temáticas que se presentan en las distintas historias. Creemos que la clave que genera el suspenso tiene que ver con que el espectador sabe más que los personajes. A partir de la información que van aportando los mismos el espectador puede armar sus hipótesis y conjeturas sobre la historia. Aún así, pareciera que nunca es suficiente. De alguna manera consideramos que como espectadores lo que atrae nuestra atención en gran medida es este final sorpresivo que desmorona dichas hipótesis que veníamos elaborando.

El tercer elemento que creemos que es innovador a nivel narrativo en este programa es que al pensar a las acciones como procesos nos damos cuenta de que todo se dirige hacia un proceso de empeoramiento.

Estimamos que esto genera cierta tensión dramática y que por otro lado quiebra esta suerte de final feliz al que estamos acostumbrados.

Otro elemento que hemos adoptado como innovador es el empleo del sonido. No tanto por la naturaleza de los códigos sonoros, sino más bien por el uso de éstos. En primer lugar debemos destacar que la música electrónica con la que están musicalizados los programas contribuye con la construcción de suspenso. En segundo lugar, al final de cada capítulo se presenta un tema musical no diegético haciendo referencia al capítulo con un sentido particular, por ejemplo la ironía.

Por último, como recurso innovador, debemos destacar que los personajes a través de los diálogos nos brindan una escueta información a manera de indicio con la que nos anticipan de manera implícita lo que va a suceder en el capítulo. Por ejemplo, en el capítulo «**El anzuelo**», Mariano dice: «*en el garaje las cosas siempre terminan mal*». En el capítulo «**Simulacro**» se juega con la frase «*ojos bien cerrados*», y así sucesivamente.

Queremos agregar que existen una serie de elementos que son funcionales al relato y a la historia en sí, como por ejemplo el empleo de planos cerrados, la iluminación y la ambientación entre otros. Éstos se adaptan no solo a las necesidades del director, del relato y de la historia, sino que contribuyen en la construcción del tiempo real, sobre todo tomando a este último como un concepto que lleva a organizar la estructura general de este programa.

Por último, tenemos la necesidad de destacar que el papel que juega el sonido es de suma importancia. En esta tesina, lo hemos reconocido y abordado en virtud de nuestras preocupaciones como analistas. Probablemente sería una nueva propuesta la de analizar con profundidad el uso del sonido.

En conclusión, queremos decir que este proceso de análisis ha significado para nosotros un trabajo de observación e interpretación, en el que hemos interactuado con el objeto analizado intentando captar su sentido real. Creemos que puede servir como disparador para nuevas investigaciones o ampliaciones para esta campo como por ejemplo el tratamiento del sonido.

Conocer y entender los elementos formales que componen a un unitario ofrece grandes posibilidades para los realizadores, productores o guionistas para tomar conocimiento en la creación de un nuevo ciclo de unitarios.

Anexos

ANEXO 1

Video editado con capítulos del programa unitario Tiempo final

CAPÍTULOS:

- «Simulacro», emitido en el 2000.
- «La confesión», emitido en el 2001.
- «El anzuelo», emitido en el 2002.

ANEXO 2

Ficha técnica del programa unitario Tiempo final

FICHA TÉCNICA:

Dirección de arte: Valeria Ambrosio
 Edición: Maximiliano Ezzaoui - Andrés Palacios
 Escenografía: Sergio Carnevali
 Ambientación: Valeria Ebel
 Sonido: Fernando Granda Arnaez
 Musicalización: Federico Martínez
 Vestuario: Marta Fernández
 Diseño de pantalla: Medialuna
 Producción: Sebastián Brunetti - Paula kirchner - Paula Mysyna – Paula Rial
 Dirección de fotografía: Leandro Martínez
 Producción ejecutiva: Marcela Calabro – Lilian Olivares
 Dirección: Diego Suárez
 Producción general: Alejandro Borensztein
 Idea y dirección general: Sebastián Borensztein
 Producción: BBTv y TELEFE

Bibliografía

- AUMONT, JACQUES ; ALAIN, BERGALA ; MICHEL, MARIE ; VERNET, MARC. *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Editorial Paidós, Barcelona, 2ª edición, 1996.
- BETTENDORFF, ELSA; PRESTIGIACOMO RAQUEL. *La Ventana Indiscreta*. Apuntes de cátedra, 2000.
- BORDWELL, DAVID; THOMPSON, KRISTIN THOMPSON. *El arte cinematográfico*. Ediciones Paidós, Barcelona, 1995.
- CASETTI, FRANCESCO; DI CHIO, FEDERICO. *Como analizar un film*. Editorial Paidós, Barcelona, 1991.
- CHION, MICHEL. *El cine y sus oficios*. Editorial Paidós, Barcelona, 1995.
- CHION, MICHEL. *La audiovisión. Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Editorial Paidós, Barcelona, 1998.
- GARCÍA PELAYO, RAMÓN. *Diccionario básico Espasa*. Editorial Espasa Calpe, Madrid, 1980, tomo 5.
- DOC COMPARATO. *Como se escribe un guión*. Apuntes de cátedra, 2000.
- GAUDREAU, ANDRÉ; JOST, FRANÇOIS. *El relato cinematográfico*. Editorial Paidós, Barcelona, 1995.
- GONZALEZ REQUENA, JESUS. *El discurso televisivo. Espectáculo de la posmodernidad*. Editoriales Cátedra, Madrid, 1999, 4ta. Edición.
- MILLERSON, GERALD. *Técnicas de realización y producción en televisión*. Instituto Oficial de Radiotelevisión Española (IOR TV), Madrid, 1990, 3ª edición.
- MÍNGUEZ NORBERTO, VILLAFANE JUSTO. *Principios de teoría General de la Imagen*. Ediciones Pirámide, Madrid, 1996.
- MONER BELTRÁN, RAFAEL. *Ambientación musical. Selección, montaje y sonorización*. Instituto oficial de Radiotelevisión Española, Madrid, 1991, 2ª edición.
- RODRÍGUEZ BRAVO, ÁNGEL. *La dimensión sonora del lenguaje audiovisual*. Editorial Paidós, Barcelona, 1998.
- SADOUL GEORGES. *Historia del cine I*. Ediciones Nueva Visión, Buenos Aires, 1960, 2º edición.
- TRUFFAUT, FRANCOIS. *El cine según Hitchcock*. Alianza de Bolsillo, Buenos Aires, 1992, última edición.
- ULANOVSKY, CARLOS, ITKIN SILVIA Y SIRVÉN PABLO. *Estamos en el aire. Una historia de la televisión Argentina*. Editorial Planeta, Buenos Aires, 1999.
- VALE, EUGENE. *Técnicas del guión para el cine y la televisión*. Editorial Gedisa, Barcelona, 1987.
- VILLAFANE, JUSTO. *Introducción a la teoría de la imagen*. Ediciones Pirámide, Madrid, 1996, 5º edición.