

**FACULTAD LATINOAMERICANA DE CIENCIAS
SOCIALES - SEDE ECUADOR
MAESTRIA EN ANTROPOLOGIA
CONVOCATORIA 1993-1995**

**Experiencia etnográfica y lenguaje audiovisual: del
informe escrito a la ficción etnográfica**

VERSION PREELIMINAR

Asesor: Alex Pienknagura

Iván Micelli Rubio

Quito 1996

FACULTAD LATINOAMERICANA
DE CIENCIAS SOCIALES

SEDE ECUADOR

PROGRAMA DE POSTGRADO EN CIENCIAS SOCIALES
MAESTRIA EN ANTROPOLOGIA

EXPERIENCIA ETNOGRAFICA Y
LENGUAJE AUDIOVISUAL

DEL INFORME ESCRITO A LA FICCION ETNOGRAFICA

TESIS PARA OPTAR AL GRADO DE
MAESTRO EN ANTROPOLOGIA

ALUMNO IVAN MICELLI RUBIO
TUTOR DR. ALEX PIENKNAGURA

QUITO 1996

INDICE

| | |
|--|----|
| INTRODUCCION | i |
| CAPITULO. I EPISTEMOLOGIAS, O...: ¡¡¡DEJENME INVENTAR!!! | 1 |
| DESPEJANDO DUDAS | 1 |
| FOUCAULT | 6 |
| CLIFFORD GEERTZ Y LA CRITICA POSMODERNA | 11 |
| LA FISICA CUANTICA: UN NUEVO MODELO DE CONOCIMIENTO | 20 |
| MOCION DE ORDEN: ENTRE LA FICCION Y LA REALIDAD | 28 |
| CAPITULO.II EL MODELO ETNOGRAFICO | 31 |
| I.- EL MODELO ETNOGRAFICO DE MALINOWSKI: CIENCIA Y CONTRADICCION | 31 |
| La Teoría | 32 |
| Principios Metodológicos del Modelo Etnográfico de Malinowski | 34 |
| El Método Etnográfico de Campo: Objetivos y Componentes | 40 |
| 1.- La Estructura de la Vida Tribal | 40 |
| 2.- La Vida Indígena, o los Imponderables de la Vida Real | 42 |
| 3.- La Mentalidad | 45 |
| Sintetizando | 47 |
| II.- EL MODELO POSMODERNO: LA DUDA ENTRE POLITICA Y ESTETICA | 49 |
| El cambio de escena, de la confianza a la duda | 49 |
| 1.- La Etnografía como Escritura | 50 |
| 2.- La Autoridad en la Etnografía | 53 |
| Modo Experiencial | 54 |
| Modo Textual-Interpretativo | 54 |
| Modo Dialógico | 55 |
| Modo Polifónico | 56 |
| 3.- La Utopía de la Autoría Dispersa | 56 |
| 4.- Dialógica, Antropología Dialógica y Heteroglosia | 58 |
| Dialógica y Antropología Dialógica | 58 |
| heteroglosia | 61 |
| La continuidad del contexto dialógico | 62 |
| La multivocalidad del diálogo | 62 |
| La utopía posmoderna del texto abierto | 63 |
| Críticas a la Dialógica | 64 |
| Un ejemplo de Antropología Dialógica | 65 |
| 5.- Polifonía | 66 |

| | |
|--|----------------|
| 6.- Narrativa | 69 |
| 7.- Ficción | 71 |
| 8.- Retórica | 75 |
| 9.- Trabajo de campo, y observación participante . . . | 77 |
| 10.- La etnografía como experiencia | 79 |
| 11.- Interpretación, Representación, y Textos Culturales | 81 |
| III.- MI MODELO DE ETNOGRAFIA | 84 |
| Los Conceptos de Etnografía | 84 |
| Objetivo y Alcance de la Etnografía | 86 |
| El Problema de las Descripciones | 88 |
| El Arte del Encuentro | 89 |
| El Conocimiento: un objeto de trance para el encuentro | 91 |
| La Diferencia, el Primer Paso para la Comprensión . . . | 92 |
| La Idea de Comprensión en Etnografía | 93 |
| La Naturaleza Interperformativa de la Experiencia Etnográfica | 94 |
| La Compleja Materialidad de la Etnografía | 97 |
| La Interrelacion entre la Teoría el Campo y la Descripción | 99 |
| Coteorización, Coautoría, y Coedición | 103 |
| Síntesis: etnografía y contaminación, conflicto encuentro y ficción | 105 |
| CAPITULO. III EL MODELO AUDIOVISUAL | 108 |
| I.- LAS COMPLICACIONES PARA CONCEBIR UN LENGUAJE AUDIOVISUAL | 108 |
| Metz y la gran Sintagmática | 108 |
| Humberto Eco: Semiótica y Significación | 110 |
| II.- LA ESTRUCTURA DEL MODELO AUDIOVISUAL | 111 |
| 1.- PERCEPCION | 112 |
| Las fuentes perceptivas del audiovisual | 112 |
| Visión y percepción visual | 112 |
| Constancia perceptiva | 114 |
| Teorías de la percepción visual | 115 |
| Innatistas | 115 |
| Empiristas | 115 |
| Teoría de la Inferencia | 115 |
| Teoría de la Gestalt | 116 |
| Teoría de la extracción de información | 116 |
| Mundo Visual y Campo Visual | 117 |
| Teoría Ecléctica | 118 |
| Aspectos Culturales Valóricos y Aprendidos de la Percepción | 118 |

| | |
|---|------------|
| 2.- SIGNIFICACION | 119 |
| Formas de la Materialidad Audiovisual | 119 |
| Campo visual | 120 |
| Campo auditivo | 120 |
| Imagen | 121 |
| sonido | 121 |
| Formalizaciones del Material Audiovisua | 122 |
| 1)Plano | 122 |
| Tamaño | 123 |
| Movilidad | 124 |
| Duración | 124 |
| 2)Campo | 124 |
| 3)Encuadre | 125 |
| 4)Fuera de campo | 126 |
| 5)La Escena | 126 |
| Tiempo y escena | 127 |
| 6)Secuencia | 127 |
| 7)Montaje | 128 |
| La articulación: espacio-temporal | 129 |
| Montaje secuencia | 130 |
| La articulación sincrónica y diacrónica como creación significante | 132 |
| Articulación sincrónica | 133 |
| Articulación diacrónica | 135 |
| 3.- NARRATIVA | 137 |
| Historia y Relato | 137 |
| Diégesis historia y Relato | 138 |
| Punto de vista Focalización y Narrador | 140 |
| El narrador | 143 |
| Sintetizando | 144 |
| | |
| CAP. IV LOS VINCULOS ENTRE LA ETNOGRAFIA Y EL AUDIOVISUAL | 146 |
| I.- EL PROCESO ETNOGRAFICO AUDIOVISUAL | 146 |
| El Proceso Audiovisual | 146 |
| La idea | 146 |
| El guión | 147 |
| La filmación | 147 |
| La edición | 147 |
| Proceso audiovisual y etnografía tradicional | 148 |
| 1 Selección Previa | 148 |
| 2 Trabajo de Campo | 149 |
| dimensión temporal | 150 |
| dimensión espacial | 150 |
| dimensión material | 151 |
| La significación | 152 |

| | | |
|-------|--|------------|
| 3 | Análisis y Construcción de Guión | 154 |
| 4 | Campo de la Filmación o rodaje | 156 |
| 5 | El Montaje | 161 |
| | Etnografía y Audiovisual como un Proceso Integrado . | 167 |
| | El Esquema de la Etnografía Audiovisual: actores, actividades, tiempos y espacios | 168 |
| II.- | TRADUCCIONES DE LA ETNOGRAFIA AL AUDIOVISUAL . . . | 169 |
| III.- | EL CORAZON DEL MODELO ETNOGRAFICO AUDIOVISUAL . . | 171 |
| IV.- | REFERENTES Y VINCULOS ENTRE LA ETNOGRAFIA Y EL AUDIOVISUAL | 172 |
| | Materialidad y capacidad expresiva del audiovisual y el texto | 172 |
| | Referentes comunes entre la etnografía y el audiovisual | 174 |
| 1) | El Contexto de Espacio y Tiempo | 175 |
| | Espacio | 175 |
| | Tiempo | 178 |
| 2) | Personajes | 183 |
| 3) | Acción Evento y Acontecimiento | 188 |
| 4) | Diálogo | 192 |
| 5) | Pensamientos Valores Emociones | 194 |
| 6) | Objetos | 195 |
| | PARA FINALIZAR | 197 |
| | BIBLIOGRAFIA | 200 |

I.- LAS COMPLICACIONES PARA CONCEBIR UN LENGUAJE AUDIOVISUAL

En este capítulo pretendo reseñar algunos de los elementos que constituyen la base del modelo de comunicación audiovisual (y particularmente del cine), es decir, los elementos y modos con los cuales el "lenguaje" audiovisual construye su expresión y comunica.

La pretensión de esta empresa es una utopía no ajena de ingenuidad. Los que tienen por oficio la comunicación audiovisual saben que el intento y deseo de ordenar la inteligibilidad del mensaje audiovisual ha sido una empresa extensa, compleja y continua desde hace años y sin embargo altamente infructuosa.

Veamos algunas de las propuestas más importantes al respecto.

Metz y la gran Sintagmática

Christian Metz es uno de los teóricos que se propuso la tarea monumental, de sistematizar el lenguaje audiovisual. Metz llevó el análisis del lenguaje cinematográfico desde los análisis lingüísticos hacia la semiótica, construyendo su "gran sintagmática" esta consistía en establecer los elementos básicos del mensaje cinematográfico, y con ellos construir un cuadro capaz de exponer todos los modos posibles de articulación sintagmática dilucidando así la ininteligibilidad de la creación y la comunicación cinematográfica.

Metz "descubrió" tempranamente la dificultad que presentaba el análisis del cine en términos lingüísticos por cuanto el lenguaje audiovisual carecía de la "segunda articulación" propia de las lenguas, y tampoco era posible determinar una cantidad finita de signos que permitieran ordenar un sistema de significación. De esta manera Metz determinó que el cine era un "Lenguaje de arte sin lengua".

Metz pretende aislar los principales códigos y subcódigos del lenguaje audiovisual para llegar a las unidades mínimas que componen este lenguaje. Pero lo que Metz establece es que la capacidad del cine para construir y comunicar significados no radica en las capacidades significantes de sus unidades básicas sino en la articulación de éstas, es decir en su articulación sintagmática.

Metz busca estructurar una sintaxis semiótica del lenguaje audiovisual, para lo cual es necesario establecer los diferentes niveles de codificación presentes en el mensaje cinematográfico, estos son:

- 1) La percepción, que es para Metz un sistema de inteligibilidad adquirido y culturalmente diferenciado
- 2) El reconocimiento e identificación cultural de los objetos visuales y sonoros
- 3) El conjunto de simbolismos y connotaciones que se asocian a los objetos y las relaciones entre ellos
- 4) Las grandes estructuras narrativas, de carácter marcadamente cultural
- 5) El conjunto de los sistemas propiamente cinematográficos
- 6 Los códigos de la lengua utilizada para los diálogos
- 7) La comprensión del discurso musical que acompaña a la diégesis (Metz, 1972, pag. 101)

Dentro del conjunto de expresiones implicadas en el lenguaje cinematográfico, solo existen tres aspectos que son específicos de la expresión fílmica:

- 1) La movilidad de la imagen, expresada en los movimientos de cámara, raccords, montajes acelerados, etc.
- 2) La movilidad dentro de la imagen, como evoluciones de los actores, etc...
- 3) Las figuras que relacionan imagen y sonido. refuerzo de uno por el otro, sonido in, off, etc.

En relación a esto Metz establece la existencia de 6 códigos básicos y exclusivos de la comunicación audiovisual (cinematográfica):

- 1)Plano autónomo; 2)Escena; 3)Secuencia; 4)Sintagma alternante (montaje paralelo o alternante);5)Sintagma frecuentativo (frecuencia);6)Sintagma descriptivo(descripción a través de imágenes)

Entonces la posibilidad de organizar una gramática o sintaxis del lenguaje audiovisual se encuentra en la articulación de estos elementos que permiten establecer nociones de tiempo, espacio, ritmo, diacronía, sincronía y descripción. La proposición de Metz considera que la verdadera construcción de sentido en el mensaje audiovisual no se encuentra en la imagen en sí misma (en el plano) -la que mas que una palabra equivale a una oración- sino en la articulación de

unas imágenes con otras, así el análisis formal sobreviene de las grandes unidades del film, las secuencias y grupos de secuencias, creando el cuadro de los modos posibles de articulación sintagmática.

Humberto Eco: Semiótica y Significación

Humberto Eco se opone a la idea del cine como lenguaje analizado en términos de códigos lingüísticos, por cuanto el cine carece de códigos específicos, y sus signos, es decir las imágenes, no son realmente signos (Respecto de eco en J. García Jiménez:1993,37)

La definición de un verdadero lenguaje audiovisual requiere del cumplimiento de tres condiciones:

- 1)La existencia de un conjunto finito de signos,
- 2)que ellos integren un repertorio léxico, y
- 3) que exista un conjunto de reglas que regule la articulación de esos signos.(J. García Jiménez:1993,37).

Según Eco las imágenes visuales y acústicas no contienen ninguna de estas tres condiciones por lo cual no puede sistematizarse una "gramática" audiovisual.

A juicio de Eco no existe una división clara entre la percepción y la semiosis, es decir entre el cómo captamos las imágenes del mundo y cómo les damos significación. En su perspectiva es imposible distinguir si es la semiosis la base de la percepción o viceversa(Eco:1984,203). Esto significa que la capacidad de las imágenes de transmitir significados está determinada en gran parte por factores externos a ellas, parafraseando a S. Zunzunegui(Zunzunegui:1992, pag.15) "lo (audio)visual depende en gran medida de lo no (audio)visual".

Bajo estas ideas es imposible encontrar una gramática del lenguaje audiovisual que permita entender genéricamente el modo en que este construye y comunica significados.

Pero es evidente que el lenguaje audiovisual comunica y transmite conocimientos, la imagen y el sonido como substratos de comunicación tienen, en la historia humana, una tradición mucho mas larga que el lenguaje textual. La manifestación audiovisual es efectiva como medio comunicacional, el problema radica en la amplitud y aparente a-sistematicismo propio de su naturaleza perceptiva.

Para Eco la dificultad de sistematizar la construcción y el análisis del mensaje audiovisual, radica en la ausencia de una gramática del sintagma audiovisual, si bien es posible determinar algunas restricciones, como de espacio, y percepción, las posibilidades de expresión y de combinación parecieran ser infinitas, y la significación pareciera estar determinada por un sinnúmero de factores tanto propios a la percepción de las imágenes y el sonido como externos al signo y el discurso audiovisual, las relaciones entre la percepción y la significación se hallan unidas en un nudo gordiano difícil de esclarecer por lo cual parece difícil la empresa de aclarar el modo en que la expresión audiovisual construye y comunica significados.

Una salida posible es tomarse del conjunto de lenguajes implicados en el audiovisual apelando a la manera en que cada uno de ellos construye y comunica significados. Esto significa considerar las diferentes fuentes de percepción, expresión y significación implicadas en el lenguaje audiovisual. A partir de ellas es posible entender el modelo de construcción y comunicación del mensaje audiovisual.

II.- LA ESTRUCTURA DEL MODELO AUDIOVISUAL

El proceso de construcción de significados a través del lenguaje audiovisual puede ordenarse en torno a tres categorías que componen su columna vertebral:

1.- **La Percepción:** El lenguaje audiovisual está amarrado en sus dos extremos al tema de la percepción, alrededor de este concepto encontramos además las diferentes materialidades sensibles que componen el lenguaje audiovisual, y las teorías que explican la percepción de estos materiales.

2.- **La Significación:** Se refiere a las unidades y procesos fílmicos en que se expresan y articulan estas materialidades del audiovisual y al análisis de su capacidad para transmitir conocimientos o significaciones. En este punto nos encontramos con el análisis de la capacidad semiótica de las imágenes y las expresiones del sonido y la imagen en las diferentes formas y articulaciones que estos adquieren en el lenguaje audiovisual.

3.- **La Expresión o Narrativa Audiovisual:** La narrativa audiovisual

se refiere a los componentes y formas específicas de articular los elementos del lenguaje audiovisual para contar historias. Esto hace referencia tanto a los aspectos narrativos de la historia como a los aspectos técnicos de la narración audiovisual, distinguiéndose así historia y narración.

1.- PERCEPCION

Las fuentes perceptivas del audiovisual

El audiovisual constituye un lenguaje complejo y heterogéneo en cuyo interior se pueden encontrar lenguajes diversos y materialidades múltiples. El lenguaje audiovisual puede ser definido entonces como *"un lenguaje compuesto y heterogéneo en su aspecto técnico-sensorial, al ser una combinación... ..de varias materias de la expresión"*(Respecto de Metz y Garroni, en: C. Peña-Ardid, 1992, Pag.53)

Las fuentes sensibles de la expresión audiovisual son dos:

1) Visual; 2) Auditiva

Estos son los dos campos sensibles a través de los cuales el lenguaje audiovisual construye y comunica significados. La mayoría de los lenguajes usados para comunicar algo sobre algo no utilizan mas de uno o dos sentidos a la vez. La realidad siempre es experimentada de manera mucho mas compleja que lo que cualquier forma de expresión posterior pueda expresar. Esto nos ayuda a entender que a pesar de las propiedades que se le han atribuído tradicionalmente a la expresión cinematográfica respecto de su capacidad para representar analógica y fielmente la realidad; en su base perceptiva ella no accede a mas fuentes que las que tienen otras expresiones como, por ejemplo, el teatro.

En este nivel de análisis el fundamento de la comunicación audiovisual se encuentra ubicado en las teorías de la percepción visual y auditiva. En esta parte y por su mayor implicación para el desarrollo del lenguaje audiovisual vamos a concentrarnos en el tema de la percepción visual, considerando el campo del sonido en el punto relativo a la significación y la narrativa.

Visión y percepción visual

De acuerdo al sentido común, generalmente consideramos la visión como un proceso determinado por las condiciones objetivas del mundo y

nuestra capacidad fisiológica para conocerlo visualmente. Sin embargo, al entrar en el estudio de la visión y la percepción visual, aparecen asociados aspectos fisiológicos, culturales y de aprendizaje.

El proceso de la visión tiene su base en la imagen retinílica generada en los ojos en la interacción de los individuos (videntes) con el mundo visual y fenoménico.

En relación al aspecto puramente fisiológico de la visión es importante señalar dos cosas:

1) La imagen retinílica no consiste en una réplica del mundo visual sino en una proyección del mundo. La imagen tridimensional se produce en el cerebro a partir de dos imágenes retinílicas planas (una de cada ojo).

2) El proceso visual está determinado fisiológicamente por tres tipos de visiones de los ojos, las cuales son: Periférica, Estructuradora y Media (Zunzunegui:1992,28)

La visión a nivel cerebral es entonces resultado de una integración de percepciones distintas, estas son: dos "mapas planos" creados en los ojos a partir de dos imágenes retinílicas que se estructuran cada una en tres tipos de visiones.

La visión no es entonces una actividad neutra y pasiva, de registro empírico del mundo fenoménico, no se limita a la mera "recepción del mundo visual" sino que entraña .ya en su fase inicial- procesos de "interpretación" y estructuración de ese mundo para dotar al individuo del sentido espacial del entorno en que se encuentra.

A partir de esto entendemos que los procesos perceptivos no están determinados (por completo) fisiológicamente, la visión está sujeta a "*aprendizajes y maduraciones*" (Zunzunegui:1992,29) y también a condicionamientos de tipo cultural.

La Visión como una fase de organización de la experiencia puede entenderse como el "*proceso por el cual se descubre lo que está en el mundo y dónde está*" (Zunzunegui:1992,29)

La percepción visual se entiende como el proceso por el cual la imagen retinílica "*distorsionada y variable*" se transforma en

conocimiento del mundo. Esto significa que procesos fisiológicos se convierten en construcciones mentales(Zunzunegui:1992,31)

La percepción visual implica tanto aspectos de la estructuración mental y formal del mundo visual, como asociaciones valóricas, culturales o de personalidad, al mundo percibido.

Constancia perceptiva

La percepción visual permite establecer relaciones entre el mundo y su percepción a través de mecanismos que aportan continuidad al mundo fenoménico; un mecanismo fundamental respecto de esto es el de las constancias perceptivas, que otorgan la sensación de estabilidad a nuestra continua actividad perceptiva.

El mundo visual está en constante cambio, el movimiento de los objetos y nuestro propio desplazamiento, así como los cambios de luminosidad, perspectiva, etc. hacen que las imágenes retiníticas generadas estén cambiando constantemente aun cuando ellas se refieran a un mismo objeto.

Esto deja en evidencia que la imagen retinítica es siempre una proyección imperfecta del mundo que no tiene correspondencia directa ni permanente con sus referentes.

Podemos ver un mismo objeto varias veces sin embargo las imágenes retiníticas formadas de él nunca serán iguales. Las constancias perceptivas nos permiten encontrar continuidad en esta cadena de imágenes diferentes. Las constancias perceptivas hacen referencia a aspectos como el tamaño, el color y la forma de los objetos que vemos; estas propiedades aparentemente se mantienen y nos permiten conocer y reconocer el mundo visual. De esta manera podemos reconocer la estabilidad o el cambio del mundo de las cosas y establecer correspondencias entre un mismo objeto y las diferentes imágenes que formamos al mirarlo.

Esta sensación de estabilidad no existe gracias a una verdadera equivalencia o correspondencia estática entre objeto físico y objeto visual, es un hecho que si un objeto se encuentra lejos lo vemos mas pequeño que cuando lo vemos de cerca, de la misma manera el color puede variar según la luz, y la forma puede generar imágenes diferentes de acuerdo a la perspectiva de la mirada. Sin embargo las experiencias previas de la percepción nos permiten reconocer la

estabilidad de un objeto relacionando la distorsión de su imagen, (por ejemplo del tamaño), en relación a su ubicación en el espacio (distancia), a aspectos de luz, posición, etc. otorgándonos así una sensación de continuidad del mundo.

Es decir que la sensación de continuidad no es una condición del medio externo ni del objeto físico, sino que es una sensación resultante del sistema perceptivo, la experiencia, y el aprendizaje.

La idea de la constancia perceptiva nos permite entonces hacer referencias "descriptivas" sobre el mundo visual, en función de ella podemos atribuirles a los objetos del mundo ciertas propiedades y ubicar las relaciones entre los objetos y nosotros mismos.

Teorías de la percepción visual

Sin embargo no está tan claro que es lo que nos permite reconocer ciertas propiedades del mundo y transformar el proceso perceptivo en conocimiento. Tradicionalmente se han opuesto dos explicaciones para entender como se produce la percepción.

Los Innatistas consideran que la capacidad de conocimiento del mundo a través de la percepción es una propiedad innata, propia del proceso perceptivo. La constancia perceptiva es para ellos una condición de la percepción y no el resultado de un aprendizaje.

Los Empiristas se asocian a la idea del hombre como *tábula rasa* donde la percepción se entrena como parte de un proceso de aprendizaje del mundo. Para ellos no existe una separación rígida entre Percepción y conocimiento, la percepción es en sí un proceso de conocimiento.

Otras teorías explican la percepción siempre asociadas -mas menos- a alguna de estas dos tendencias clásicas:

Teoría de la Inferencia

Cercana a los empiristas la teoría de la inferencia entiende la percepción como una dialéctica "entre sujeto y realidad, entre las propiedades de los objetos y la naturaleza e intenciones del observador"(Zunzunegui:1992,36) Esta teoría nos permite entender las "ilusiones visuales" (como por ejemplo las de M.C. Escher) como una interacción con supuestos errados, es decir una interpretación en base a supuestos falsos que genera una hipótesis fallida.

Según esta teoría, nuestra mirada en el mundo depende de nuestro conocimiento sobre él y de los objetivos de nuestra mirada.

Es decir que la percepción constituye, desde esta perspectiva, no solo un acto de conocimiento sino, además, un acto de reflexión, de pensamiento sobre el mundo; aquí cabría citar la frase de Daniel del Guidice *"para ver es necesario tener la fuerza de producir lo que se quiere ver"*

Teoría de la Gestalt

En el polo de los Innatistas, la teoría de la Gestalt considera que *"el mundo ya se presenta organizado de entrada, en virtud de las leyes innatas que contribuyen a estructurar el campo visual"*(Zunzunegui:1992,38)

Para la Gestalt la percepción no es un proceso asociativo sino la integración estructural del mundo visual a través de algunas distinciones básicas universalmente reconocidas.

La Gestalt supone que existen capacidades innatas de la percepción para distinguir y ordenar estructuralmente el mundo. Estas capacidades se refieren al reconocimiento de la forma o figura respecto del fondo.

Existe una capacidad innata en los hombres para distinguir estas dos formas visuales, de esta manera la percepción se organiza estructuralmente de acuerdo a las diferenciaciones básicas establecidas por la naturaleza del proceso perceptivo

Esta idea permite reducir el complejo mundo visual y aportar una estructura organizadora común para todos los seres humanos. Así cada imagen puede organizar siempre una diferenciación jerárquica que entre figuras y contexto, y será esta estructura la que aporte los elementos para la percepción y la significación.

Teoría de la extracción de información

Otra teoría es la llamada de aproximación ecológica o Teoría de la extracción de la información -de Gibson-. Esta supone que la percepción del entorno se produce de manera *"directa sin ningún tipo de mediación ni analógica ni digital"*(Zunzunegui:1992,38)

Gibson plantea que la percepción es un acto permanente respecto de un mundo continuo y por tanto la percepción no es resultado de actos

asociativos, integradores ni estructuradores de partes, sino un acto continuo ininterrumpido y psicosomático, a través del cual se percibe el entorno natural, en forma de lugares, objetos y acontecimientos.

Para Gibson la información se encuentra presente en el mundo, y no es resultado de la interacción entre el sujeto y el mundo fenoménico. La percepción extrae la información de manera directa, y que la imagen sea "correcta" no depende de la actitud ni las pretensiones del sujeto, no hay intermediaciones ni interpretaciones posibles, la información siempre está ahí, y para acceder al conocimiento del mundo solo es necesario extraer toda la información.

Otro aporte importante de la teoría de Gibson es la diferenciación entre Mundo Visual y Campo Visual.

El Mundo Visual es el resultado de nuestra vida cotidiana y de nuestra experiencia consciente(Zunzunegui:1992,38)

El Campo Visual es el resultado de una actitud analítica, corresponde a la acción consciente de ver y observar la composición del mundo.

MUNDO VISUAL

- Ilimitado
- Continuo

- Sin centro

- Estable
- Amueblado por objetos constantes en su forma y tamaño
- Dotado de formas en profundidad
- Se percibe
- Es conocido

CAMPO VISUAL

- Limitado
 - Orientado respecto de sus márgenes
 - Su dirección "desde aquí" es susceptible de cambio
 - Escena en perspectiva
 - Las formas carecen de profundidad y no son continuas, se deforman con la locomoción
 - Se siente
 - Es visto
- (Zunzunegui:1992,41)

Siguiendo esta teoría podríamos decir que los seres humanos participamos del mundo visual a través del campo visual y que el lenguaje audiovisual debe evocar el mundo visual a través de la construcción de un campo visual(que se fundamenta en el conocimiento del mundo visual)

El mundo visual nos remite a nuestra forma de experimentación y percepción cotidiana del mundo, el campo visual implica una actitud, reflexiva y descriptiva, de ese mundo, organizándolo y analizándolo como un cuadro o como si se tratara de la imagen retiniana.

Teoría Ecléctica

Una última perspectiva respecto de la percepción visual es la teoría Ecléctica de Irvin Rock. Para Rock *"si las cosas parecen lo que parecen no es sinó a causa de las operaciones cognitivas que se efectúan sobre la información contenida en el estímulo"*(Zunzunegui:1992,42)

Rock plantea que sí existen en la percepción, elementos que se diferencian de manera innata en el proceso perceptivo. Estos elementos de discriminación innata en la percepción son: la forma (o figura) y el fondo; pero otros elementos están mediatizados por operaciones cognitivas aprendidas.

Aspectos Culturales Valóricos y Aprendidos de la Percepción

Los estudios interculturales han aportado valiosa información para mostrar la forma en que el aprendizaje social y cultural puede determinar diferencias en la percepción visual del mundo.

La idea absolutista de que *"el mundo es como aparece y se presenta para todos por igual"* es difícilmente sustentada al descubrir las "ventajas", y "desventajas" perceptivas de determinados grupos culturales, en torno a su capacidad para percibir el color, comprender la imagen fotográfica, o interpretar las paradojas visuales.

Estudios como los de M. Herskovitz, (Herskovitz:,1959) P. Rivers(Rivers:1901), o Gladstone han mostrado que determinados grupos culturales poseen capacidades perceptivas específicas -que obedecen a reales diferencias perceptivas y no solo a taxonomías semánticas- que se han desarrollado debido a la costumbre y no por diferencias fisiológicas.

Además de la capacidad diferenciada para captar tonalidades y variaciones de colores, de la dificultad para decodificar la representación fotográfica y ventajas para decodificar "sin error" las paradojas gráficas(como las de M.C. Escher). La cultura y el aprendizaje determinan diferencias perceptivas respecto de la

conceptualización del espacio y la representación gráfica del mismo. Esto aclara dos cosas:

1) La percepción es realizada siempre desde el individuo histórico, fisiológico y cultural, configurándose así la percepción como una ecuación entre las capacidades innatas del sistema nervioso, las expectativas y actitudes personales del receptor y los condicionamientos culturales y sociales del individuo, en su interacción con el mundo visual.

2) La representación del mundo obedece en gran parte a un sistema creado de convenciones, establecidas para el trance entre la percepción y la representación del mundo.

Como lo ha expresado Metz, la percepción, como transformación de un proceso fisiológico-cultural en conocimiento significativo, construye significación no sólo por la proyección retinítica del mundo y su organización, sino también por las ideas y valores que el campo valórico previo del individuo le atribuye a las imágenes percibidas. Esta es la otra dimensión del factor cultural que interviene en la percepción, sin embargo por estar esta más asociada a la significación la dejaré en espera hasta ese punto.

2.- SIGNIFICACION

Formas de la Materialidad Audiovisual

Es necesario ahora hacer un recuento de los materiales que estas teorías permiten definir como materiales de la enunciación audiovisual.

El audiovisual y más específicamente el cine es un lenguaje compuesto y heterogéneo en su dimensión sensible y técnica. En el aspecto sensible ya hemos dicho que el lenguaje audiovisual accede a dos fuentes: visión y sonido. En su dimensión técnica como forma de expresión, el cine es heredero de los aportes provenientes de otros lenguajes y formas de expresión como el teatro, la novela decimonónica, la música, la fotografía, y la pintura; como resultado el cine involucra una multiplicidad de lenguajes y de materias de expresión. Esto significa que para establecer la capacidad expresiva del lenguaje cinematográfico es necesario conocer la naturaleza de cada uno de estos "lenguajes" o al menos de los materiales involucrados.

Cinco son los materiales básicos que componen la heterogeneidad de la expresión fílmica, de ellos, dos se encuentran en el campo de lo visual y tres en el del sonido. Dado que el cine y el lenguaje audiovisual siempre obedecerán a re-creaciones del mundo utilizo los términos Campo Visual y Campo Auditivo.

Campo visual

1) **Imágenes fotográficas o analógicas, móviles, múltiples y organizadas en series continuas:** Son las imágenes cinematográficas propiamente tales, cuyas condiciones principales ha reseñado Metz (movilidad, movilidad interna, secuencia) La particularidad de la imagen cinematográfica y por lo cual se le atribuye el adjetivo de analógica, no radica tanto en que ella sea una representación analógica del mundo, como en el hecho de que frente a ella se activan los mismos mecanismos de la percepción visual que se activan frente al mundo visual.

2) **Imágenes gráficas o Notaciones gráficas** que a veces sustituyen o complementan las imágenes analógicas: Estas incluyen los lenguajes textuales y gráficos presentes en la imagen como: subtítulos, traducciones, textos introductorios o de fin informativo, los créditos, etc. También son notaciones gráficas todas las expresiones gráficas no textuales que pueden intervenir en la imagen (esto está muy presente actualmente a través de la manipulación de la imagen digital y la animación por computadores)

Campo auditivo

1) **Sonido fónico:** Se refiere a sonido del lenguaje verbal de los diálogos y las palabras, considera además su entonación, volumen, acento, etc.

2) **Sonido musical:** Es el sonido musical que acompaña a la diégesis, este puede ser externo o provenir del propio mundo de la imagen.

3) **Sonido analógico, o ruido:** Son los sonidos no diegéticos, que acompañan la narración, pueden ser sonidos del ambiente, o sonidos externos utilizados para efectos específicos de la narración.

Otras clasificaciones de la materialidad audiovisual establecen algunas diferencias de perspectiva o incluyen subdivisiones más específicas en algunos campos como, por ejemplo, la siguiente clasificación de Zunzunegui. (Zunzunegui:1992,167):

La Imagen:

a)especular: Equivalente a la imagen fotográfica, es la imagen analógica que imita la proyección retiniana del mundo, es la imagen del campo visual.

b)No especular, o gráfica: Respecto de las imágenes gráficas esta clasificación diferencia las imágenes gráficas en dos tipos:

b1)gráfica no textual: Se refiere a imágenes no analógicas sino creadas para el film como, por ejemplo, imágenes tipo comic o intervenciones gráficas como las de Norman Mc Laren, estas pueden combinarse o no con las imágenes especulares.

b2)gráfica textual: Es una imagen gráfica pero de grafismo textual, es decir textos, subtítulos, créditos, y todo tipo de expresiones textuales que pueden presentarse solas o acompañando las imágenes especulares y/o gráficas no textuales

El sonido:

a)diegético:Corresponde al sonido que tiene relación directa con la historia y la imagen, este implica dos alternativas en función de su lugar de enunciación

a1)en campo (sonido on): Es el sonido que sale de la imagen, existe una asociación directa y visible entre la imagen y el sonido, es decir en el campo de la imagen se ve la fuente del sonido.

a2)fuera de campo (sonido on): En este caso la fuente del sonido no aparece directamente en el campo de la imagen, pero su fuente se halla imaginariamente situada en el mismo y tiempo del campo de la imagen y en el espacio no visible pero contiguo. Es decir la fuente del sonido se halla fuera del campo visual de la imagen pero dentro del mundo visual "imaginario" directamente contiguo a la imagen.

b)no diegético (sonido off): El sonido no diegético corresponde al que tiene su fuente fuera del campo y del mundo visual de la imagen. Su fuente es ajena en tiempo y o lugar, y, por lo tanto, puede ser una voz del pasado, la voz del narrador, la música no diegética, etc.

Una última clasificación del sonido dice relación con la voz y la enunciación y la clasifica como:

Voz off strictu sensu: Es la voz común del narrador en los

documentales, es el lugar del poder de interpretación sobre la imagen.

Voz in: Es la voz que interviene en la imagen sin que se vea su fuente, como la voz que interroga al que está en el campo visual.

Voz out: Es la voz que sale de la boca que se ve en el campo visual.

Voz through: Es la voz que sale de la imagen pero donde no aparece la boca que habla, como la voz del individuo que se escucha mientras solo se ve su espalda(Zunzunegui:1992,167)

Estos son los materiales más directos de la expresión fílmica y el lenguaje audiovisual, es a través de (o en la interacción con) estos elementos que se crea la significación de los mensajes audiovisuales.

El lenguaje audiovisual, y específicamente el cine, construyen su expresión en la combinatoria y manipulación de estos materiales, es en el acto constructivo en el que estos materiales son moldeados y combinados donde ellos adquieren su utilidad como elementos de significación(Respecto de S.Zunzunegui, pag. 157)

Formalizaciones del Material Audiovisual

Con este *background* de material sensible, el lenguaje audiovisual (en este caso el cine) construye algunas formalizaciones que vendrían a ser las unidades básicas del lenguaje cinematográfico. Son las configuraciones de estas unidades básicas las que les otorgan la posibilidad de producir sentido. Revisemos algunas de estas unidades:

1)El Plano: El plano es la unidad básica de la enunciación audiovisual, en él se articulan (se pueden articular) tanto los dos campos sensibles del audiovisual -imagen y sonido- como las coordenadas básicas de la narración cinematográfica, es decir espacio y tiempo.

Una primera definición tiende a identificar el plano con la imagen como unidad mínima del discurso audiovisual, el plano puede entenderse como el segmento de imagen (y sonido) que se desarrolla entre dos cortes, en síntesis se trata de "*fragmentos de espacio-tiempo en que es detectable una rigurosa continuidad en el nivel perceptivo*"(Zunzunegui:1992,158). En cuanto a la configuración interna del plano este involucra aspectos de: la composición (el

campo), la focalización (el ángulo), y la historia (la acción).

Los planos constituyen las unidades básicas de descripción, en ellos se encuentran los elementos básicos de la historia: los objetos lugares y personajes; y a su vez en ellos están los trazos de la narración. El plano nos acerca a los referentes del mundo visual y auditivo (imaginario o real) respecto del cual se cuenta una historia. En este sentido el plano es un elemento etnográfico, su primera función es analógica y descriptiva. En las imágenes del plano se realiza la sustitución del mundo por los trazos fotoquímicos y magnéticos que este mundo deja, en el "celuloide" y la cinta, respectivamente.

A través de los planos se entrega la información primera del mundo del cual se habla, a su vez las características técnicas permiten acercarse a la narración a través de lo que dejan y no dejan ver y oír, y a la forma en que se presenta la información. De esta manera los planos pueden acercarnos al carácter de un personaje a través de la acción, a la caracterización física de un lugar a través de los movimientos de cámara y los planos de detalle; y al punto de vista por cuanto, literalmente, el plano siempre ofrece un punto de vista.

Es importante relacionar la idea de los planos con la de campo y mundo, visual y auditivo en la medida que el plano da formalidad y finitud al mundo a través del encuadre, pero a través de lo que deja ver y de lo que oculta también permite sugerir o imaginar el mundo no mostrado.

Siguiendo -en parte- la clasificación que expone Santos Zunzunegui los planos se pueden analizar en función del tamaño, la duración, y el movimiento.

Tamaño de los planos

En relación al tamaño los planos se clasifican en: a) general, b) de conjunto, c) americano, d) medio e) primero y f) detalle. esto determina la cantidad de campo ocupada por los personajes.

El tamaño de los planos hace una diferencia en la cantidad y profundidad de la información entregada, así un plano general puede mostrar la geografía de un lugar y ayudar a dar la idea de su ubicación general, (campo, ciudad, desierto, pueblo, etc), Por su parte el plano primero puede darnos información sobre la emoción de una persona frente a una determinada situación. En general es posible

relacionar el tamaño de los planos con la focalización de la información entregada en términos de 1) nivel (micro-meso-macro), 2) cantidad y 3) profundidad de la información.

Movilidad de los planos

La movilidad de los planos los divide en planos fijos y planos con movimiento. Respecto de los planos fijos la diferencia posible es la de su tamaño, que determina el nivel de la información presente. Los planos con movimiento se pueden dividir en varios tipos de acuerdo al tipo y eje del movimiento, así existen travellings, paneos, zoom, etc.

El movimiento o estaticidad de las imágenes también determina el tipo de acceso a la información. Un plano puede determinar su movilidad en función de la actividad que se registra o pretende representar, como por ejemplo: describir un lugar, seguir a un personaje, recorrer un lugar, representar un punto de vista, etc.

Duración de los planos

La duración de los planos se relaciona junto con la movilidad y el tamaño con la cualidad y calidad de la información entregada, así como con la naturaleza de las acciones personajes u objetos presentados. Una forma importante surgida en relación a la duración de los planos es el concepto de plano secuencia, este corresponde a una sucesión de planos que registran o representan un acontecimiento que corresponde a una secuencia.

La duración de los planos es en el carácter técnico del audiovisual el elemento inicial que establece los tiempos y las frecuencias, es decir es la base del ritmo de la narración audiovisual.

2) Campo: El plano establece un campo, que es *"la porción de espacio imaginario¹ contenida en el interior del encuadre"* (Zunzunegui:1992,159). De esta manera el campo limita y selecciona los aspectos del mundo que serán visibles en el plano.

El campo visual es lo que se muestra en la imagen, y permite de esta manera darle finitud espacial a un mundo siempre mas complejo, esta reducción es siempre una selección a través de la cual se establece

¹Se dice espacio imaginario por cuanto aunque existan referentes en el mundo "real" para las Imágenes cinematográficas, estas son de una naturaleza espacialmente distinta, debido a que el espacio en el cine es construido a partir de Imágenes icónico planarias -bidimensionales- y en ese sentido el espacio tridimensional en el cine solo puede ser imaginario.

la información que desea mostrarse, se ofrece un punto de vista y se va definiendo el mundo de la historia.

3)Encuadre: Directamente relacionado al campo se encuentra la idea de encuadre. El encuadre ofrece un contorno a las imágenes, facilitando el así el discurso visual(Zunzunegui:1992,84). El encuadre ofrece un punto de vista para la mirada, y establece los referentes para el entendimiento del espacio en la imagen, estos son:

- a) Eje de profundidad: permite imaginar la distancia -cercanía lejanía- de los objetos personajes y lugares en la imagen y con respecto al propio observador, situándolos (aquí-allá-en otra parte). este eje es el que permite hablar de la profundidad de campo, la que permite situar en el campo diferentes contenidos con una jerarquización en relación a la imagen de cercanía con el observador. La profundidad de campo es uno de los elementos que aporta la idea de continuidad del espacio en la representación audiovisual.
- b) Eje vertical: Este divide la ubicación de los elementos de la imagen en alto, bajo y medio y, según Zunzunegui, puede hacerse corresponder con una lógica intencional del punto de vista (despotenciación/potenciación/naturalización) (Zunzunegui:1992,84)
- c) Eje horizontal: Este distingue la ubicación de los elementos de la imagen respecto de su frontalidad u oblicuidad, y en algunos casos se asocia la idea de interpretaciones semánticas respecto de neutralidad o apreciación.(Zunzunegui:1992,84)

Como hemos dicho, el encuadre es el elemento que establece en el plano las relaciones con el espacio total imaginado, estableciendo las relaciones con lo visible, lo contiguo pero no visible y lo referido pero no contiguo al plano. De esta manera podemos encontrar continuidad en los fragmentos discontinuos de espacio y tiempo a través de los cuales el cine se refiere a mundos continuos.

A través de estas formalizaciones el encuadre no sólo hace manejable por su selección y reducción, el mundo a representar, sino que, además, determina "*las condiciones de acceso al significado del texto visual*"(Zunzunegui:1992,85)

4) Fuera de campo

El campo ayuda a caracterizar el mundo de la diégesis, no sólo por la selección y muestra de imágenes y sonidos, también lo hace (como lo advertimos mas arriba) a través de sugerir a la imaginación el mundo externo al campo. Esto es lo que se conoce como el Fuera de campo.

El fuera de campo está determinado por seis límites, los cuatro que establecen los límites del encuadre, el campo imaginario que está detrás del punto de vista (de la cámara) y el campo no visible que se encuentra detrás del campo visible (por ejemplo si vemos una puerta suponemos que detrás de ella se encuentra el interior de una casa)

A través del fuera de campo como una imaginación sugerida, podemos completar la continuidad del mundo visual, y establecer relaciones no sólo con lo presente en el campo sino también con el contexto sugerido.

El lenguaje cinematográfico requiere que se establezca tanto el campo como el fuera de campo, esto ayuda a situar las relaciones y dotar de contexto y profundidad a la narración.

Una distinción respecto del fuera de campo diferencia entre: a)fuera de campo concreto: es el fuera de campo que se actualiza en un momento al entrar en el campo; y b)fuera de campo imaginario: es aquel que nunca es actualizado a lo largo de la historia(Zunzunegui,1992,160)

Sintetizando podemos decir que estos cuatro conceptos: plano, campo encuadre y fuera de campo, como unidades básicas del lenguaje audiovisual, se constituyen como unidades de significación en la articulación de los 4 elementos básicos que maneja el lenguaje audiovisual: 1)imagen, 2)sonido, 3)espacio y, 4)tiempo.

En otras palabras podemos decir que el cine en el nivel de sus unidades básicas crea configuraciones espacio temporales de imagen y sonido en una interacción selectiva con el mundo.

5)La Escena

La escena es una de la unidades mas amplias en que se articulan los filmes, ella presenta una configuración espacio temporal de los planos y sus componentes que re-presenta un acontecimiento completo,

es decir una parte identificable de la historia.(Chi3n:1992,146)

La escena reconstituye "anal3gicamente" el teatro de la vida, a trav3s de la representaci3n del tiempo, el espacio, los personajes y sus acciones, de esta manera la escena es concreta, etnogr3fica descriptiva.

Las escenas se identifican en funci3n de su composici3n que, en lo b3sico distingue:

- a) Lugar: Se refiere al espacio y su caracterizaci3n
- b) Momento: se refiere al tiempo duraci3n y la relaci3n temporal con las escenas anteriores y posteriores del filme.
- c) Personaje
- d) Acci3n
- e) Contenido

Es decir que la escena como unidad se caracteriza por las configuraciones posibles de tiempo, espacio, personajes, acciones y contenidos.

Tiempo y escena

La escena establece una representaci3n del tiempo a trav3s de dos articulaciones:

- a) Tiempo de la escena: este tiempo generalmente es real, es decir equivalente al tiempo de la di3gesis, aunque puede presentarse estilizado.
- b) Tiempo entre escenas: este tiempo no es mostrado por el film, pero el discurso lo indica o sugiere de diferentes maneras.

M. Chi3n aclara la importancia de la escena como configuraci3n de sentido por cuanto ella puede entenderse como una unidad que "contiene un microcosmos del film"(Chi3n:1992,47)

6)Secuencia

La secuencia es un conjunto de escenas agrupadas seg3n una idea com3n.

La secuencia es una reconstituci3n selectiva y subjetiva del mundo auditivo y visual que se salta tiempos y lugares en torno a temas y acciones determinados, en este sentido la secuencia mas que una

analogía del mundo actúa como una metáfora compleja.

Las escenas son concretas en cuanto a su carácter descriptivo y su relación con el tiempo real. Sin embargo la secuencia establece la sucesión de tiempos y espacios no contiguos ni necesariamente sucesivos en el mundo de la diégesis por cuanto la secuencia como unidad de significación puede transmitir y producir significaciones mas complejas, ya no sólo a través de los elementos presentes en el plano y en la escena sinó por el nivel de articulación sintagmática de los planos y las escenas.

Escena : articulación concreta y continua de espacio, tiempo, imagen, y sonido.

Escena + Escena = Secuencia

De esta manera la secuencia pasa el nivel denotativo de la materialidad fílmica del plano y permite construir significaciones mas complejas asociadas a la emoción, el mundo social, el pensamiento etc.

7)Montaje

El montaje es el proceso que recompone el tiempo y el espacio del mundo de la diégesis a través de la selección y concatenación de los planos.

El montaje es una operación sintagmática que crea significación a través de la selección y organización de fragmentos espacio temporales (los planos).

"El montaje cinematográfico es una recomposición del tiempo y del espacio"(M. Chión Pag. 172)

Además de establecer una organización, entre fragmentos de espacio y tiempo el montaje implica una organización sintagmática que rige la estructuración interna de los elementos fílmicos visuales y sonoros (Zunzunegui:1992,161)

El montaje crea sentido en cuanto es selectivo de la misma manera en que lo son también la percepción y la memoria; de esta manera privilegia ciertos segmentos significativos en relación a otros(Zunzunegui:1992,161).

El montaje manipula la articulación sintagmática de los componentes

de la escena y el plano, estableciendo relaciones entre los contenidos y manipulando las relaciones entre unos tiempos y espacios y otros. A través de esta articulación el montaje pretende establecer los sentidos mas globales de la historia.

La articulación: espacio-temporal

Como he referido, el montaje implica la selección y organización de esos fragmentos significativos de espacio, tiempo, imagen y sonido que son los planos, pasar de un plano a otro implica un corte en las dimensiones de espacio y tiempo; por lo tanto es necesario articular esa relación.

Existen 5 tipos posibles de relación temporal entre planos:

- a) **Continuidad:** Continuidad de la secuencia temporal entre 2 planos
- b) **Elipsis definida y medible:** Discontinuidad temporal entre 2 planos, estableciéndose el segmento intermedio.
- c) **Elipsis indefinida:** Discontinuidad temporal entre 2 planos, sin que se manifieste el segmento de tiempo intermedio
- d) **Retroceso definido:** Retroceso temporal entre dos planos, cuyo segmento intermedio es definido
- e) **Retroceso indefinido:** Retroceso temporal cuyo segmento intermedio se desconoce.

Existen tres tipos de relaciones espaciales entre 2 planos:

- a) **Continuidad espacial:** La sucesión de dos planos corresponde a espacios contiguos.
 - a1) con continuidad temporal;
 - a2) sin continuidad temporal.
- b) **Discontinuidad espacial simple:** La sucesión de planos no plantea contiguidad espacial inmediata pero se manifiesta proximidad espacial.
- 3) **Discontinuidad espacial normal:** Los planos corresponden a espacios claramente distintos y lejanos.

Tipos y teorías sobre el montaje:

El montaje deja de manifiesto que la enunciación audiovisual es en si un discurso temporal definido. El audiovisual está contenido en un segmento discreto de tiempo, tiene una duración definida -lo que dura el filme-, cuya temporalidad o ritmo no puede modificarse como por ejemplo en la lectura.

La temporalidad discreta de la enunciación audiovisual complejiza el problema de la descripción de sucesos simultáneos. La sincronía es

necesaria como mecanismo de comparación o de descripción y la idea de secuencialidad temporal del cine requiere estrategias del montaje para expresar las acciones sincrónicas:

a) A través de la Profundidad de campo: varias acciones mostradas en la profundidad de la escena

b) Doble exposición (split screen): la división del encuadre

c) Sucesión: La sucesión de las escenas deja rastros de sincronía, marcando a través de la historia los avances del tiempo y los sucesos simultáneos

d) Montaje alternado o cross cutting: Es la alternancia de sucesos diferentes en un mismo momento en los cuales se va y viene de unos a otros manifestando su cotemporaneidad.

Montaje secuencia

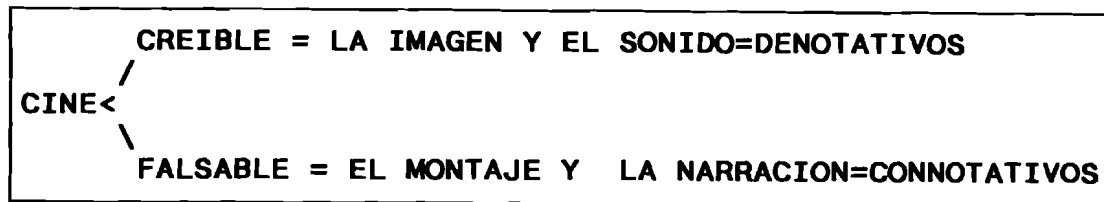
Una idea importante en torno al montaje es el concepto de Montaje secuencia. El montaje secuencia permite relatar procesos completos a través de la exposición comprimida de algunas muestras o rasgos del mismo.

A través de estas estrategias se busca romper con la idea de la necesaria sucesión en el filme estableciéndose la posibilidad de hacer descripciones de sucesos simultáneos, de retrocesos temporales, etc. Es decir que el montaje permite la articulación temporal de los elementos del discurso narrativo historia tanto como la articulación del espacio manejando así no sólo la secuencialidad de la narración sino también los aspectos relativos al espacio y el carácter y profundidad de la descripción.

Existen diversas teorías y concepciones sobre el valor y uso del montaje en el cine. La idea mas común que se asocia al montaje es la suposición de que constituye la acción distorsionadora o manipuladora de la realidad, es a través del montaje que se expresa la ideología del realizador. Esta teoría tiene aparejada la idea de que en su esencia el cine es una analogía realista de la realidad; la imagen no miente, ella tiene un carácter analógico, denotativo; pero la manipulación de las imágenes y los planos a través del montaje permite decir cosas que no se encuentran directamente en la imagen ni el sonido sino que surgen de la arbitraria articulación de los planos, es decir, el montaje permite la connotación y, de esta manera, tiene la capacidad potencial de falsear la realidad.

De esta manera se plantea una división entre los materiales sensibles

de la enunciación audiovisual (imagen y sonido), los cuales se entienden como analogías o sustituciones verosímiles de la realidad; y los mecanismos de articulación como el montaje y la narración, los cuales permiten falsear la realidad, a través de la articulación de los materiales y unidades espacio temporales del film (los planos).



Existen sin embargo otras perspectivas en torno al carácter e importancia del montaje en el cine.

Andre Bazin plantea el cine como el arte de lo real, su función principal es el registro por tanto el montaje se plantea como secundario.

Bazin pretende un realismo esencial(ista) como objeto del cine. Esto implica respetar la ambigüedad básica de la realidad para permitir la interacción y la interpretación directa del espectador con la realidad referida en el filme.

Para lograr esto Bazin propone el uso del plano secuencia con profundidad de campo como alternativa al montaje clásico. Esto hace del cine un lenguaje sintético que obliga al espectador a participar del sentido del filme en torno o alrededor a la ambigüedad de la realidad que se muestra. (Zunzunegui:1992,164)

Eisenstein critica la pretensión realista del cine. Para Eisenstein el cine es un objeto de significación, un discurso organizado, en este sentido el espectador debe seguir el camino trazado por el autor en la combinación de cada plano o fragmento.

Eisenstein sustituye la idea de plano por la de fragmento. El fragmento es la unidad básica de significación donde confluyen los elementos que componen el lenguaje cinematográfico, -imagen, sonido, movimiento, luz, duración etc-. El montaje permite combinar estos fragmentos construyendo la significación(Zunzunegui:1992,165)

Eisenstein persigue lograr el realismo del contenido, que es la capacidad del montaje para hacer que el tema atraviese el conjunto de imágenes presentadas entregando así un principio organizador y

unificador del contenido. Esto se consigue gracias al montaje, ya no como idea de secuencialidad o yuxtaposición, sino, como criterio unificador que, a través de la organización de las partes, permita generar un nuevo sentido en el espectador.

la idea de Einsestein puede entenderse como un Montaje polifónico, que ordena diferentes perspectivas y materiales para el espectador.

Para Luis Buñuel no existe el montaje ideológico, y la yuxtaposición de planos obedece a tres criterios:(Maqua:1992,88)

- a) Los simples efectos ambientales o de clima
- b) La narratividad por sucesividad ideológica(secuencia del burro que se despeña)
- c) Los efectos simbólicos por reunión o choque de planos cuyos contenidos, se supone, contienen un substrato común profundo frente a unas diferencias superficiales evidentes(

En la perspectiva del Documental social (Joris Ivens, Gouard Gorin) el montaje aparece como el mecanismo de la ideología, teoría y/o poder. Pero no es necesario renunciar a este poder sino tener conciencia sobre su uso. De esta manera el montaje puede ser el mecanismo por medio del cual el audiovisual permite develar lo escondido en el real.

La articulación sincrónica y diacrónica como creación significativa²
En su dimensión técnica, la capacidad de significación del lenguaje cinematográfico se encuentra en las diversas configuraciones posibles de sus materiales sensibles y en las articulaciones de su doble dimensión, es decir en la ecuación entre:

| |
|--|
| MATERIALIDADES SENSIBLES (imagen y sonido) DIMENSIONES PRESENTES (tiempo y espacio) |
|--|

²La conclusión que establezco en esta síntesis es una elaboración personal a partir de los elementos reseñados. El uso de los términos articulación sintagmática y paradigmática hace directa referencia a las proposiciones de Christian Metz, sin embargo mi interpretación difiere de la suya en cuanto yo establezco una relación entre sintagma : sincronía, y paradigma : diacronía. Metz claramente advierte de no hacer esta asociación planteando que la articulación sintagmática es También una articulación temporal de sucesividad. Yo he restringido la articulación temporal sintagmática solo a las articulaciones entre materiales significantes distintos copresentes en cada configuración básica del audiovisual (los planos) y a la duración de estos. Dejo entonces al nivel paradigmático la articulación entre estas configuraciones de significantes materiales espacio temporales.

Por lo tanto el cine establece una doble articulación:

Articulación sincrónica³

Esta articulación se realiza en el nivel de los significantes materiales del lenguaje audiovisual, que implica la articulación sincrónica de las diferentes expresiones posibles de la imagen y el sonido en sus formalizaciones audiovisuales; el plano, campo, escena etc. Esta articulación permite establecer formas de significación a través de la selección, disposición y articulación de sus diferentes componentes. De esta manera el plano y la escena permiten describir el espacio, mostrar los personajes, acercar o alejar el mundo, mostrar los diferentes universos, objetos, personajes, textos, signos gráficos y sus relaciones. El plano también permite -al mismo tiempo- la selección y disposición de los materiales del mundo auditivo, estableciendo con ellos otras posibilidades de descripción y significación.

Existe además un tercer nivel de significación entre los significantes materiales, este se refiere a las articulaciones sincrónicas posibles entre los materiales del mundo visual y del mundo auditivo, esta tercera forma de articulación sintagmática permite que en el nivel de los códigos sincrónicos, el audiovisual construya o permita significaciones más allá de las que denota su materialidad sensible, generando un tercer sentido, producto de las relaciones entre sus materialidades.

Clasificando las tres formas de significación en el nivel de la articulación sincrónica de los significantes materiales del cine puedo proponer la siguiente taxonomía:

- a) **Articulación espacio temporal entre las formas del mundo visual:** Esto relaciona los elementos del espacio audiovisual, incluye los ejes de profundidad altura y lateralidad incluyendo las relaciones entre el campo y el fuera de campo, se incluyen también las articulaciones con los signos gráficos y el lenguaje escrito. Este es el ámbito del espacio y los signos visuales y su nivel de significación se establece:

³Es necesario aclarar que la articulación sincrónica no deja de tener una dimensión temporal, el plano sigue siendo una unidad de espacio y tiempo, sin embargo su dimensión temporal es más restringida y está cerrada en él. Es decir el plano si describe y tiene un tiempo caracterizado por su ubicación temporal (pasado presente futuro) y su duración. La articulación temporal del plano puede provenir, por ejemplo, de que el discurso fenecí corresponda a una ubicación temporal y el campo visual a otra, sin embargo en el plano, cada material en sí mismo no articula unos tiempos con otros.

1)por la selección y caracterización visual de los elementos presentes y no presentes en el caso del fuera de campo (forma, uso, color, tamaño, nivel de detalle, etc); 2)por las relaciones entre unos y otros en el campo visual(ubicación, relación espacial, profundidad, notaciones gráficas textuales, etc) y por los trazos y selecciones técnicas que caracterizan el campo visual (perspectiva, tamaño y tipo de plano, luminosidad, profundidad de campo, etc)

b) **Articulación espacio temporal entre las formas del mundo auditivo:** estas se refieren por una parte a la forma y el contenido de los discursos de la diégesis (tema de los diálogos extensión, carácter(pensamiento, declaración, recuerdo, etc) entonación, formas dialectales, etc); por otra parte se refieren a el carácter y la articulación con las otras formas del material sonoro, como los sonidos no diegéticos, su carácter, volumen etc.; los sonidos del ambiente: el discurso musical etc.

c) **Articulación entre las formas y articulaciones del mundo visual con las formas y articulaciones del mundo auditivo:** Esta articulación permite establecer diversas fuentes de información y formas de discurso. Pero mas que nada la articulación entre estos dos campos ya articulados internamente permite varias posibilidades de significación permitiendo entre ellos relaciones que cumplan funciones distintas para la significación como por ejemplo relaciones de: 1)complementación: un ámbito de materialidad completa la información ofrecida por el otro. 2)reforzamiento: un ámbito ofrece una significación correspondiente a la del otro 3)contradicción: los diversos ámbitos materiales de significación ofrecen informaciones contradictorias o diferentes 4)deriva: un ámbito de materialidad lleva al otro hacia nuevos significados; 5)innovación: un ámbito de materialidad ofrece nuevas informaciones o significaciones no necesariamente causales ni contradictorias con el otro.

Los elementos y configuraciones de este nivel de articulación sintagmática o sincrónica de la materialidad del lenguaje audiovisual permiten construir significaciones como el producto de una taxonomía combinatoria mecánica. Detrás de cada articulación existe por una parte un mundo referencial de ideas y personas, en este sentido lo que se pretende es que en su dimensión global la articulación

sintagmática permita construir microuniversos del filme relativos a las ideas y mundos sobre los cuales se desea comunicar.

Articulación diacrónica

Este es el segundo gran nivel de articulación del lenguaje cinematográfico, esta articulación implica directamente el manejo del tiempo fílmico y las articulaciones entre estos microuniversos significantes establecidos por la articulación sincrónica.

La articulación diacrónica implica entonces la sucesividad, el manejo directo de la dimensión temporal, pero es necesario distinguir entre dos tipos de tiempos que maneja el film:

1) **El tiempo de la historia o diégesis:** Es el tiempo construido por el montaje y determina a través de las relaciones y ausencias, entre unas unidades y otras, al avance o retroceso del tiempo de la historia. De esta manera el montaje puede determinar que entre varias escenas diferentes se manifieste simultaneidad, permitiendo establecer paralelos o descripciones mas densas, o que se establezcan retrocesos del tiempo caracterizando recuerdos, sueños, etc, o que el tiempo de la historia avance, o que maneje continuas alternancias entre avances y retrocesos temporales de acuerdo al carácter de la historia.

Si llevamos estas figuras a la clasificación formal de las alternativas al manejo del tiempo diegético en el eje diacrónico, nos encontramos con cuatro tipos de montaje:

- a) **Lineal:** establece una progresión temporal
- b) **Inverso:** El tiempo avanza hacia atrás
- c) **Paralelo:** Se establecen mundos simultáneos separados espacialmente
- d) **Alternativo:** existe alternancia en los tiempos de la historia. Esta alternancia puede ser de 4 tipos:

- d1) **Alternancia diegética:** la acción presenta dos o mas acciones de tiempos distintos, cada una con su propia temporalidad (por ejemplo un partido de tenis)
- d2) **Simultaneidad Diegética:** La imagen presenta dos o mas imágenes que son simultaneas (aunque su presentación no es simultánea) como por ejemplo una persecución
- d3) **Temporalidad no pertinente:** Un tercer tipo de alternancia es aquella en que se presentan la alternancia entre dos o mas acciones y espacios pero donde la relación de temporalidad

entre ellos no está enunciada o no es importante.

- d4) El Sintagma descriptivo: se refiere a coexistencias espaciales donde la imagen es secuencial pero el significado no necesariamente representa progresión temporal.

2) El tiempo del discurso: Este es el tiempo del filme. Si bien el tiempo de la historia puede jugar con el pasado y el futuro, el tiempo del discurso siempre es presente y está determinado por los límites temporales del producto audiovisual; estos determinarán su duración y la estructuración interior determinará el ritmo.

Es importante considerar que las relaciones entre el tiempo del relato y el del discurso son importantes en cuanto caracterizan la percepción psicológica del tiempo por parte del espectador. Un suceso de 10 minutos en el mundo diegético representado en la historia en 3 crea la sensación de tiempo real en el espectador, de esta manera las relaciones entre la duración del discurso y el fluir de los acontecimientos de la historia establecen percepciones y crean significaciones en el espectador.

Esto último es lo que caracteriza la importancia de la articulación diacrónica; el hecho de que de la articulación de estas unidades espacio temporales pueden surgir significados que no se encuentren en el interior de ellas mismas ni en su simple suma sino en las relaciones establecidas entre sus componentes.

La articulación paradigmática se establece no solo en la dimensión temporal sino también en la articulación de los espacios discursos e imágenes de unas unidades con las siguientes.

Por lo tanto la articulación diacrónica relaciona ya no las materialidades sensibles del filme sino las configuraciones significantes de esas materialidades. Es decir que la articulación sintagmática relaciona unas unidades sensibles espacio temporales, con otras estableciendo entre ellas los espacios que permiten crear la significación connotativa del filme.

La articulación de estas unidades establecida a través del montaje determina las relaciones entre unos tiempos y otros y entre unos y otros espacios, así como entre los personajes, diálogos, escenarios, acciones, música, etc. La articulación sincrónica no solo permite jugar con el tiempo sino que además ofrece la posibilidad de generar

significación mas allá del aspecto sensible del filme.

3.- NARRATIVA

La narrativa audiovisual se refiere a la forma y capacidades del lenguaje audiovisual para contar historias pasando de la significación particular de los componentes del audiovisual y sus articulaciones, a la enunciación de acontecimientos y relatos completos.

La narrativa audiovisual surge del encuentro del registro audiovisual con los modelos burgueses de representación como el teatro y la novela.

La narrativa en el audiovisual combina los elementos de la materialidad, a través de la cual expresa contenidos, con los contenidos mismos y sus estructuras y formas de manifestación.

Esto permite dividir el campo de la narrativa audiovisual en tres temas:

- 1) Los conceptos de historia y relato
- 2) Punto de vista y focalización de la información
- 3) Narrador

Historia y Relato

Los conceptos de historia y relato pueden encontrar diversos nombres equivalentes, su sentido se asocia a las ideas de expresión y contenido.

La narración implica los elementos de la expresión, es decir, de la forma de contar, los que tienen relación tanto con la materialidad y articulación audiovisual propiamente tal, (planos, enfoques, luz, montaje, etc) como con las formas y estructuras de la narrativa como procedimiento retórico en general. Esto es lo que constituye el relato.

Los elementos básicos del relato son los significantes icónico visuales capaces de contar una historia y sus modos de articulación diacrónica y sincrónica.

Por otra parte la narración implica la estructura y carácter del contenido, de la historia misma que se cuenta a través de los

recursos audiovisuales. A esto le denominamos historia.

Las unidades de la historia son los acontecimientos de uno o varios actores en sus escenarios de espacio y tiempo. Es decir que una unidad básica de la estructura narrativa es la combinación de acontecimientos.

Los conceptos de acontecimiento, acción, tiempo, espacio y actor son interdependientes, no existe el uno sin el otro. Los acontecimientos hacen avanzar la narración a través de su carácter indicativo(caracterizan, dan una información) o funcional, plantean una acción, hacen avanzar la historia a través de indicar existencia y/o presentar una acción.

Entonces la narración audiovisual siempre establece una articulación entre una:

Historia: Contenido o cadena de acontecimientos, espacios, personajes y objetos implicados en el relato, o suma total de sucesos y elementos que serán relatados en la narración, y un

Relato: La expresión a través de la que se comunica el contenido, o la historia tal y cómo es contada actualmente a través de una disposición particular de sus elementos (Zunzunegui:1992,182)

Diégesis historia y Relato

Por sobre los conceptos de Historia y Relato se encuentra la idea de Diégesis. Esta hace referencia al universo global al que se refiere al relato, es decir el mundo de la historia mas allá de su actualización.

La diégesis permite imaginar el mundo sobre el cual se cuenta la historia. El mundo de la diégesis es para la narración su objeto de conocimiento, por lo tanto este objeto debe existir como un elemento ya definido previo a la narración misma.

Es decir que la Diégesis representa lo narrado en contraparte con el relato que representa al discurso que narra.

En la tradición cinematográfica se realiza un diferenciación entre diégesis e historia:

Diégesis: Universo en el cual la historia se desarrolla.

Historia: Encadenamiento de acciones, personajes y espacios actualizados por el relato. (Zunzunegui:1992,183)

La historia es una actualización o una disposición posible de la diégesis, por tanto la diégesis debe ser imaginada o conocida previamente para establecer la historia. En el ámbito de la literatura la diégesis incluye las ideas de diégesis e historia entendiéndose como "lo narrado", y a este concepto se le enfrenta el concepto de relato, que se identifica con "el discurso que narra".

Pero en la narrativa audiovisual la diferenciación entre diégesis e historia plantea la existencia de un mundo referencial (real o imaginario) que es puesto en escena en una dimensión temporal y espacial. La historia se presenta como una posibilidad de la diégesis por lo tanto es necesario que la historia sea autorizada o encuentre coherencia en la diégesis.

Estos dos conceptos pueden agruparse bajo la idea del contenido, ellos guardan tanto los campos semánticos como las expresiones concretas del contenido de la narración.

El mundo de la diégesis es el mundo del contenido entendiéndose este en -al menos- dos dimensiones:

Ideacional: conocimientos, ideas, temas, significados o visiones de mundo.

Material: Personajes, objetos, lugares espacios, acciones sonidos, palabras, etc.

En el plano de la expresión se encuentra el relato, este se refiere al discurso que se hace cargo de la narración, o en otras palabras, "(al) enunciado actualizado por el film considerado en su totalidad" (Zunzunegui:1992,183)

Podríamos decir entonces que la historia es una actualización de la Diégesis y el Relato es la actualización de la historia.

Parafraseando a Zunzunegui puedo decir que toda narración articula una forma de la expresión con una forma del contenido, es decir una forma de la historia con una forma del relato (S. Zunzunegui Pag.183)

Respecto de estos dos conceptos también es pertinente hacer la distinción entre forma y substancia, así distinguimos entre la forma y substancia del contenido (o historia), y la forma y substancia de la expresión (relato o discurso)

Substancia del contenido: Para Jesús García, es el modo en que los elementos de la historia (personajes, acciones, lugares, etc) son conceptualizados de acuerdo con el código particular de un autor. Para Zunzunegui, es el universo diegético, formado por acciones, seres y objetos, que pueden ser representados en un medio narrativo a través de los códigos de la sociedad del autor.

Forma del contenido: se refiere a la historia narrativa y los elementos que la conforman, personajes, acontecimientos, acción, espacio y tiempo y sus interrelaciones.

Substancia de la expresión: Es la naturaleza material de los significantes que configuran el discurso narrativo: voz, música, sonidos no musicales, imagen, etc.

Forma de la expresión: Equivalente al discurso narrativo, es el sistema semiótico al que pertenece el relato: Para Zunzunegui es la estructura de la narración.

A través de estas categorías de expresión y contenido el discurso audiovisual articula el material y la forma de sus historias con el material y la forma de su expresión audiovisual, esto es lo que constituye en primer termino la base e la narrativa audiovisual. Una narrativa que debe articular los elementos generales de la estructura y forma de la narrativa clásica con los elementos específicos que su medio dispone para contar historias.

Punto de vista Focalización y Narrador

La narrativa como el arte de contar historias, implica siempre una presencia que cuenta, mas allá del autor la historia es narrada por alguien, es decir desde un punto de vista.

En la construcción audiovisual el punto de vista adquiere una perspectiva diferente por cuanto en primer termino su significado no es metafórico sino literal: Punto de visión.

La narración audiovisual ofrece el punto de vista en sus dos dimensiones:

1) como un lugar (personaje situación etc) desde el cual se mira y de esa manera se aporta no solo la perspectiva de esa mirada sino también una selección de la información a través de la dirección y localización del encuadre.

2) como un juicio de opinión, es decir la valoración subjetiva que se tiene respecto de los elementos presentes en la historia.

Existe una relación entre ambas conceptualizaciones por cuanto el punto de vista como lugar de visión implica una intencionalidad y selectividad sobre lo que se muestra. Al mirar elegimos qué mirar de entre el *continuum del mundo visible* en este sentido la mirada desde un lugar y un alguien y hacia una dirección es una acción cargada de sentido(A propósito de:S. Zunzuneguí, 1992, Pag.187)

Existe una relación importante entre la idea de punto de vista y los mecanismos y formas de focalización de la información, a través del punto de vista no solo nos enteramos de los valores y juicios del actor sino a que a través de él se selecciona la información y se determina qué se nos informa y qué no (como espectadores).

La Focalización de la información:

El acceso a la información a través del punto de vista define parte de la naturaleza del relato por medio de aclarar quién habla, así podemos distinguir varios tipos de narraciones en función del acceso a la información:

a) *focalización cero o variable*: Son relatos con narrador omnisciente,
b) *focalización interna o visión con*: Son relatos contruidos a partir de un punto de vista, lo que implica una mayor restricción de la información (es decir que aquí la selección se hace visible),
c) *focalización externa, técnica objetiva, behaviorista*: es la visión desde afuera(Zunzunegui:1992,188)

La idea del acceso a la información a través de un punto de vista permite acceder al nivel subjetivo del narrador, no existe una información pura o verdadera de la que se eche mano por lo cual la mirada del narrador implica una forma de selección e interpretación de la información, por lo tanto no se trata tanto de la restricción de la información sino de cuál información y cómo se entrega.

En relación a la realidad sensible del audiovisual el punto de vista debe referirse a la información tanto del universo visual como

auditivo, así se distingue entre:

A)Ocularización: establece la relación entre lo que muestra la cámara y lo que ve el personaje(Zunzunegui:1992,188)

B)Auricularización: Se refiere a las relaciones entre las informaciones auditivas y los personajes (lugares, personas, objetos, etc) que las emiten.

La auricularización y ocularización establecen las diversas posibilidades de relación entre la información visual auditiva y el modo de selección y presentación de la misma, así la narración puede acceder a diferentes estrategias para presentar la información, como:

a1) ocularización cero: Cuando la mirada de la cámara no corresponde a ninguna instancia diegética

a2) ocularización interna secundaria: Cuando la subjetividad de la imagen se construye no en la disposición de la imagen misma sino a través de mecanismos de articulación como el montaje los raccords o cualquier otro procedimiento de contextualización (Zunzunegui:1992,189)

a3) ocularización interna primaria: Cuando la imagen corresponde a la visión de algún personaje que no aparece en ella.

En términos de la relación entre informaciones sonoras y personajes las clasificaciones son:

b1) Auricularización cero: Cuando el sonido corresponde a la imagen, es decir a la distancia aparente entre el personaje y la cámara.

b2) Auricularización interna secundaria: Cuando el sonido aparece filtrado por la subjetividad de un personaje, lo que puede conocerse por la constitución del campo visual o por medio del montaje.

b3) Auricularización interna primaria: Cuando la banda sonora contiene distorsiones que rompen el efecto de realidad y remiten a la subjetividad de alguien que escucha. Suele acompañarse de ocularizaciones internas primarias(Zunzunegui:1992,189)

En la construcción audiovisual imagen y sonido se encuentran directamente relacionados como elementos de la historia, así mismo

la auricularización se relaciona con la ocularización, en las taxonomías de Dominique Chateau(1979):

ba)ligadas concretas: El contexto visual del sonido muestra su fuente

Bb)Ligadas musicales: Un sonido musical sustituye a un sonido que hubiera dado lugar a un ligada concreta.

bc)Libre concreta: Un sonido aparece en un contexto visual que no le corresponde

bd) libre musical: un sonido musical completamente abstracto respecto al mundo del film, música no diegética

bf) Ocurrencias desligadas: un sonido ligado continua en un contexto visual en el que ya no le corresponden enunciados visuales adecuados(Zunzunegui:1992,189)

De aquí en adelante podemos entender que focalización y punto de vista, ocularización y auricularización no necesariamente coinciden y es posible relacionarlos en diferentes combinaciones de acuerdo a los fines de la narración.

Un aspecto importante del manejo del punto de vista subjetivo, visual, auditivo, como modos de focalización de la información y de expresión de subjetividad, es su posibilidad de movilidad. La narración audiovisual a través de la combinación de estos mecanismos, la disposición de la imagen y el montaje, permite ofrecer múltiples puntos de vista y combinaciones de ellos, en relación a los diversos personajes de la diégesis, de esta manera la narración audiovisual permite la polifonía narrativa.

El narrador

Directamente relacionado a lo anterior sitúa Zunzunegui el problema de la *voz* y la *persona* narrativa.

Las características del narrador se pueden ordenar en función de:

1)El tiempo del relato, 2)El nivel narrativo y 3)La persona

1)tiempo del relato: Se refiere al sentido gramatical, pasado presente o futuro, La narración audiovisual permite jugar con los tiempos de la narración avanzando y retrocediendo sin la obligación de informar inmediatamente del cambio de tiempo al espectador, de esta manera el tiempo de la narración se relativiza permitiendo saltos, avances y retrocesos, aunque la narración siempre tenga la apariencia de realizarse en presente.,

2) nivel narrativo: Permite distinguir entre narradores: autodiegéticos, que son los que participan en la historia en su relato actual, son narradores y a la vez parte presente de la historia narrada; homodiegéticos, el narrador fué parte de la historia relatada, participó en ella, así su narración se hacen en presente sobre una historia pasada a la cual se puede entrar, temporalmente, para su recreación; y heterodiegéticos, donde el narrador no es parte de la historia narrada.

3) la persona: Se refiere a al nivel de cercanía y conocimiento desde el cual se narra. En el cine el narrador suele ser en primera persona. (S. Zunzunegui Pag.191)

Otra caracterización distingue a los narradores en función de :

1) El grado de conocimiento: Se refiere a lo diferentes niveles de omniscencia, neutra, editorial, injerente, selectiva o multiselectiva

2) Su participación en la historia: Relacionado a la idea del grado de implicación del narrador en la diégesis, estableciendo tres tipos de narraciones; visión con, visión por detrás, visión desde afuera.

Sintetizando: los elementos del modelo audiovisual

He establecido algunos de los elementos y mecanismos a través de los cuales el lenguaje audiovisual, y particularmente el cinematográfico, construye sus discursos y produce significaciones.

En el paso del cine, como un mero registro fotoquímico del mundo visual en movimiento, al cine como discurso capaz de contar historias y ofrecer significados mas complejos, el lenguaje audiovisual diseña una estrategia para la construcción de espacios pictóricos habitables; la creación de ellos es posible a través del manejo de los tres elementos que constituyen finalmente el lenguaje cinematográfico: 1) los significantes visuales y sonoros, es decir el fenómeno de la percepción: *iluminación, raccords, centramiento de los figurantes en el encuadre*, etc. 2) el Montaje, o las formas de articulación de los significantes capaces de construir significación, y 3) la incorporación de estrategias narrativas.

Esto significa que en el cine la significación proviene de las estrategias a través de las cuales manejamos:

1) la materialidad de las imágenes y el sonido.

- 2) la relación entre imágenes y sonidos entre si, y entre imagen y sonido.
- 3) la forma y substancia de la historia y el relato a través de las cuales se articulan los materiales sensibles.

En la perspectiva de F.J. Albersmeier en su "theorie a champ unifie" el audiovisual maneja tres dimensiones del relato y la historia que son:

- 1.- dimensión espacio tiempo.
- 2.- perspectiva narrativa.
- 3.- estructura de personajes.

En mi propia síntesis diría que la narración cinematográfica nos sitúa ante un universo de personajes (personas, objetos, lugares etc.), acciones y objetos en un contexto de espacio, tiempo y significación, y donde las posibilidades para construir el discurso se encuentran tanto en las capacidades significantes de su materialidad y su articulación, como en los recursos, significados y lenguajes de la propia historia y realidad, en interacción con la cual se crea el discurso audiovisual.