



Universidad Nacional Autónoma de México

Facultad de Ciencias Políticas y Sociales

**LENGUAJE UTILIZADO EN PRODUCCIONES
AUDIOVISUALES ESPECÍFICAMENTE DISEÑADAS
PARA SU REPRODUCCIÓN EN TELÉFONOS
CELULARES**

TESIS

**QUE PRESENTA PARA OBTENER EL TÍTULO DE LICENCIADO EN
CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN ESPECIALIDAD EN
PRODUCCIÓN**

Tania Elizabeth Mancilla Vaca

ASESOR: DELÍA MARÍA CROVI DRUETA

México, D. F.

Diciembre 2008



Universidad Nacional
Autónoma de México



UNAM – Dirección General de Bibliotecas
Tesis Digitales
Restricciones de uso

DERECHOS RESERVADOS ©
PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

Índice

Introducción	3
Capítulo 1 El teléfono celular como medio de reproducción audiovisual.....	10
Capítulo 2 Diferencias entre las tres producciones en el manejo del lenguaje audiovisual: el espacio.	28
Capítulo 3 Diferencias entre las tres producciones en el manejo del lenguaje audiovisual: el tiempo.....	58
Capítulo 4 Diferencias entre las tres producciones en el manejo del lenguaje audiovisual: la acción dramática.....	77
Conclusiones	103
ANEXO 1	109
ANEXO 2	111
ANEXO 3	121
Bibliografía	124
Cibergrafía	125

Introducción

El objeto de estudio de esta investigación es el lenguaje cinematográfico requerido para la realización de productos audiovisuales cuya reproducción será exclusivamente por medio de teléfonos celulares.

Se considerará un cortometraje realizado por el Instituto Sundance para su exhibición en teléfonos celulares llevado a cabo el año 2006. De igual forma, su distribución y reproducción fue planeada exclusivamente para este medio.

Se procederá a hacer una comparación con un producto realizado para su exhibición en cine, y otro para televisión. Los materiales que servirán para el análisis serán: "A slip in time", cortometraje desarrollado para celular, "1979", un video musical pensado para la televisión y un fragmento de "Little Miss Sunshine", un largometraje diseñado para exhibirse en salas cinematográficas. La sinopsis y la ficha técnica están incluidas en los anexos al final de este documento, de igual forma, se podrán consultar las versiones completas de estas producciones en el multimedia adjunto a este documento.

La razón por la cuál se utilizarán estas tres producciones obedece a que fueron dirigidas por los mismos directores: Jonathan Dayton y Valerie Faris, esto permitirá tener una perspectiva uniforme en cuanto al estilo en el manejo del lenguaje cinematográfico, así cómo lograr centrar la investigación exclusivamente en el uso del mismo dependiendo del medio en que se va a exhibir determinado producto.

Los parámetros que se utilizaron para seleccionar el material que se analizará, encuentran su base en la utilización del lenguaje cinematográfico en distintos productos, pensados para distintos medios. El hecho de que los tres productos seleccionados hayan sido realizados por los mismos directores tiene relevancia, como se mencionaba anteriormente, debido a que se encontrarán menos variaciones en la utilización del lenguaje audiovisual en lo que se refiere al tono, estética, y estilo personal del realizador; y nos podremos concentrar en el uso que se hace del lenguaje para aprovechar al máximo las ventajas que ofrece cada medio de difusión.

En concreto, el trabajo de investigación procurará realizar un análisis de los distintos elementos que integran el lenguaje cinematográfico (contenido, narrativa, planos, escenas, secuencias, tomas, encuadres, etc.), aplicados a estas producciones; para así poder estimar las transformaciones más significativas realizadas a cada uno de estos elementos, para su adecuada adaptación al medio mediante el cuál se expondrá el producto. Tomando en cuenta las características específicas del mismo, como el tamaño de la pantalla en dónde se exhibirá, el uso que se le da por parte del usuario como medio de entretenimiento, su conectividad, etc.

De igual forma servirán como objeto de análisis producciones audiovisuales pensadas para exhibirse en la pantalla cinematográfica y de televisión, que compartan similitudes en su estructura y tipo de producción con el cortometraje para móvil seleccionado; esto con el objeto de utilizarlas como

punto de comparación en lo que a la utilización del lenguaje cinematográfico se refiere.

La importancia de realizar un trabajo de investigación que se limite al estudio de dicho lenguaje, se encuentra en la falta de existencia de una especie de metodología o manual para realizar productos audiovisuales que sólo utilizan los teléfonos celulares como medio de exhibición.

Actualmente, ya existen una serie de productos que utilizan los teléfonos celulares como medio de difusión, estos fueron diseñados para exhibirse en otros medios (televisión, cine, Internet, etc.). Es precisamente de la utilización del teléfono celular como medio de difusión para otras producciones, ya consolidadas en sus respectivos medios, que surge la exploración de un nuevo nicho de mercado; el descubrimiento de un medio capaz de subsistir por sí mismo, y que precisamente por ello requiere de la realización de productos diseñados específicamente para él.

Cabe destacar que el proceso de entendimiento del teléfono celular como medio de reproducción en sí mismo, será un poco similar al que atravesó la Internet para consolidarse como tal; al respecto, Rob Burgues presidente de Macromedia y Shockwave.com, define las posibilidades del medio de la siguiente manera:

“no se trata de transmitir *E.R. Sala de Emergencias* en pantalla chica...” con respecto a la utilización del Internet como medio de

difusión y no como medio que requiere de producciones específicamente diseñadas para el mismo, "... de lo que se trata el entretenimiento en la red es de utilizar sus posibilidades únicas, y artistas como David Lynch y Tim Burton (quién recientemente firmó un convenio con Shockwave junto con James L. Brooks y Trey Parker y Matt Stone de *South Park*) ya están haciéndolo" (BLAIR, 2001).

Lo anterior sirve como ejemplificación de lo que es considerar (en este caso al celular), no sólo como difusor de productos ya existentes realizados para otros medios, sino como medio de reproducción audiovisual que es merecedor de tener su propia industria productora.

Por otra parte, existe una escasez de trabajos que encuentran en este objeto de estudio un tema de investigación, dada la actualidad del tema. Esta es otra razón por la cuál realizar un estudio como el presente, no está de más; ya que sirve como una de las primeras aproximaciones teóricas al asunto.

La producción audiovisual de materiales para exhibirse en aparatos celulares ya ha comenzado; el pasado noviembre de 2006, el director del Instituto Sundance, Robert Redford, anunció la puesta en marcha de un proyecto en colaboración con la asociación internacional de empresas de telefonía móvil (GSM) que está conformada por 700 operadores en más de 200 países del mundo. "El proyecto consiste en la creación y distribución de cinco

cortometrajes, de entre tres y cinco minutos, destinados específicamente a ser vistos en la pantalla de un móvil.”¹

El anteriormente mencionado convenio representa el inicio de la producción cinematográfica profesional pensada para su distribución y exhibición en aparatos de telefonía móvil. Lo que sienta las bases para la formación de una nueva industria.

Al reconocerse seriamente al teléfono celular como medio de exhibición cinematográfica, encontramos en este no sólo un nuevo nicho de mercado para la producción audiovisual; sino un nuevo objeto de estudio para la teoría audiovisual en general, tal y como sucedió con la llegada de la televisión o más específicamente la invención de la video casetera; de ahí la importancia de lo relatado en los párrafos anteriores, y la necesidad de reflexionar sobre los cambios que se están produciendo.

Como se mencionaba, el propósito de esta investigación es realizar un análisis comparativo entre tres producciones realizadas para exhibirse en tres diferentes medios. Partiendo de esta delimitación, el primer paso a seguir en este estudio es la selección del material que servirá como sujeto de análisis.

Las producciones seleccionadas fueron: “A slip in time” (cortometraje), “1979” (video clip) y “Little Miss Sunshine” (largometraje). La selección de este material se dio de manera arbitraria; sin embargo, fueron considerados ciertos

¹ <http://www.cineytele.com/supernoticia.php?noticia=18206> – 22 de marzo de 2007/ 11:26 pm.

aspectos que permitirían a cada una de ellas servir para efectos de este trabajo de investigación.

La razón primordial de haber elegido esas tres producciones, como se expuso anteriormente, es que todas fueron realizadas por Jonathan Dayton y Valerie Faris. El segundo punto, es que difieren mucho las unas de las otras en contenido y en el manejo del lenguaje audiovisual. Mientras que el tercer punto, sólo aplica a “Little Miss Sunshine”, la selección de esta cinta obedeció a la falta de otro trabajo realizado por estos dos directores para su exhibición en la pantalla grande.

Después de haber seleccionado el material, el siguiente paso fue elaborar el aparato teórico que nos permitió realizar un análisis adecuado del lenguaje audiovisual que cada una de estas producciones maneja. Para ello, se dividieron las categorías de análisis de la siguiente manera:

- Manejo del lenguaje espacial.
- Manejo del lenguaje temporal.
- Manejo del lenguaje en cuanto a la acción dramática.

Para determinar los resultados del sometimiento de las producciones elegidas a las categorías de análisis; desglosamos los conceptos que integran cada uno de los aspectos del lenguaje cinematográfico. Por ejemplo, en el manejo del lenguaje espacial, expusimos primero en qué consisten los encuadres, planos,

posiciones, etc., para después determinar el uso que hace de todos estos elementos cada producción, por separado.

Tras haber identificado el uso del lenguaje que hace cada producto en particular, es que iniciamos, en los capítulos 2, 3 y 4, con la comparación entre el uso del lenguaje que realizan unas y otras. Dividimos este análisis en espacio (capítulo 2), tiempo (capítulo 3) y acción dramática (capítulo 4). Todo esto considerando, siempre, que el manejo del lenguaje audiovisual que se hace en cada producción, puede o no estar determinado por el medio de exhibición para el cuál están planeadas.

Con lo anterior, se concluye que la técnica utilizada por esta investigación es la observación estructurada. Dado que, después de haber planteado el objeto de estudio (el lenguaje cinematográfico y su uso según el medio al que va dirigido), los objetivos de la observación son los de identificar las diferencias del uso del lenguaje audiovisual entre un producto y otro; de igual forma, hay que mencionar que los datos arrojados por la observación son analizados para lograr la elaboración de conclusiones.

Capítulo 1 El teléfono celular como medio de reproducción audiovisual.

El teléfono celular se ha convertido en un aparato fundamental para el desarrollo social de gran parte de la población mundial. Pero el proceso de apropiación de este artículo por parte de los individuos, no es el tema de esta investigación. El punto al que pretende llegar este estudio, es la consolidación del teléfono móvil como un medio de difusión audiovisual en sí mismo.

Historia del Teléfono Celular

Se incluye a continuación una breve historia de la evolución del teléfono celular como aparato en México y en el mundo, la cuál ha permitido la transferencia de datos, que hacen posible que un video se distribuya y reproduzca a través de estos equipos de telefonía móvil en cuestión de minutos.

“Martin Cooper fue el pionero en esta tecnología, a él se le considera como "el padre de la telefonía celular" al introducir el primer radioteléfono, en 1973, en Estados Unidos, mientras trabajaba para Motorola; pero no fue hasta 1979 cuando aparecieron los primeros sistemas comerciales en Tokio, Japón por la compañía NTT.

En 1981, los países nórdicos introdujeron un sistema celular similar a AMPS (Advanced Mobile Phone System). Por otro lado, en Estados Unidos, gracias a que la entidad reguladora de ese país adoptó reglas para la creación de un servicio comercial de telefonía celular, en 1983 se puso en operación el primer sistema comercial en la ciudad de Chicago.

Con ese punto de partida, en varios países se diseminó la telefonía celular como una alternativa a la telefonía convencional inalámbrica. La tecnología tuvo gran aceptación, por lo que a los pocos años de implantarse se empezó a saturar el servicio. En ese sentido, hubo la necesidad de desarrollar e implantar otras formas de acceso múltiple al canal y transformar los sistemas analógicos a digitales, con el objeto de darle cabida a más usuarios."²

Historia del Teléfono Celular en México

En México, la telefonía celular arribó en el año de 1989, la primera empresa en brindar el servicio fue Iusacell en el Distrito Federal; un año después la

² <http://www.ilustrados.com/publicaciones/EpyuZyllpytCnsdaDd.php> - 20 de mayo de 2007 / 3:15 pm.

compañía Telcel abre sus servicios al público también en la Ciudad de México.³

Poco tiempo después ambas compañías comienzan a ofrecer el servicio en distintas regiones al interior de la república.

“Posteriormente la COFETEL (Comisión Federal de Telecomunicaciones) en 1997 lanza una convocatoria para licitar en México una nueva banda de frecuencias (1850-1970 MHz). Posterior a esta licitación aparecen nuevos operadores en estas bandas como Unefon, Pegaso PCS, Telcel y Iusacell.

Concesionarios por Región	
Región	Compañía Celular
1	Baja Celular Mexicana (Bajacel)*
2	Movitel del Noroeste (Movitel)*
3	Telefonia Celular del Norte (Norcel)*
4	Celular de Telefonía (Cedetel)*
5	Comunicaciones Celulares de Occidente (Comcel)**
6	Sistemas Telefónicos Portátiles Celulares**
7	Telecomunicaciones del Golfo (Telcom)**

³ <http://www.eveliux.com/index.php?option=content&task=view&id=60> – 20 de mayo de 2007 / 4:44 pm.

8	Portatel del Sureste (Portatel)**
9	SOS Telecomunicaciones (SOS)**
<i>*Empresas adquiridas por Telefónica Movistar</i>	
<i>**Empresas del Grupo Iusacell</i>	

En agosto de 1998 empieza operar en nuestro país Nextel Internacional (Nextel), quien se alió con Motorola para establecer una red de radio digital (trunking) con la tecnología conocida como iDEN (integrated Digital Enhanced Network).

En 2001 la empresa española Telefonica Movistar, adquiere los 4 operadores del Norte del país (Cedetel, BajaCel, Norcel y Movitel). La transacción fue estimada en 1790 millones de dólares. Posteriormente en Mayo de 2002, Telefonica Movistar adquiere gran parte de las acciones de la compañía Pegaso PCS.

A este paso, el sector de la telefonía celular en México se compone únicamente de 5 compañías: Telcel, Iusacell, Telefónica Movistar, Unefon y Nextel. Telcel es el operador más importante en número de usuarios, con casi con el 76% del mercado nacional. Le sigue Movistar con 12%, Iusacel con 5%, Unefon con 4% y Nextel con menos del 3%.

La teledensidad en México

Según la Comisión Federal de Telecomunicaciones (COFETEL, www.cft.gob.mx), los usuarios de telefonía celular en México superan los 35 millones, mientras que la telefonía fija apenas supera los 18 millones de líneas. Los 35 millones de usuarios, significa que uno de cada 3 mexicanos tiene un teléfono celular en las manos. La modalidad "El que llama paga", implementada por la COFETEL en mayo de 1999, fue un detonante importante en el incremento de la teledensidad celular (número de teléfonos por cada 100 habitantes). Anteriormente a esta medida, a un usuario se le aplicaba un costo por recibir llamadas. En la actualidad, los usuarios de telefonía celular que reciben una llamada local no tiene costo alguno. Al implementarse esta medida del que llama paga en tan sólo un año (del 1999 a 2000) se incremento el número de usuarios casi al doble, pasando de 8 millones a 14 millones.”⁴

Actualmente, existen dos mil millones de usuarios de teléfonos celulares en el mundo, y se espera que para finales del 2007 la cifra aumente a 3 mil millones.⁵ Estas cifras nos hablan del mercado potencial que representan los

⁴ Ídem.

⁵ http://www.lanacion.com.ar/Archivo/nota.asp?nota_id=871003 – 01 de mayo de 2007 / 2:22 pm

aparatos móviles para la industria audiovisual; aunque cabe destacar que no todos los aparatos que se consideran en estos datos cuentan con la capacidad de reproducir video.

Datos más recientes publicados en el periódico Universal indican lo siguiente:

“Será en cuatro años cuando se pueda alcanzar una penetración del servicio de telefonía celular 100% en México, de acuerdo con analistas consultados.

En 2012 habrá 97 millones de celulares en el país, según estimaciones de Ernesto Piedras, director de The Competitive Intelligence Unit.

En tanto, José Otero, presidente de Signals Telecomm Consulting, estimó que para el cierre de 2008 habrá 76 millones de líneas móviles en el país.”⁶

⁶ <http://www.el-universal.com.mx/articulos/45109.html> - 25 de noviembre de 2008 / 5:03 pm

La Evolución del Teléfono Celular

Los aparatos que son capaces de reproducir toda clase de datos multimedia son los celulares de tercera generación, aunque aún predominan en el mercado los de segunda generación e inclusive existen algunos usuarios de aparatos pertenecientes a la primera generación.

La clasificación de los teléfonos móviles por generaciones se da de la siguiente manera:

“Desde el comienzo en 1979 de la era de la telefonía celular, las comunicaciones móviles han experimentado un enorme crecimiento. Los sistemas móviles de primera generación, como la Compañía de telefonía y telegrafía de Japón (NTT), el Servicio de Telefonía Móvil Avanzada (AMPS), el Sistema de Comunicaciones de Acceso Total (TACS) y la Compañía Telefónica Nórdica (NMT), caracterizados por la transmisión analógica de servicios de voz, fueron introducidos a principios de los años 80. En los sistemas de segunda generación, Sistema Global para Comunicación Móvil (GSM), Sistema Personal de Comunicaciones Digitales (PDC), los estándares IS-136 e IS-95 se caracterizan por la transmisión digital de voz y datos a tasas bajas y medias de transmisión (hasta 100 kbps). El explosivo crecimiento de la Internet y el continuo incremento en la demanda de servicio,

está dando origen a nuevos e innovadores servicios de banda ancha, los cuales son los impulsores de los sistemas de tercera y cuarta generación”. (CASTAÑEDA Y LARA, 2001)⁷

A pesar de ser un artículo publicado en el año del 2001, la mayoría de los datos que expone siguen siendo vigentes en el panorama actual de las telecomunicaciones. Siendo que apenas se están introduciendo al mercado los primeros celulares de tercera generación; y GSM (segunda generación) sigue siendo la predominante en el mercado actual.

“En las comunicaciones móviles, también conocidas como sistemas personales de comunicación, la creciente necesidad de introducir aplicaciones adicionales a las de voz, como datos y video, dieron origen a los sistemas de tercera generación, cuyos objetivos van más allá de los que caracterizaban a los sistemas de segunda generación IS-54, GSM o IS-95... Una amplia gama de servicios: voz, video y datos, a altas tasas de transmisión de al menos 144 kbps, preferentemente de 384 kbps para usuarios de alta movilidad, en una amplia zona de cobertura, y de 2 Mbps para usuarios de baja

⁷ <http://www.revista.unam.mx/vol.2/num2/art3/index.html> - 30 de abril de 2007 / 10:45 am

movilidad, en un área de cobertura local.” (CASTAÑEDA Y LARA, 2001)⁸

Lo anterior se refiere a la velocidad con la que los usuarios podrán tener acceso, mandar y descargar los datos multimedia de su preferencia. Esto permitirá que la transmisión de datos de video, lo que atañe a este estudio, sea aún más veloz de lo que es en la actualidad. Permitiendo así la creación de un mercado, dónde los usuarios demandaran cada vez más productos audiovisuales para consumir en sus aparatos móviles.

Después de reconocer al teléfono móvil como un instrumento capaz de reproducir video, se puede concebir su uso no sólo como medio difusor de producciones audiovisuales, sino como medio capaz de constituir su propia industria de producción audiovisual.

Flash Player

Si se habla de reproducción de video mediante el uso de un teléfono celular; hay que referirse antes a la reproducción de video por medio de una computadora. Existen varias similitudes en el proceso de consumo de este tipo de productos en las dos plataformas. Por ejemplo, para descargar un video, tanto para celular como para un ordenador, es necesario estar conectado con

⁸ Ídem.

otro(s) equipo(s) o usuario(s); lo más común es, evidentemente, contar con una conexión a Internet.

Actualmente, la reproducción de videos por Internet encuentra su soporte más importante en el Flash Player, desarrollado por Macromedia de Adobe. Sitios como YouTube y los famosos Blogs se valen de este software para ofrecer a los usuarios sus múltiples videos.

“La tecnología Flash, ganadora de un premio Emmy, está impactando profundamente la manera en que se distribuye video en Internet. Hoy en día, shows de televisión como Lost, Desperate Housewives, Grey’s Anatomy y Friday Night Lights se entregan online a través de FLV, el formato de video Adobe Flash Player líder, al tiempo que la tecnología también proporciona más poder a las capacidades de video de sitios de redes sociales como YouTube y MySpace.”⁹

El celular, desde un inicio, ha tomado como parámetro la forma de distribución de multimedia que se utiliza en Internet. Esto a pesar de no contar con los distintos entornos de comunicación que ofrece Internet para la transferencia de datos; como lo son el Peer to Peer o el Bulletin Board System; que permiten el

⁹ <http://www.aecomo.org/content.asp?contentid=6883&contenttypeid=2&catid=259&cattypid=2>

libre intercambio de archivos entre los usuarios que tienen acceso a este tipo de entornos.¹⁰

Por ello, el lector de video Flash, estará presente en los sistemas operativos de los equipos móviles con su versión para celular Flash Lite. Este software permite la reproducción de videos en los equipos de manera similar a como ocurre con una computadora personal. Recientemente, se anunció la llegada al mercado de este software para los teléfonos celulares de tercera generación.

“Durante el Congreso Mundial 3GSM, Adobe Systems Incorporated anunció que se integrará soporte para video en la siguiente generación del software Adobe Flash Lite, el premiado lector Flash Player específicamente diseñado para teléfonos móviles. Flash Lite 3, que se espera esté disponible en la primera mitad de 2007, llevará el formato de video Adobe Flash Player desde los sistemas de escritorio a los teléfonos y dispositivos móviles, permitiendo a las compañías operadoras, fabricantes y desarrolladores por igual ofrecer experiencias más completas y atractivas a sus usuarios móviles”.¹¹

¹⁰ <http://comunicacion.cybermedios.org/?p=27> – 12 de mayo de 2007 / 6:40 pm

¹¹

<http://www.aecomo.org/content.asp?contentid=6883&contenttypeid=2&catid=259&cattypid=2> – 12 de mayo de 2007 / 4:56 pm

La entrada del Flash Player a los sistemas operativos de los equipos móviles, representa la consolidación de un soporte que ya ha probado su eficacia en Internet, y no sólo eso, sino que cuenta con el respaldo de una serie de productos compatibles con tal software, así como un buen número de desarrolladores que trabajan sobre la misma plataforma.

“El soporte de video en Flash Lite revolucionará la manera en que los usuarios se relacionan con el contenido móvil y abrirá nuevas oportunidades de ganancias para desarrolladores en todo el mundo”, comentó Al Ramadan, vicepresidente senior de Soluciones para Dispositivos y Móviles en Adobe. “Este lanzamiento permitirá a los usuarios ver vibrante contenido de video de populares sitios de Internet como YouTube o MySpace y hará que los desarrolladores creen nuevas y dinámicas aplicaciones en una variedad de plataformas electrónicas móviles”.

Flash Lite soportará los mismos formatos de video que soporta Adobe Flash Player y soportará directamente los flujos de video entregados por Adobe Flash Media Server, permitiendo a los usuarios ver un amplio espectro de contenido compatible con Flash Player. Los videos pueden verse en diferentes formas dentro del ambiente Flash, incluyendo video clips descargables, flujos de video,

aplicaciones con interfase de usuario basada en Flash o contenido personalizado como salvapantallas o tapiz de escritorio.

...Aprovechando el ecosistema Flash, que incluye la herramienta de autoría Flash, el lector y reproductor Flash Lite y una comunidad establecida de más de un millón de diseñadores y desarrolladores, Flash Lite reduce los costos de implementación hasta 5 veces más que las soluciones de la competencia. Hoy en día, se han distribuido más de 200 millones de dispositivos habilitados con Flash en todo el mundo.”¹²

Sundance Institute

En noviembre del año 2006, Robert Redford, presidente del Instituto Sundance (principal promotor del cine independiente en E.U.), anunció la creación de un proyecto en conjunto con la Asociación GSM (GSMA), que está conformada por 700 operadores en más de 200 países del mundo; para la producción de 5 cortometrajes específicamente realizados para su difusión en teléfonos móviles. “El proyecto consiste en la creación y distribución de cinco

¹² Ídem.

cortometrajes, de entre tres y cinco minutos, destinados específicamente a ser vistos en la pantalla de un móvil.”¹³

La decisión de firmar dicho convenio, obedeció a las grandes posibilidades que ofrece este medio para mostrar y ampliar el alcance de los cortometrajes independientes con los usuarios móviles de todo el mundo.

Sobre la afirmación anterior del presidente de Sundance, es necesario mencionar que la difusión disponible dentro de las salas cinematográficas para cortometrajes es muy baja, es por ello que el celular se presenta ante los jóvenes cineastas sin recursos, como el medio ideal para darle auge a la exhibición de este género cinematográfico.

A pesar de ser, el de Sundance, el primer intento profesional de hacer uso del celular como medio de exhibición cinematográfica; los usuarios ya hacían uso del aparato como medio de reproducción de audiovisuales pensadas para su exhibición en otros medios. Tal es el caso de numerosas producciones creadas para mostrarse a través del Internet, la televisión o ambos; como lo son series televisivas que ofrecen sus entregas también en este formato, o animaciones que se exhiben en determinadas páginas de la red que también permiten su descarga a un teléfono móvil. Esto, nos indica que el celular ya está siendo usado, desde hace algunos años, como medio de difusión audiovisual; e incluso se ha consolidado un mercado de oferta de

¹³ <http://www.cineytele.com/supernoticia.php?noticia=18206> – 22 de marzo de 2007/ 11:26 pm.

productos audiovisuales, para descargarse vía Internet en la mayoría de las ocasiones.

El Lenguaje Audiovisual en el Teléfono Celular

Es innegable que el celular es ya un medio de difusión audiovisual como tal, por lo que se mencionaba anteriormente; sin embargo, lo que aún queda en duda es la experiencia que le pueda ofrecer al usuario/espectador que consuma los productos que le sean presentados. En concreto se habla de factores como el tamaño de la pantalla de un celular, que es en promedio de 2.5 pulgadas, existen pantallas más grandes y muchas más (en cantidad) chicas; o de los lugares en los que se utiliza el medio, considerando que hay muchos distractores alrededor del usuario que puede elegir ver un video en una estación del metro, o mientras espera en la fila del banco.

Lo anterior es relevante dado que el consumidor de productos audiovisuales, está habituado a verlos en una pantalla considerablemente más grande, hablando del cine y la televisión; así como (en la mayoría de los casos), en un ambiente libre de ruidos y distracciones que le dificulten seguir la narrativa del producto.

Otro factor importante a considerar es que el tipo de público que consume este tipo de producciones, es verdaderamente internacional. Como lo afirman

Jonathan Dayton y Valerie Faris en relación a la realización del corto para el proyecto Sundance – GSM:

"Cuando nos informaron de que se trataba de una verdadera audiencia internacional, miramos hacia atrás hasta un momento en el que las películas eran algo más internacional", afirmaron Jonathan Dayton y Valerie Faris. "En la era del silencio, no eras una estrella de cine en América o Europa, sino en todo el mundo. En realidad se trataba de un verdadero lenguaje libre. Hemos pensado que sería interesante volver al momento en el que las películas eran algo puramente visual."¹⁴

La pregunta está en determinar cómo va a cambiar la experiencia del usuario ante estas producciones, pero sobre todo, cómo deben de realizarse estos materiales para poder superar estos factores. La respuesta a esto se encuentra, innegablemente, en el uso que cada uno de estos productos haga del lenguaje audiovisual, que tendrá que adaptarse a las características específicas de este nuevo medio de exhibición.

¹⁴ <http://www.eleconomista.es/mercados-cotizaciones/noticias/154939/05/07/COMUNICADO-El-Sundance-Film-Festival-Global-Short-Film-Project-presenta-el-estreno-de-cinco-cortos-para-moviles.html> - 01 de mayo de 2007 / 04:13 pm

Otros de los realizadores seleccionados por Sundance para la realización de estos cortos para móviles opinan lo siguiente, respecto al lenguaje que utilizaron:

““Sentía la presión de cómo podía desenvolverme para una pantalla pequeña de móvil”, ha explicado Maria Maggenti, quien ha confesado que no había utilizado nunca antes un videoteléfono. De hecho, su trabajo está rodado con cámara profesional, intentado adaptarse al nuevo lenguaje. En el caso de Maggenti, rehuyó de los diálogos e introdujo comentarios en pequeños títulos. Cory McAbee pensó en hacer un "musical sin depender del diálogo" y que estuviese introducido por un collage de fotografías.”¹⁵

Debido a las características de este nuevo medio de exhibición audiovisual, la presente investigación se ha dado a la tarea de realizar un análisis de las modificaciones que se presentan en el uso del lenguaje cinematográfico, cuando se trata de un producto realizado para su exhibición en teléfonos móviles, y otros realizados para ser expuestos en salas de cine y pantallas de televisión.

¹⁵ <http://www.lavanguardia.es/gen/20070212/51307912727/noticias/cine-al-alcance-de-la-mano-maria-maggenti-gsm-festival-sundance-jonathan-dayton-robert-redford-meryl-streep-los-angeles-tom-cruise-barcelona-internet.html> - 01 de mayo de 2007 / 6:35 pm

Los resultados del presente análisis no sólo nos permitirán entender las modificaciones necesarias que se deben realizar al lenguaje, sino que nos mostrarán un panorama más cercano de las verdaderas posibilidades del aparato como medio de exhibición de productos audiovisuales.

Capítulo 2 Diferencias entre las tres producciones en el manejo del lenguaje audiovisual: el espacio.

Para realizar el análisis de los distintos productos audiovisuales, se tomarán en cuenta tres principios básicos del lenguaje cinematográfico: el espacio, el tiempo, y la acción dramática. Este capítulo se dedicará a enumerar los elementos **espaciales** que componen el lenguaje cinematográfico.

De igual forma, en este capítulo da inicio el estudio de las producciones elegidas como sujetos de análisis para la investigación. Comenzando por comparar el distinto uso que realizan del lenguaje audiovisual, tomando en cuenta sólo los componentes que delimitan el espacio visual y narrativo.

Considerando los elementos del lenguaje cinematográfico que se refieren al uso del espacio dentro y fuera del campo fílmico, Bordwell, nos ofrece una reflexión sobre el manejo del espacio en el cine:

“...igual que en la narración hay algo más que la cámara, también en el espacio cinematográfico hay algo más que los efectos de la posición. Mejor que concebir al espectador como la cumbre de la pirámide de la visión literal o metafórica, podemos tratar la construcción del espacio dinámicamente. La presentación de la información en el argumento se puede ver facilitada u obstaculizada, por la representación que el espacio hace del estilo. Ninguna teoría

de la narración puede simplemente omitir las cuestiones referentes a la posición, pero necesitan integrarse en un conjunto más amplio referente a cómo las películas movilizan la percepción espacial y la cognición con el propósito de contar historias.” (BORDWELL, 99, 1996)

A lo largo de este capítulo, se analizará la presencia de los distintos elementos que sirven para estructurar el espacio dentro del filme, tomando en consideración: planos de montaje, encuadres, movimientos de cámara, angulación de la cámara, y punto de vista de la cámara.

Finalmente, para cerrar el capítulo, se realizarán una serie de conclusiones parciales tomando en cuenta los resultados que arrojó el ejercicio. De tal forma que sea posible indagar si, efectivamente, el medio de reproducción para el cual está pensado cada producto, es determinante en cuanto al uso del espacio fílmico dentro de las distintas producciones.

El espacio Cinematográfico

El espacio fílmico es una especie de comunicación entre el campo y fuera campo. Dónde campo es todo lo visible dentro de los límites de la imagen y fuera de campo todo aquello ilusorio que invoca el espectador pero que se encuentra fuera de los límites de la imagen visible.

Existen dos tipos de espacio fílmico: "...espacio in aquel que se ofrece directamente a la mirada y espacio off el que se queda fuera de la imagen (por encima, por debajo, más allá del horizonte o por detrás), espacio visto pero no conocido."¹⁶

Dentro del espacio in encontramos a las figuras que realizan la acción, es decir, los personajes, y la puesta en escena que está compuesta por los escenarios o la escenografía, la iluminación, los vestuarios y la caracterización, la interpretación y el sonido.

Como se mencionaba anteriormente, el espacio cinematográfico, no sólo está compuesto por todo aquello que se encuentra dentro del campo fílmico, delimitado por el encuadre; sino que también se refiere a todo lo que rodea al cuadro que nos presenta la imagen. A este espacio, se le conoce como dimensión en off, y enumera los siguientes conceptos:

"Colocación de la cámara encuadrada.- Una porción de espacio esconde otras seis (cuatro más allá de los bordes, uno detrás de la escenografía y uno detrás de la cámara).

Determinabilidad.- Tres condiciones de existencia de espacio off: **espacio no percibido** (espacio fuera de los bordes del cuadro); **espacio imaginable** (a pesar de estar más allá de los bordes se evoca o es recuperado o espacio ciego

¹⁶http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtualdata/Tesis/Human/Fern%C3%A1ndez_T_M/Anexos.pdf - 20 de agosto 2007 / 2:50 pm

entre dos ventanas que presupone la continuación en los bordes) y **espacio definido** (espacio invisible por el momento, ya ha sido mostrado antes o está a punto de ser mostrado)”¹⁷.

Es importante mencionar que este análisis se concentrará principalmente en lo que se refiere al espacio in de las producciones. Sin embargo, no se dejará completamente de fuera el espacio off, dado que:

“...la dimensión del fueracampo...no se define únicamente por lo que queda excluido de la visión: también es el reino del sonido, elemento indomable, imposible de sofocar entre los límites espaciales.” (CASSETTI Y DI CHIO, 141, 1990).

Por lo anterior, el análisis realizado en esta investigación, en cuanto a las dimensiones espaciales de las producciones se refiere, tomara en cuenta la dimensión fuera de campo, considerando entre otras cosas el aspecto sonoro.

Esta decisión responde a que:

“El sonido... además de contribuir a la <<apertura>> del espacio fuera de la escena, desempeña también un importante papel en la <<determinación suplementaria>> del espacio en escena (*onscreen*).

¹⁷ Ídem.

En este sentido, no sólo adquiere relieve la dislocación de la fuente sonora, sino también la modalidad de la expresión acústica: el timbre, por ejemplo, puede sugerir con ecos, reverberaciones u oclusiones, espacios ya vacíos y resonantes, ya llenos y absorbentes. Por lo demás, el sonido puede también contribuir a hacer más fluido el espacio, superponiendo a la inevitable discontinuidad del montaje su continuidad de acción: es el caso de los comentarios musicales, de las voces en *off*, pero también de la descripción acústica de un ambiente a través de ruidos (por ejemplo, el griterío de la gente en un mercado o el fragor de una batalla).” (CASSETTI Y DI CHIO, 142, 1990).

De igual forma, el análisis del espacio cinematográfico fuera de campo es fundamental (además de lo que se mencionaba en cuando al sonido), dado que lo que no se ve dentro de un cuadro inicial, puede convertirse en lo que se verá en un cuadro sucesivo, esto es:

“Hablando de espacio fílmico... éste se revela en toda su insistencia cuando existe un trayecto (de un personaje o de una mirada) que va a finalizar fuera de los bordes de lo visible.” (CASSETTI Y DI CHIO, 143, 1990)

A partir de lo anterior, este análisis se ocupara del espacio *offscreen*, en tanto a los movimientos de cámara utilizados por cada una de las producciones; puesto que realizan una función descriptiva del espacio, además de considerar todas las connotaciones expresivas de cada movimiento en tanto a lo que narra, o en relación de la figura que domina el cuadro; es decir, aparte de todas las funciones que realiza dentro del cuadro (*onscreen*).

El Plano

Para hacer un análisis de lenguaje cinematográfico debemos iniciar por conocer los distintos elementos que lo integran. En este caso sólo se tomará en cuenta, aquellos componentes que le sirvan al realizador para delimitar el espacio en el relato fílmico.

El primer elemento a considerar es el plano, ya que; es la unidad mínima de un filme. La definición de plano, sería la siguiente:

“...Conjunto de imágenes que constituyen una misma toma; es, pues, la unidad de toma. Hay de diferentes tipos según el ángulo de la cámara.”¹⁸

¹⁸ <http://discursoaudiovisualcortes.blogspot.com/> - 20 de agosto de 2007 / 2:22 pm

Para ampliar la definición anterior cabe mencionar que se entiende por toma, el tiempo transcurrido desde que se empieza a filmar, hasta el corte. Por lo que, una toma puede estar constituida por un solo plano, o en otras palabras, frecuentemente un plano puede ser en sí mismo una toma, aunque esta no es la característica que le sirve de definición.

Respecto al plano, lo podemos considerar como una primera estructura de varias que conforman un film. Es decir, como se mencionaba anteriormente, la unidad básica; que pertenecería al elemento plástico que constituye cualquier cinta. El considerar al plano como componente primario en el lenguaje audiovisual obedece a la idea de que es:

“... aquella parte en la que el tiempo de contemplación y el espacio del mismo no supone *ninguna variabilidad*, excepto la lograda por el movimiento interior de las imágenes. Fórmula definitiva para lograr la lógica fílmica, ya que de su forma, de su manera, nacerá una relación determinada con los planos posteriores, que aunque se conciba aisladamente, no por eso debe olvidarse que es tan sólo una parte de ese todo que es la idea, la expresión fílmica... Desde el punto de vista plástico, esta primera estructura cobra particular interés, por estar enmarcada dentro de unos límites definidos, dentro de unas distancias fijas que darán a las imágenes un valor determinado, al ser presentadas con mayor o menor detalle y

recortadas y vistas desde una posición, desde un ángulo, que no estará sólo determinado por la estructuración configurativa de las imágenes sino también por la dirección que estas lleven, si es que tienen movimiento, ya que de este ángulo, de este encuadramiento surgirá la posibilidad de engarzarlas más tarde en forma coherente y sin choques visuales.” (CARO, 25, 19--).

De ahí que cuando se habla de plano como unidad mínima, es por que representa una especie de parte aguas, es decir, lo que da pie a la existencia de planos sucesivos, determinándolos en su angulación, movimiento y composición plástica en general. Esto se apreciará a partir del montaje de todos los planos que integran la realización.

Más allá del hecho que cada plano presente en si mismo un tiempo y un espacio propio, también encuentra dentro de sus componentes a la angulación, el punto de vista de la cámara y el movimiento; mismos que servirán para darle una configuración final. Por ello, al pensar en el plano se deben tener presentes los siguientes conceptos:

- “a) Movimiento, tiempo y espacio particular de cada plano.
- b) Límites del encuadramiento y distancias.
- c) Ángulos y configuraciones interiores.
- d) Iluminación. Luz y sombra.” (CARO, 26, 19--).

Durante este apartado, nos dedicaremos exclusivamente a describir todo lo que se refiere a los límites del encuadramiento y distancias; además de agregar un par de características más, propias del concepto “plano”. Los puntos restantes, estarán presentes más adelante dentro de este mismo capítulo.

Planos de Montaje:

Existen dos planos distintos en este rubro. Pero antes, cabe aclarar que cuando se mencionan los planos de montaje se habla de planos que van a constituir una toma después de su ordenamiento mediante el montaje; o por sí mismos, en el caso del plano secuencia.

“- Plano, Contraplano: El plano será lo que nos va a mostrar dentro del encuadre escogido por el director y el contraplano la contestación a este primero.

- Plano Secuencia: es cuando ocurre en el mismo lugar y en el mismo tiempo. Como sabemos la secuencia es exactamente lo que transcurre en el mismo sitio y en el mismo tiempo, y el plano

secuencia nos va facilitar lo que esta ocurriendo en ese espacio de tiempo consecutivamente.”¹⁹

Planos por Tamaño (Encuadres):

El plano, siendo una unidad espacial del lenguaje cinematográfico, también sirve para delimitar los elementos que abarcarán el campo fílmico. O en otras palabras, para “captar aquel espacio de la realidad que se quiere tomar y que posteriormente se proyectará”²⁰.

El campo visual, es entonces, aquello que delimitará el encuadre, en donde:

“Profundidad de campo se refiere a qué tan ancho o qué tan cerca aparece el objeto en relación con la cámara, es decir, qué tan cerca le parecerá al espectador” (ZETTL, 115, 2000).

La organización de la relación de distancia y espacio entre el campo visual y el espectador; se da a través de distintos tamaños de planos, que intercalados, sirven no sólo para delimitar el espacio y la distancia, sino para narrar la historia.

¹⁹ <http://www.lacoctelera.com/cinefagos/post/2006/04/23/principios-basicos-del-lenguaje-cinematografico> - 21 de agosto de 2007 / 2:29 pm

²⁰ <http://discursoaudiovisualcortes.blogspot.com/> - 21 de agosto de 2007 / 2:29 pm

La escala de planos utilizada en el cine es la siguiente:

-Gran Plano General: Son principalmente planos de paisajes. En la mayoría de las ocasiones, le sirven al espectador para conocer la ubicación de la siguiente escena. Aunque está no es su única función.

-Plano General: Es el que muestra las figuras y los objetos de una manera total, incluyendo la escena donde se hallan.²¹

-Plano Americano: Surge con el *western*, para mostrar mejor las acciones de los personajes durante los duelos. Muestra el cuerpo humano de las rodillas hacia arriba. Se encuadra por encima o por debajo de las rodillas, nunca por las articulaciones.

-Plano Medio: Es el que muestra el cuerpo del personaje cortado por la cintura o por el pecho.

“-Primer Plano: Muestra el rostro entero o una parte de la figura humana, o bien un objeto globalmente.

-Primerísimo Plano: Muestra una parte del rostro de la figura humana, o acerca una zona, o bien sólo una porción de un objeto.”²²

²¹ Ídem.

²² Ídem.

“-Plano Detalle: Se va a utilizar normalmente, cuando vamos a acentuar algún elemento importante en la historia por ejemplo: un cenicero con una colilla, una pistola sobre la mesa.”²³

Es importante señalar que siendo el cine el primer medio de carácter audiovisual, es el primero en desarrollar un lenguaje propio. Por lo que la televisión adoptaría la mayoría de los componentes de dicho lenguaje. A pesar de que, como en este caso de la escala de planos, decida nombrarlos de diferente manera. Por ejemplo, en la televisión el equivalente de un American Shot o Plano Americano, sería un Knee Shot. Es por esta razón, que especificamos que durante el resto de este estudio utilizaremos la terminología enunciada anteriormente.

La utilización de cada uno de los encuadres anteriores, difiere según el medio para el cuál se esté trabajando, por ejemplo, en el caso de la televisión;

“...para mostrar los objetos con claridad, éstos deben ser relativamente grandes en comparación con la pantalla de televisión. En otras palabras, el campo visual debe ser, por lo general, más justo. Probablemente la secuencia de imágenes mostrará más

²³ <http://www.lacoctelera.com/cinefagos/post/2006/04/23/principios-basicos-del-lenguaje-cinematografico> - 22 de agosto de 2007 / 1:28 pm.

acercamientos y tomas medias que tomas abiertas y tomas abiertas extremas.” (ZETTL, 114, 2000).

Lo mencionado anteriormente es precisamente lo que pretende estudiar esta investigación. Establecer, de qué forma cambia el lenguaje audiovisual, con la aparición de un nuevo medio de transmisión, las transformaciones que sufrió con la aparición de la televisión, es un ejemplo de esto.

El Movimiento

Tomando como base, todo aquello que sirve de componente al plano, como unidad mínima, y en conjunto como configurador visual de una cinta; resulta indispensable ocuparse del movimiento. En cuanto al mismo se refiere, tanto de la cámara como de las figuras dentro del campo fílmico, resulta primordial considerar lo siguiente:

“... la organización del espacio *onscreen* depende intensamente del movimiento: el punto de vista cambia continuamente, el escenario se transforma, los objetos y las personas se disponen de modo siempre distinto, las luces y las sombras se componen de diferente manera. Así pues, movimiento de los objetos y movimiento de la cámara, movimiento en el interior de los bordes: para pasar de un espacio

inmóvil y cerrado a un espacio abierto y recorrible”. (CASSETTI Y DI CHIO, 143, 1990).

Existen dos tipos de movimiento dentro del lenguaje audiovisual. El movimiento de las figuras, es decir, el de los personajes y cosas dentro del cuadro; y el de la cámara. Hay que mencionar que pueden darse de forma separada o en conjunto.

Tomando en cuenta lo anterior, que la organización del espacio dentro del cuadro, depende en gran medida del movimiento; los autores Casetti y Di Chio, realizan una clasificación del espacio fílmico basada en las características de los movimientos que les configuran. Lo hacen de tal forma que enumeran cuatro espacios distintos (CASSETTI Y DI CHIO, 1990):

1. El espacio estático fijo: Aquel que nos ofrecen los encuadres bloqueados de ambientes inmóviles. Su punto extremo lo constituye el *frame stop*.
2. El espacio estático móvil: Se define por el estatismo de la cámara y el movimiento de las figuras dentro de los bordes de la imagen.
3. El espacio dinámico descriptivo: El movimiento de la cámara en relación directa con el de la figura.
4. El espacio dinámico expresivo: El movimiento de la cámara en relación dialéctica y creativa con el de la figura.

Para lograr un mejor entendimiento de los manejos del espacio enumerados anteriormente, respecto a su relación con el movimiento de los elementos, es necesario mencionar los distintos movimientos de cámara existentes en el lenguaje audiovisual.

Movimientos de cámara:

-Panorámica o Paneo. La cámara gira sobre su mismo eje hacia otro lado y puede ser: de acompañamiento (acompaña al personaje), descriptiva (a través del espacio, mostrando los detalles que le componen) y de barrido. Como transición de escena a escena (también llamada filage).

-Travelling (TRAV). Carrito sobre vías. Es el desplazamiento del eje, la cámara se desplaza vertical y horizontalmente.

·travelling hacia delante TRAV.IN

·travelling hacia atrás TRAV.OUT

-Travelling vertical. Desplazamiento del eje de arriba a abajo o viceversa.

-Steadycam. Efecto travelling. Es el desplazamiento del eje pero esta vez no guiado por vías, sino por un brazo metálico enganchado al cuerpo del operador de cámara, que la maneja

.

-"Plano Vértigo". Con este tipo de movimientos lo que se pretende es causar sensación de vértigo, como su propio nombre indica. Se realiza utilizando el travelling y abriendo el zoom, conjuntamente, variando el tamaño del personaje y manteniendo el enfoque. Se utilizara con un teleobjetivo.

-Zoom. Travelling óptico pero manteniendo el eje. La finalidad del zoom es variar la perspectiva.²⁴

El movimiento es lo que le permite existir al cine. Por ello, no hay que dejar de tener en cuenta la importancia de este elemento en cuanto a lo que sería la esencia del cine. Esto es, la sucesión de los fotogramas para generar moción, que a la vez, ya en una forma completa, provoca el movimiento entre plano y plano a través del montaje. En pocas palabras: el cine es movimiento.

²⁴ <http://www.lacoctelera.com/cinefagos/post/2006/04/23/principios-basicos-del-lenguaje-cinematografico> - 17 de septiembre de 2007 / 6:31 pm.

La angulación de la cámara.

La angulación de la cámara es un componente determinante para dotar de significado al plano, y para configurar la expresión de la imagen. De acuerdo al autor, Pio Caro, la angulación se verá determinada por los siguientes aspectos:

- a) La expresión de la forma.
- b) La expresión del movimiento.
- c) En relación con la distancia.
- d) En relación con el montaje (futuro).

En este sentido hablamos de la angulación en su capacidad de generar simbolismo, es decir; como otorga determinados significados a partir de su uso en determinado momento, considerando los aspectos anteriores. Pero también una angulación determinada por el plano anterior que genera continuidad y está supeditada a la direccionalidad y otros aspectos de la acción.

Las formas más usuales en lo que a la inclinación de la cámara se refiere son, naturalmente; horizontal y vertical, de cualquier forma, por su posición la cámara puede estar colocada de 4 diferentes formas según su inclinación:

“-Contrapicado. Vista de la cámara de abajo a arriba.

-Picado. Viceversa a lo anterior, de arriba abajo.

-Cenital. Picado máximo, perspectiva al suelo

-Nadir. Picado mínimo, lo contrario al cenital”²⁵

Punto de Vista de la Cámara

Cuando hablamos del punto de vista en una película, nos referimos al punto dónde se coloca la cámara, es decir, el punto desde el cuál se nos muestra la realidad presentada en la pantalla.

“... el punto de vista es el punto en el que se coloca el espectador para seguir el film, y por ello el punto concreto que ocupa en la sala. En este sentido, el punto de vista coincide con el ojo del receptor, que si quiere obtener una visión perfecta debe emplazarse, por así decirlo, en una posición central y a una distancia de la pantalla igual a su base multiplicada por uno y medio... Pero el punto de vista no se limita a identificar esta doble colocación: es también algo más

²⁵ Ídem.

abstracto, <<dentro>> de la imagen, y como tal atribuirle a un Autor y a un espectador implícitos, además de un Emisor y a un Receptor...”. (CASSETTI Y DI CHIO, 233, 1990).

Hablando del punto de vista en el plano narrativo, identificamos en la literatura, diferentes formas de contar una historia utilizando distintos puntos de vista; por ejemplo: en primera persona, desde el punto de vista de un narrador omnipresente, entre otros. En el cine esto también ocurre y se da de la siguiente manera:

“-P.V. objetivo. La cámara se sitúa como observador.

-P.V. subjetivo. La cámara sustituye a uno de los personajes, entrando así en el punto de vista de él.

-Scorzo o referencia. Intermedio entre los puntos de vista objetivo y subjetivo. Se ve a un trozo del personaje. Gramaticalmente, el personaje que se le ve, es quien domina la situación (quien sale en el scorzo).”²⁶

²⁶ Ídem.

Elementos espaciales que componen las tres unidades de análisis.

Ahora, toca el turno de comenzar el análisis de las producciones seleccionadas. Cabe mencionar que dicho análisis se realizará a partir de los elementos mencionados con anterioridad y la conjunción de los mismos. De igual forma, se realizará primero el estudio de cada unidad por separado, para, finalmente, presentar en las conclusiones los resultados de su comparación.

“A slip in time” (Corto realizado para celular)

Para comenzar este análisis se debe señalar que el espacio que envuelve a la secuencia se trata de un cuarto completamente negro, por lo que no juega ningún rol descriptivo, y al encontrarse prácticamente vacío, a excepción de la presencia de los personajes y algunos objetos con los que estos interactúan; sirve de poca referencia en cuanto al movimiento de cámara se refiere, esto se abordará con mayor precisión más adelante, en el apartado que corresponde al movimiento.

Con base en la información presentada en el anexo 1²⁷, se puede ver que los directores hacen más uso del primer plano que de otros. El **primer plano**, lo encontramos en **siete** ocasiones dentro del cortometraje. El **plano**

²⁷ En el anexo 1, se muestra la numeración de todas las tomas que forman los productos, incluyendo su encuadre, colocación y movimientos de cámara.

medio es utilizado **cinco** veces. El **plano detalle**, otras **tres**. Mientras que el **plano general** sólo en **dos** ocasiones.

En escala de tamaños, el plano más grande que utiliza la realización, es el **general**; y sólo se usa para describir la trayectoria del cuerpo de los personajes, nos da poca información sobre el escenario que enmarca la escena. El plano que le sigue (por tamaño), es el **medio**, el cuál es utilizado con mucha frecuencia a lo largo del relato. Sirve, para observar al personaje, y a la vez la acción que está realizando con sus manos.

Por su parte, **el primer plano**, es el más utilizado por los directores del corto; muestra a detalle, los rostros de los personajes; así cómo acciones en concreto. De forma natural, trabaja con la premisa de utilizar más cuadros por segundo²⁸, lo que le da a la cinta una sensación de lentitud; y permite al espectador apreciar (con la ayuda del **primer plano** y el **plano detalle**), pormenores visuales de la acción de una manera muy nítida.

En lo que se refiere a la puesta en escena, hablando específicamente de la escenografía, esta consiste básicamente en un fondo completamente negro. Por lo que las figuras que se nos presentan dentro del cuadro ostentan una interacción prácticamente nula con la misma. Los elementos a destacar en la puesta en escena son: la interpretación y caracterización de los personajes que desarrollan las acciones.

²⁸ Esta característica se abordará con más profundidad en el capítulo 3.

El movimiento dentro de la secuencia se da casi exclusivamente a partir de las figuras que aparecen dentro de cuadro, por ello es posible afirmar que se trata de un espacio estático móvil, el elegido por los realizadores.

Empero, existe un ligero movimiento de cámara al inicio del corto. Este se da en un espacio dinámico descriptivo, ya que se utiliza fundamentalmente para seguir la trayectoria de una figura (en este caso la cáscara de plátano) mediante un panning de acompañamiento. Aunque, es apropiado recalcar, que el movimiento es muy ligero y pareciera que obedece más bien a una cuestión de mantener un mismo encuadre más que seguir el movimiento de la figura dentro del cuadro.

Por otro lado, el movimiento de las figuras dentro del cuadro, no se da de forma natural, ocurre de forma lenta y exagerada. Esto, en parte, por lo que se mencionaba anteriormente acerca de la reproducción de más cuadros sobre segundo, o en su defecto el alentamiento de la imagen, así como por la interpretación histriónica.

Es importante mencionar, que el movimiento en el film es el elemento narrativo más importante, ya que es lo único que nos ofrece información y descripción acerca de las acciones que se desarrollan, dada la carencia de diálogos o la utilización de indicios gráficos.

Por último, el movimiento generado por el cambio de planos, se da conforme a la música que se incluye dentro del film de manera no diegética (su fuente no se encuentra originada por ningún elemento dentro del campo

visual). La música, por otro lado, le da coerción y continuidad a las acciones que se nos muestran.

La angulación de la cámara es siempre frontal en relación con la figura que aparece dentro de cuadro. Es decir, siempre se sitúa al mismo nivel de los cuerpos que integran la imagen.

Finalmente, el punto de vista de la cámara es siempre objetivo, dado que en todo momento se sitúa como observador de la acción, sin sustituir en ningún momento a algún personaje que este formando parte de la misma.

“1979” (Video musical para televisión)

Los datos que nos arroja el análisis de este video indican que cuenta con 154 cortes. Por lo que tendríamos 155 tomas, obviamente contándolas a partir del montaje, dado que son mucho menos tomas cortadas y acomodadas a través de la edición. Pero para efectos de este análisis se llamará toma a todo aquello que vemos entre corte y corte.

Si se realiza un conteo de la información anterior se puede ver que el producto utiliza: 30 veces el primer plano, 16 veces el plano detalle, 50 veces el plano medio, 51 veces el plano general o en conjunto, 7 veces el plano americano y una vez el gran plano general.

Como se observa, el plano más amplio que se utiliza en la producción según la escala de tamaños es el gran plano general, aunque sólo aparezca en una ocasión. Por otro lado, el plano más utilizado es el **general o de conjunto**, el cual sirve para describir el escenario dónde se encuentran los personajes y figuras, así como para mostrar la acción que se lleva a cabo.

El **plano medio** es usado, al igual que el general, para describir la acción, así como para señalar ciertas actitudes de los personajes, o para delimitar el espacio dónde se desenvuelve la escena. Otra función que realiza es acercarnos más a la acción, utilizando encuadres poco comunes nos da una sensación caótica, que una toma más alejada de las figuras no lograría. Esto contribuyendo al estilo que caracteriza al video.

El tercer plano utilizado con mayor frecuencia es el **primer plano**, este facilita la identificación de los distintos personajes que se nos presentan en el relato. De igual forma proporciona información sobre sus reacciones y personalidad. Junto con el **plano detalle** funciona de manera descriptiva en torno a las figuras sobre las cuales se realizan las acciones. Al igual que el **plano medio**, estos dos planos, al combinarse con el movimiento, provocan una sensación vertiginosa.

La puesta en escena de la producción es sumamente compleja, los personajes y figuras dentro del campo interactúan constantemente con los elementos de la escenografía. De igual forma los lugares brindan una amplia

descripción del sentido mismo de la obra así como su contextualización espacio-temporal.

En algunas ocasiones, a través de la cámara subjetiva, los distintos elementos de la escenografía se muestran como testigos presenciales de las acciones que se llevan a cabo.

En cuanto al movimiento se refiere, se muestra la existencia de tres distintos tipos de espacio: el espacio estático móvil, el espacio dinámico descriptivo y el espacio dinámico expresivo.

El espacio estático móvil se da cada vez que las figuras que se presentan dentro del campo tienen algún tipo de movimiento y no así la cámara. Este tipo de espacio se encuentra en 86 tomas distintas, por lo que es el de mayor presencia dentro del relato.

Por otro lado, el espacio dinámico descriptivo se aprecia cada vez que la cámara realiza un movimiento ya sea de acompañamiento de las figuras, para seguir su trayectoria o para describir el escenario o lugar donde se lleva a cabo la acción. Este tipo de espacio es el segundo que se ve con mayor frecuencia en el relato.

Finalmente, el espacio dinámico expresivo, se sitúa en todas aquellas tomas en las que la cámara está literalmente sujeta a la figura en movimiento. Este tipo de movimientos de cámara se ubican dentro de esta clasificación de espacio, dado que su principal función es expresiva y dotan de un estilo muy particular al relato.

Como se observa en el análisis y en la clasificación de los espacios, el movimiento de la cámara adquiere un rol protagónico en la gramática espacial de esta realización. Utiliza prácticamente todos los movimientos de cámara existentes, y dado el estilo del producto, sobran los movimientos oblicuos, que generan una sensación de confusión e irreverencia.

El sonido incluido de manera no diegética en el video, sirve como unificador de las acciones dentro de un mismo espacio fílmico. De igual forma, dota de sentido al relato y le proporciona un ritmo determinado. Las imágenes están sujetas al ritmo de la música, y no del modo contrario.

De igual forma, los movimientos de cámara y las figuras, están sincronizados armónicamente tanto con la música que escuchamos a lo largo de todo el video, como con los movimientos de montaje, es decir el cambio entre plano y plano. De tal forma que un movimiento de cámara que inicia en una toma, en varias ocasiones, finaliza en la siguiente.

La angulación de la cámara a lo largo del video es poco convencional, ya que; si bien es cierto que se utiliza en la mayoría de las ocasiones una angulación frontal y el grado de inclinación normal, es decir, la base de la imagen es paralela al horizonte de la realidad encuadrada. También se utilizan de sobre manera picadas y contrapicadas, con grados de inclinación oblicuos en numerosas ocasiones, así como tomas cenitales (en menor medida) donde el grado de inclinación es completamente vertical. Como se venía mencionando anteriormente, esto responde al estilo que se pretende imprimir a la realización.

Finalmente, a pesar de que el punto de vista de la cámara es objetivo en la mayoría de las tomas, se debe tomar en cuenta que, los realizadores utilizan en diversas ocasiones el punto de vista subjetivo, aunque no sustituyendo a un personaje, sino a objetos que forman parte de la puesta en escena.

Inicio de “Little Miss Sunshine” (largo realizado para cine)

Este fragmento del largometraje presenta 34 cortes. Por lo que en total son 35 tomas, dentro de las cuáles, observando los datos anteriores podemos afirmar que encontramos el **primer plano** en **doce** ocasiones, el **plano detalle** en **siete**, el **medio** en **siete**, el **americano** en **dos**, y el **general** en **seis**.

En la escala de planos, el de mayor tamaño que es utilizado dentro de este fragmento de la realización, es el **plano general**. Mientras que el más reducido es el **plano detalle**.

Hay que mencionar que tanto el uso del **primer plano**, como del **plano detalle**, se da con la intención de mostrar las características internas de los personajes a través de sus acciones y comportamiento. Así cuando se muestra la mirada de la niña en **detalle**, implícitamente se obtiene información de su concentración e interés hacia lo que ve. Esto brinda un mejor entendimiento de sus motivaciones, y es de primordial importancia ya que, sintetiza la trama de la cinta en general.²⁹

²⁹ Esto se abordará con mayor profundidad en el capítulo 4.

Por otro lado, la utilización del **plano general**, se da de forma descriptiva y en una ocasión expresiva. Descriptiva, dado que muestra los escenarios en dónde se encuentran los personajes, expresiva, en el caso de la penúltima toma dónde da una sensación de soledad, aparte de mostrar el espacio donde se desarrolla la acción.

Respecto al movimiento, se encuentran dos tipos de espacio fílmico dentro de la secuencia: el espacio estático móvil y el espacio dinámico descriptivo. Los movimientos de cámara son muy pocos por lo que predomina el espacio estático móvil.

Todas las acciones están unidas espacialmente por el sonido, la música de fondo brinda coherencia a las distintas escenas. La música se incluye de manera no diegética, dado que el origen de la misma nunca aparece dentro del campo visual.

La angulación es casi siempre frontal, es decir la cámara está situada al nivel de la figura, y el grado de inclinación es normal. Se utiliza la picada y contrapicada con grado de inclinación oblicuo en un par de ocasiones, y la angulación cenital con grado de inclinación vertical en una ocasión.

Finalmente, el punto de vista de la cámara es objetivo en la mayoría de las tomas salvo en un par de ocasiones; cuando el conferencista observa a su auditorio y cuando la niña ve el concurso de belleza en la televisión.

Conclusiones del análisis: el uso del espacio

Las diferencias en cuanto al uso del espacio entre las tres producciones son notorias. Sin embargo, no se puede determinar con precisión las razones a las que obedecen las mismas.

Observamos, por ejemplo, que el corto realizado para celular carece prácticamente de una escenografía, mientras que en el video musical realizado para televisión se desbordan los elementos decorativos. Esto puede obedecer a que, debido a las dimensiones tan limitadas de la pantalla del teléfono celular, los realizadores hayan decidido eliminar del campo visual cualquier tipo de elemento que distraiga la atención del espectador, así como para que las figuras que realicen la acción sean lo único que se distinga dentro del campo.

Otro aspecto a destacar es la utilización en mayor medida del primer plano y el plano detalle en el corto "A slip in time", en comparación con el video musical "1979". Estos planos muestran con mayor detalle las acciones y las figuras al reducir el campo visual dentro del cuadro. En el caso del fragmento de "Little Miss Sunshine", también se utiliza más el primer plano y el plano detalle, pero más con fines expresivos, que descriptivos.

En lo que al movimiento se refiere, encontramos que los movimientos de cámara en la primera unidad de análisis son prácticamente nulos; esto podría obedecer a que en el transcurso del movimiento, la imagen pierde nitidez, y la claridad con la que se muestran las figuras dentro del cuadro goza de particular

relevancia en esta producción. Por otro lado, los movimientos de cámara abundan en el video musical, realizan funciones descriptivas y expresivas, dotando de sentido a la realización en su totalidad.

Al encontrarse la cámara estática, en el primer caso estudiado, los movimientos de las figuras dentro del campo gozan de total protagonismo y hasta cierto punto de autonomía. Dejando caer en la interpretación actoral el peso total de la acción. Es por ello que también resulta relevante la elección del tamaño de los planos utilizados.

La angulación de la cámara varía tanto en el video musical hecho para televisión, como en el fragmento de largo realizado para cine. El grado de inclinación va de horizontal hasta vertical, pasando por oblicuo. Mientras que en el corto realizado para celular, la angulación es en todo momento frontal y el grado de inclinación normal. Esto con el objetivo de no crear confusión en el espectador, y de nueva cuenta, mostrar las acciones de la manera más clara y enfática posible.

Como se mencionaba anteriormente, las razones de utilizar de determinada manera el espacio fílmico en las distintas realizaciones, no son claras y su explicación sólo la conocen los realizadores. Sin embargo, el análisis realizado en este apartado nos arroja datos interesantes, que si interpretamos sobre la base de nuestra hipótesis, nos muestran que es muy probable que estas decisiones se hayan realizado tomando en cuenta el medio que serviría para la reproducción de cada producto.

Capítulo 3 Diferencias entre las tres producciones en el manejo del lenguaje audiovisual: el tiempo.

Como se mencionaba anteriormente, esta investigación tiene como propósito averiguar que tan determinante es un medio de reproducción en la forma y los usos que se le dará al lenguaje en la creación y configuración de sus productos.

Este capítulo, se dedicará a establecer las bases teóricas que permitan una aproximación a la noción de tiempo cinematográfico, para después, así, proceder con el análisis individual de las tres producciones; siguiendo la misma estructura que se utilizó en el capítulo anterior.

El manejo que se haga del tiempo en cada una de las producciones que se analizarán, permitirá determinar las grandes diferencias en el manejo del lenguaje cinematográfico dependiendo del medio por el cuál vayan a ser reproducidas, ya que no es lo mismo contar con la atención del espectador que va a una sala de cine durante dos horas, sin otra distracción que disfrutar de la película, que tan sólo tener unos cuantos minutos de la atención del mismo en la sala de espera de un consultorio, o mientras utiliza el transporte público, como sería el caso con las producciones realizadas para teléfonos celulares. De igual forma, la duración de cada plano, puede estar determinada por el medio mediante el cuál se presentará el producto, ya que no hay que olvidar que esta duración se ve fuertemente influida por el tiempo que tarda el

espectador en explorar y recorrer por completo un plano con respecto a otro. Así, el tamaño de los planos, influye en la duración de los mismos, estando esta supeditada a la percepción del espectador. En pocas palabras, la duración de un plano está estrechamente ligada con lo que muestra y esto a su vez, con las dimensiones del cuadro que se le enseña al receptor.

El tiempo en los productos audiovisuales

Ya se ha mencionado que el lenguaje audiovisual o cinematográfico, del cual la unidad básica de montaje es el plano, es a la vez espacial y temporal. Espacial, como podemos ver en el capítulo anterior, por su composición plástica, cualidad que adquiere de las otras artes visuales. Temporal, dado el flujo de imágenes producidas durante la proyección.

De igual forma, para el desarrollo de una narrativa y cómo se le presenta, esta, al espectador dentro el campo fílmico, es fundamental considerar el manejo del tiempo dentro del cine. El tiempo constituye un elemento básico del lenguaje audiovisual.

Sobre la importancia del tiempo en el lenguaje cinematográfico encontramos la siguiente afirmación de Bordwell:

“Al ver una película el espectador se somete a una forma temporal programada. En circunstancias normales, la película controla

absolutamente el orden, la frecuencia y la duración de la presentación de los acontecimientos. No podemos evitar los fragmentos aburridos, ni volver a ver los más complejos, saltar hacia atrás a un pasaje anterior o situarnos al final de la película y seguir nuestro camino hacia delante. Debido a ello, una película narrativa funciona de forma bastante directa dentro de los límites de la capacidad cognitivo – perceptual del espectador. Una laguna se cubrirá solo cuando el argumento lo quiera así; el material dilatorio, aunque obstaculice nuestros propósitos, debe soportarse; una laguna o un vacío se puede ocultar tan astutamente que el espectador no se da cuenta de cómo se realizó el truco. Es evidente que en el cine muchos procesos de la narración dependen de la manipulación del tiempo”. (BORDWELL, 74, 1996)

Así, se puede apreciar que el tiempo en los productos audiovisuales, es en realidad, un manejo y composición de varios tiempos distintos. La conducción, combinación y manipulación de estos tiempos responde en la mayoría de las ocasiones a necesidades narrativas, aunque en muchos casos también se utiliza con propósitos expresivos.

Conceptos básicos del manejo del tiempo cinematográfico.

Para lograr un mejor entendimiento del tiempo y su manejo en realizaciones audiovisuales, es importante puntualizar ciertos conceptos que cobran relevancia a la hora de realizar un primer acercamiento serio a la estructura de un texto audiovisual.

Dado que la mayoría de las producciones audiovisuales de ficción presentan o usan los tiempos que se enumeran a continuación, será suficiente con dar una breve explicación que exponga en términos generales en qué consiste cada uno, para que así el lector busque de referente el ejemplo que más práctico le parezca.

“Tiempo real. El que tarda en ocurrir un acontecimiento en la realidad. Una muerte en tiempo real vista en un noticiero de televisión se desarrolla en fracciones de segundo.

Tiempo fílmico. El que se produce por manipulación para acelerar o retardar los acontecimientos, reproducir paso a paso o cambiar el orden de los sucesos de cara a presentar al espectador una visión intencionada y distinta del acontecimiento. La muerte citada anteriormente, realizada a cámara lenta, puede hacer fijar en el espectador detalles que facilitan la comprensión del mensaje.

Tiempo de filmación. El tiempo que se tarda en filmar, «rodar», una escena.

Adecuación: cuando el tiempo real y el tiempo cinematográfico son los mismos.

Distensión: cuando el director alarga la escena más de lo que dura en tiempo real. Así le da un tono más metafórico o intenta que el espectador se fije más en los detalles.

Condensación: se suprime una parte del relato que el espectador debe suplir con su imaginación. Se llama también elipsis.

Hacia atrás y hacia el futuro en el tiempo: Con el «flash-back» (tiempo pasado), se relata lo que ya ha sucedido. Con el «flash-forward» (tiempo futuro), lo que está por venir.”³⁰

Cuadro de análisis del tiempo audiovisual

Los autores Casetti y di Chio identifican dos grandes clasificaciones para entender el tiempo en el cine. Menciona el tiempo como colocación y el tiempo como devenir. En dónde el primero “se resuelve en la determinación puntual de la datación de un acontecimiento” (CASSETTY Y DI CHIO, 151,1990), es decir,

³⁰ <http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/tiempocine.htm> - 2 de mayo de 2007 / 7:46 pm

en la ubicación de un marco histórico. Mientras que el segundo se refiere a aquel en el que “los acontecimientos, tomados en su conjunto, se disponen según un orden, se muestran abiertamente a través de una duración, se presentan según una frecuencia” (CASSETTI Y DI CHIO, 151, 1990).

Para efectos de este análisis tomaremos en cuenta fundamentalmente el tiempo como devenir; ya que es el que da estructura a la obra, y el que encontramos al interior de la misma. Así, es en este tiempo que encontramos la mayoría de los conceptos presentados anteriormente, aunque referidos con otro nombre por estos autores.

A continuación, se incluyen dos cuadros, que permiten entender mejor la clasificación y ordenamiento que realizan del tiempo en el cine estos autores. A partir de estos cuadros desarrollaremos brevemente los conceptos incluidos en cada uno de los apartados, señalando su relación y o equivalencia con los términos incluidos anteriormente.

<p>Tiempo como colocación</p> <p><<Se desarrolla en>></p> <p>-época</p> <p>-año</p> <p>-periodo</p> <p>.....</p>	<p>Tiempo como devenir</p> <p><<Se desarrolla por>></p> <p>-orden</p> <p>-duración</p> <p>-frecuencia</p>
--	---

TOMADO DE (CASSETTI Y DI CHIO, 163, 1990)

Tiempo como Devenir	
<i>Ejes de Organización</i>	<i>Categorías Analíticas</i>
Orden	-circular -cíclico -lineal -acrónico
Duración Normal (aparente) Anormal	-natural absoluta -natural relativa -resumen -elipsis -extensión -pausa
Frecuencia	-simple -múltiple -repetitiva -iterativa/frecuentativa

TOMADO DE (CASETTI Y DI CHIO, 163, 1990)

Comencemos por definir el concepto de orden, del cuál surgirán las siguientes categorías analíticas. Sobre el mismo podemos afirmar que define el esquema

de la disposición de los acontecimientos en un relato audiovisual, generando así cuatro tipos de tiempo según su ordenamiento:

Tiempo Circular: es “determinado por una sucesión de acontecimientos ordenados de tal modo que el punto de llegada de la serie resulta ser siempre idéntico al del origen” (CASSETTI Y DI CHIO, 152, 1990).

Tiempo Cíclico: el desenlace resulta ser análogo al del origen pero no idéntico. Su estructura tiene en realidad una forma de serpentina.

Tiempo Lineal: es el que se utiliza en la mayoría de los relatos. En este tiempo, el punto de llegada es completamente distinto al punto de inicio. Puede ser: vectorial, es decir progresivo (aunque puede darse a la inversa); y no vectorial, cuando se apoya de flashbacks y flashforward para ordenar la secuencia de acontecimientos.

Tiempo Anacrónico: es aquel cuando en un juego de anticipaciones y recuperaciones de los eventos y situaciones, “se puede perder por completo el hilo del orden”. No tiene “relaciones cronológicas definidas”. (CASSETTI Y DI CHIO, 154, 1990).

Por otro lado en lo que a duración se refiere, encontramos que se trata de la configuración de la extensión sensible del tiempo representado. Esto se puede dar mediante una forma *normal* o *anormal*. “El primer caso se da cuando la extensión temporal de la representación de un acontecimiento coincide aproximadamente con la duración real de este acontecimiento”. (CASSETTI Y DI CHIO, 156, 1990)

Existen dos formas de representación temporal normal utilizadas por el cine; el plano secuencia y la escena. En el caso del plano secuencia, la continuidad espacial garantiza de cierta forma una continuidad temporal que se acerca demasiado a lo real, esto llamaremos una **duración natural absoluta**. Mientras que la escena construye su propio tiempo y espacio mediante el montaje, en este caso hablamos de una **duración natural relativa**, por que a través del montaje (combinación de los distintos planos), el realizador construye una realidad que emula a lo real, aunque en sí misma no lo sea.

Los autores también identifican un tipo de duración anormal dentro de las realizaciones audiovisuales, son de una duración anormal: el resumen, la elipsis, la extensión y la pausa. En donde, el **resumen** sería una especie de recapitulación, una abreviación temporal. La **elipsis**, “el relato pasa de una determinada situación espaciotemporal a otra, omitiendo completamente la porción de tiempo comprendida entre las dos”. La **pausa** se manifiesta cada vez que se detiene el flujo temporal, es decir, cuando nos encontramos ante un fotograma fijo. Finalmente la **extensión** se da cuando el tiempo representado

tiene una duración mayor a la del tiempo real. (CASSETTI Y DI CHIO, 158 – 160, 1990).

El último inciso de análisis identificado por los autores, es la *frecuencia*, en ella se parte del supuesto que, “un film puede representar una vez, lo que ha sucedido una sola vez (**frecuencia simple**), n veces lo que ha sucedido n veces (**frecuencia múltiple**), n veces lo que ha sucedido una sola vez (**frecuencia repetitiva**), y una vez lo que ha sucedido n veces (**frecuencia iterativa**)”. (CASSETTI Y DI CHIO, 161, 1990).

Elementos temporales que componen las tres unidades de análisis.

Ahora toca el turno de analizar los elementos espaciales que son utilizados por los realizadores de las tres producciones distintas. A diferencia del análisis anterior, no vamos a considerar plano por plano el manejo del tiempo, sino que enumeraremos los distintos elementos que integran estos aspectos de las realizaciones de manera general, de tal forma que podamos apreciar en un panorama más amplio la intencionalidad en el manejo del tiempo para cada producción.

Las categorías analíticas incluidas con anterioridad, serán las utilizadas en este ejercicio, tomando como referencia principal los ejes de organización incluidos en el cuadro expuesto. A partir del mismo se realizará una evaluación de los aspectos temporales que integran a cada uno de los productos, para así,

poder determinar la intención en el uso de estos, y así la inferencia del medio de reproducción, en su utilización.

Es por lo anterior que enumeraremos de manera general los distintos aspectos temporales del lenguaje audiovisual utilizado por estas tres producciones.

“A slip in time” (Corto realizado para celular)

El corto tiene una duración total de cuatro minutos. La puesta en escena no nos brinda suficiente información que nos permita determinar su tiempo como colocación, es decir no podemos establecer en que época, año o periodo se lleva a cabo. Las acciones están abstraídas de todo contexto espacio – temporal.

El tiempo como devenir dentro del filme, obedece a un orden cíclico. Las acciones son consecutivas, pero en su representación obedece a una misma intención, el punto de inicio (el hombre resbalándose con una cáscara de plátano), es análogo al punto final (el primer hombre revienta el globo del segundo).

La duración de los acontecimientos es anormal, no coincide con el tiempo real. Por lo que estamos hablando que existe una distensión a lo largo de toda la realización. En este caso el desenvolvimiento de las acciones se da en un ritmo muy lento, como se mencionaba en el capítulo anterior, para

acentuar los escasos elementos que integran el cuadro, y así asegurarse que el espectador tenga una percepción más exacta de lo que se le está mostrando. Nos encontramos ante una extensión del tiempo que obedece a una duración anormal.

De igual forma, en el cambio de planos, y narrativamente de acción a acción, identificamos el uso de la elipsis como recurso en cuatro ocasiones: después de que el hombre se tropieza con la cáscara lo vemos, ya de pie, sosteniendo un pastel; posteriormente, vemos al segundo hombre romperle una botella en la cabeza a otro después de que en la escena anterior había sido golpeado en el rostro con el pie. La tercera ocasión en la que encontramos una elipsis es cuando después de golpearse con las botellas en la cabeza, vemos un corte directo a uno de los hombres con un dispensador de agua mojando al otro. Por último, vemos como se le moja el rostro a uno de los hombres, y después de un corte, vemos como ya se encuentra inflando un globo.

Finalmente, los realizadores, nos intentan dar a entender una frecuencia iterativa en los acontecimientos que nos muestran. Pareciera que las acciones representadas dentro del filme, se repitieran innumerablemente una tras otra, una como consecuencia del anterior, y así sucesivamente. Esto, a pesar de que cada una de ellas se nos muestra solamente en una ocasión.

“1979” (Video musical para televisión)

La duración total del video es de cuatro minutos con veinte segundos. El tiempo como colocación, nos indica que las acciones se desarrollan en la época de los 90's, esto debido al vestuario, ciertos objetos de la escenografía, y obviamente la canción para la cuál sirve de ilustración.

El tiempo como devenir al interior del video, ostenta un orden lineal. Las acciones comienzan en la mañana de un día y terminan en la madrugada del siguiente. El punto inicial de los acontecimientos, difiere del punto final. Las acciones comienzan con el grupo de adolescentes jugando con una llanta en el campo y terminan, con el mismo grupo de adolescentes dividiéndose después de haber causado estragos en una tienda de autoservicio.

La duración de las acciones es normal (aparente), en la mayoría de las ocasiones. Se adscribe a una categoría analítica natural relativa, ya que mediante la combinación de planos se construye la escena, logrando que todas las acciones que se nos muestran, aparenten tener la misma duración a la del tiempo real. Aunque hay que mencionar que es mediante la utilización de elementos propios de una duración de tiempo anormal, que los realizadores logran dar la impresión de que las acciones se llevan a cabo en el transcurso de un día.

En lo que a los recursos propios de la duración anormal se refiere, los encontramos presentes en distintas ocasiones a lo largo del video, por ejemplo

el resumen lo hayamos cuando uno de los jóvenes evita la entrada de las personas a la tienda. O la elipsis cada vez que se rompe la continuidad espacio temporal.

Cabe mencionar que hay determinadas tomas en las que la cámara, se sujeta completamente a alguna de las figuras que realizan la acción, en esos movimientos, da la impresión de ir ligeramente más rápido de lo que lo haría en tiempo real, y por lo tanto hablaríamos de una distensión. Sin embargo, esto no sucede así, aunque en realidad el movimiento de la cámara sea más rápido de lo que este dura en tiempo real, esto se hace con la intención de generar vértigo en el espectador, así como confusión; este intento se vería determinado por la pretensión de expresar la intencionalidad del sentido del producto.

La frecuencia varía dependiendo las acciones que se estén llevando a cabo dentro del cuadro. Por ejemplo, cuando los niños están paseando en el coche, podemos hablar de una frecuencia iterativa, ya que los realizadores nos intentan mostrar mediante un solo intento lo que ha sucedido en muchas ocasiones. Sin embargo, también existe la frecuencia simple, como es el ataque a la tienda, o las acciones que se llevan a cabo dentro de la fiesta.

Inicio de "Little Miss Sunshine" (largo realizado para cine)

La duración de la secuencia es de cuatro minutos con 43 segundos. El tiempo de colocación nos indica que se trata de una época cercana a la actual, o la

actual. A lo largo de la película el espectador obtiene más información acerca del año en el cuál se desarrolla la historia, pero como solamente estamos analizando la secuencia inicial, nos limitaremos a decir que por las características de la escenografía y el vestuario podemos afirmar que se trata de una época muy cercana a la actual.

El orden al cuál obedece tiempo como devenir que corresponde a este segmento de la cinta es lineal. Un acontecimiento sucede al otro. El punto de inicio, la niña practicando para el concurso; difiere completamente del punto final que nos muestra al señor en la silla de ruedas llorando. Es una secuencia introductoria, sin embargo; descriptiva en torno a los personajes y sus distintas formas de apreciar el mundo. Esto le da la sensación de que todos los acontecimientos que se nos presentan suceden al mismo tiempo, es decir, paralelamente y no consecutivamente; pero eso no le corresponde a este análisis determinar.

La duración es, en casi la totalidad de las ocasiones; normal aparente y natural relativa debido a que a partir de la conjunción de las diferentes tomas se dota de una temporalidad aparente a la escena y así nos da un sentido de continuidad y de inmediatez. El tiempo en el que transcurren las acciones siempre emula al tiempo real, es decir se nos muestra con una duración análoga a la de la realidad.

Se presenta una duración anormal, en específico el uso del resumen, cuando el joven hace ejercicio. Vemos distintas tomas que nos indican el transcurso de un tiempo mayor al real en la ejecución de las rutinas del adolescente. De igual forma vemos que se rompe la continuidad espacio-temporal en varias ocasiones.

La frecuencia es simple. Se podría argüir que podría tratarse de una frecuencia iterativa ya que observamos las actividades cotidianas de los distintos miembros de la familia y hasta cierto punto nos da la sensación de que estas acciones ocurren con una cierta regularidad. La única escena en la que sin lugar a dudas tratamos con una frecuencia iterativa es cuando vemos al joven tachando otro día más en el calendario después de todas las acciones, que se nos muestran realizó.

Conclusiones del análisis: el manejo del tiempo

Como pudimos apreciar en el análisis anterior, la colocación en el tiempo de los relatos difiere en las tres realizaciones. En el corto es claro que la intención es la de “destemporalizar” el relato, es decir, sacarlo de todo contexto espacial y temporal. Mediante esta medida, es que se universaliza el relato, y se hace comprensible a todo tipo de público. Esta decisión de separar el relato de todo margen espacial y temporal puede responder a la globalidad del público al cuál va dirigido el producto, así como a las condiciones bajo las cuáles se

reproducirá el mismo, no siendo las idóneas para comprender algún texto audiovisual más complejo, integrado de diálogos y sonidos.

En lo que al tiempo como devenir se refiere, encontramos que la estructura o el orden que se le da a las acciones es lineal en los dos últimos casos (el video y la secuencia), y cíclico en el caso del corto. Ya habíamos mencionado que la secuencia de los acontecimientos y su significado, respecto unos con otros, determinaría el tipo de ordenamiento que le correspondería a cada realización. Siendo así el caso es de destacar que la elección del orden dado a las acciones del corto para celular sea cíclico, ya que desde el capítulo anterior comentábamos de estos repetitivos intentos por reiterar lo que se muestra dentro del cuadro. El orden temporal es, de igual forma, reiterativo, como todos los elementos que componen el corto realizado para celular, que hemos analizado hasta este punto de la investigación.

Si comparamos los tres productos en lo que a la duración se refiere, encontraremos que, en el caso del video y la secuencia, tratamos con una duración natural relativa en la mayoría de las escenas, salvo cuando se recurre a la elipsis para mover la historia espacial o temporalmente. Sin embargo en el caso del corto, la duración es en todo momento anormal; en éste, los realizadores, hacen uso de la extensión para mostrar las acciones con mayor detenimiento.

Esto es nuevamente un recurso que sirve para reiterar el peso de las acciones en el conjunto que conforma el corto realizado para celular. El hecho

de que el tiempo en que transcurren las acciones sea menor al tiempo real, nos indica, entre otras cosas, que: lo que se desea es enfatizar los movimientos y acciones que desempeñan las figuras dentro del cuadro. Como se afirmaba anteriormente es una manera de reiterar el aspecto visual de la composición.

Al igual que en los otros dos casos (el video y el fragmento), en el corto, se recurre a la elipsis para brincar temporalmente de acción a acción; disolviendo la continuidad de las acciones para mostrar otras nuevas de similar sentido, y así sucesivamente. Este cambio se da en todas las ocasiones de forma tajante.

La frecuencia con la que ocurren las acciones en las distintas unidades de análisis difiere. En el fragmento de "Little Miss Sunshine", podemos apreciar una frecuencia simple, pero también en una de las escenas una frecuencia iterativa; es el mismo caso del video "1979". Sin embargo, en el corto "A slip in Time", la frecuencia es iterativa a pesar de que todos los acontecimientos obedecen a una frecuencia simple. Pareciera que todas las acciones se encuentran interconectadas, de tal forma que su sentido es básicamente el mismo, y da así la sensación de repetición interminable. Nos encontramos ante una serie de acciones que se nos muestra, suceden una sola vez, pero que en conjunto, realmente suceden una y otra y otra vez. Este, es otro fundamento que nos permite aplicar el calificativo de reiterativo en cuanto al sentido del corto se refiere; como se mencionaba con anterioridad.

Ante tal recurrencia de repetición y reiteración; no nos queda más que preguntarnos a qué obedece la decisión de dotar de tales y no otras características a la obra realizada para celular.

Como mencionábamos en el capítulo anterior, no tenemos la información suficiente que nos permita exponer las razones de un determinado manejo del lenguaje audiovisual y no otro; esto con base en el medio para el cuál está realizado el producto. Empero, podemos inferir, partiendo de la información que nos arroja este ligero análisis; que efectivamente, el manejo de los aspectos temporales que integran el lenguaje de cada producción, y específicamente la realizada para celular, es determinado por el medio de reproducción mediante el cuál será expuesto.

Se han enumerado distintos elementos que nos indican que las características del medio, jugaron un papel fundamental para determinar la configuración audiovisual del producto en cuestión. Por ejemplo, la necesidad de ser reiterativo, tanto espacial como temporalmente, puede responder a las limitaciones expositivas de la pantalla, que al ser considerablemente más pequeña a la de la televisión, o el cine; no puede exponer con la misma eficacia las acciones que se nos muestran dentro del campo visual; de ahí la necesidad de alentar el tiempo de acción, o agrandar la figura dentro del cuadro.

Capítulo 4 Diferencias entre las tres producciones en el manejo del lenguaje audiovisual: la acción dramática.

En este capítulo toca el turno de, plantear los elementos teóricos y posteriormente proceder con el análisis de los distintos productos, en lo que a la narrativa se refiere.

Cabe mencionar que todos los elementos teóricos aquí presentados no serán los de la narración en los productos audiovisuales en general, sino sólo aquellos que se refieran a la narración en el cine de ficción, dado que nuestras tres unidades de análisis pertenecen a esta clasificación.

La narración en los productos audiovisuales

Para comenzar, presentamos a continuación una breve definición del término narración:

“La narración es, de hecho, una concatenación de situaciones, en la que tienen lugar acontecimientos y en la que operan personajes situados en ambientes específicos”. (CASSETTI Y DI CHIO, 172, 1990)³¹

³¹ De esta definición, como encontramos en (CASSETTI Y DICHIO, 1990), podemos deducir dos puntos fundamentales que nos otorgarán las distintas categorías de análisis: *sucede algo*, dado

Sin embargo, lo que nos ocupa, no sólo es la narración en sí, sino también la acción de narrar (que tiene que ver con el relato); si lo que pretendemos es conseguir un acercamiento más adecuado al concepto de narración.

“Narrar consiste en relatar un acontecimiento, real o imaginario. Esto implica por lo menos dos cosas: en primer lugar, que el desarrollo de la historia se deje a la discreción del que la cuenta y que pueda utilizar un determinado número de trucos para conseguir sus efectos; en segundo lugar, que la historia tenga un desarrollo reglamentado a la vez por el narrador y por los modelos en los que se conforma”.

(AUMONT, VERGALA, MARIE, VERNET, 92, 1996).

Así como una obra literaria está dividida en frases, párrafos, escenas, capítulos, partes; una realización audiovisual, de igual forma, se divide en distintas unidades narrativas. Dentro del lenguaje cinematográfico, como habíamos puntualizado anteriormente, la unidad mínima narrativa es el plano. El plano equivaldría a una frase en una obra literaria, una escena a un párrafo, varias escenas que componen una unidad a una secuencia, que equivaldría a un capítulo y así sucesivamente.³²

que habla de situaciones; y *le sucede a alguien*, o *alguien hace que suceda*, obteniendo así el concepto de personaje.

³² <http://fiscarecreativa.net/iniciacioncine/cineinicio08.html> - 14 de noviembre de 2007 / 1:15 pm

Es claro que el estudio de la narración rebasa lo “cinematográfico o audiovisual”, ya que se dedica a todo tipo de textos, es decir, encontramos a la narración en la literatura, en el teatro, etc. Sin embargo hay una particularidad en lo que a los textos audiovisuales se refiere, como mencionábamos anteriormente, entendiendo que el relato es el enunciado en su materialidad, podemos afirmar respecto al relato fílmico, lo siguiente:

“...este enunciado, que en la novela está formado únicamente por la lengua, en el cine comprende imágenes, palabras, menciones escritas, ruidos y música, lo que hace que la organización del relato fílmico sea más compleja. La música, por ejemplo, que no tiene en sí misma un valor narrativo (no significa acontecimientos) se convierte en un elemento narrativo del texto por su sola co-presencia con elementos como la imagen secuencial o los diálogos: por tanto, habrá que tener en cuenta su participación en la estructura del relato fílmico”. (AUMONT, VERGALA, MARIE, VERNET, 106, 1996).

La estructura de la narrativa audiovisual

Tomando en cuenta que: “la ficción sólo se deja leer a través del orden del relato que la constituye poco a poco” (AUMONT, VERGALA, MARIE, VERNET,

108, 1996), es fundamental considerar la estructura narrativa que presentan los distintos productos que aquí se analizarán.

Para abordar esta narrativa existente en los distintos productos hay que considerar la estructura clásica propuesta por Aristóteles, que consiste en un principio, un desarrollo y un desenlace. El cine adopta esta estructura para presentar sus relatos; sin embargo, la desarticula un poco más.

En el guión cinematográfico, encontramos los siguientes momentos dentro de una narrativa de ficción:



Mario Onaindia, nos ofrece el siguiente proceso dramático del cine clásico (ONAINDIA, 67, 1996):

- Presentación
- Giro Inicial (metábole)

- Punto de Ataque
- Crisis
- Giro Segundo (peripecia, en caso de que haya anagnorisis)
- Clímax (o anticlímax)
- Resolución.

Como podemos observar, las dos enumeraciones anteriores coinciden en los elementos centrales que conforman la estructura de la narración. Siendo el segundo proceso un poco más específico en comparación con el primero, identificando tres momentos extras dentro de la estructura dramática. Para efectos de esta investigación, utilizaremos la primera estructura, es decir: inicio – punto argumental – desarrollo – punto argumental – desenlace.

El desarrollo de cualquier obra dramatizada, encuentra su centro en la tensión dramática, es esta la que, hasta cierto punto, determina la estructura que adoptará el relato; al respecto, André Juté afirma lo siguiente (respecto a la tensión dramática):

“Se trata de una constante académica que encaja en toda narrativa de ficción y en todas las formas literarias. El flujo de acontecimientos se describe como una espiral ascendente de momentos críticos que conduce al desenlace, como un ciclo en el que la tensión se intensifica y se relaja alternativamente.” (JUTÉ, 1994).

Es importante mencionar que a pesar de que en algunos de los casos no se sigue el orden con el que esta estructura está presentada, "...el orden no es simplemente lineal: no se deja descifrar sólo con el paso sucesivo de imágenes" (AUMONT, VERGALA, MARIE, VERNET, 108, 1996). De cualquier forma, en todo relato audiovisual o texto narrativo encontramos necesariamente un principio y un final, tratándose así de un discurso cerrado.

Habiendo expuesto brevemente la estructura de la mayoría de los relatos audiovisuales, es tiempo de abordar los conceptos básicos que conforman la misma y determinan la narración en su conjunto. Estos conceptos, se convertirán en nuestras categorías de análisis, junto con la estructura que presentan las distintas narraciones que aquí se analizarán.

Conceptos básicos de la narración audiovisual

Tanto en los textos literarios, como en los textos fílmicos existen tres instancias diferentes: relato, narración e historia. En donde el relato sería el "texto narrativo que se encarga de contar la historia", la narración: "el acto narrativo productor y, por extensión, el conjunto de la situación real o ficticia en la que se coloca". Finalmente, la historia, sería "el significado o el contenido narrativo" (AUMONT, VERGALA, MARIE, VERNET, 106 -113, 1996).

Esta investigación no pretende hacer un análisis semiológico o lingüístico de las distintas producciones, sino simplemente advertir las

diferencias sustanciales que existen en el uso del lenguaje audiovisual en los distintos productos, por ello no se tomarán en cuenta los distintos niveles de representación y/o significación dentro del relato audiovisual, sino que nos valdremos de estas categorías (relato, narración e historia) para sustentar el análisis como hasta el momento se ha presentado en este estudio.

Como se mencionaba anteriormente, de la definición presentada al inicio de este apartado podemos abstraer la presencia de dos elementos fundamentales que integran la narrativa de todo relato; personajes y acontecimientos, ya sea que los personajes provoquen estos acontecimientos o los segundos les ocurran a ellos.

Sin embargo, aún faltan un par de elementos que hay que rescatar para lograr una definición más amplia del concepto narración. Si bien es verdad que los personajes y los acontecimientos son indispensables para la existencia de una narración, también es cierto que estos requieren de otros dos elementos fundamentales para existir: el ambiente y la acción. Siendo el primero lo que enmarca la existencia de los personajes y los acontecimientos, y la segunda la razón de ser o la consecuencia de cualquier acontecimiento, así como resultado directo de la motivación de algún personaje. (CASSETTI Y DI CHIO, 208, 1990)

Si tenemos claro cuáles son los elementos que integran a grandes rasgos el concepto de narración, es que podemos proseguir a enumerar cuales

son los distintos niveles de análisis, para así conformar las distintas categorías que se refieren a los mismos.

En este contexto, a continuación, presentamos un cuadro que enumera los distintos niveles de análisis y la pertenencia de cada una de las categorías de análisis a estos.

	Personaje	Acción	Transformación
Nivel Fenomenológico	Persona	Comportamiento	Cambio
Nivel Formal	Rol	Función	Proceso
Nivel Abstracto	Actante	Acto	Variación Estructural

TOMADO DE (CASETTI Y DI CHIO, 208, 1990)

Podemos observar en el cuadro anterior, que existen tres diferentes niveles de análisis para cada una de las categorías. Así pues, no es lo mismo analizar a un personaje desde el nivel fenomenológico que desde el nivel abstracto, dado que cada uno de los niveles se concentra en ciertas características de los personajes las acciones, y las transformaciones.

En principio, el nivel fenomenológico concibe al personaje como persona, que es en pocas palabras: asumir al personaje “como un individuo dotado de un perfil intelectual, emotivo y actitudinal, así como una gama propia

de comportamientos, reacciones, gestos, etc.” (CASSETTI Y DI CHIO, 178, 1990).

Al concebir al personaje como persona, es razonable que este nivel de análisis identifique a la acción como comportamiento, se atribuye así la acción a una fuente precisa <<persona>>, esto puede darse como:

“un comportamiento *voluntario* o *involuntario* (según la acción exprese una clara intencionalidad, o se manifieste como un gesto automático); *consciente* o *inconsciente* (según la acción tenga, por así decirlo, un reflejo en la mente del protagonista, o, por el contrario, vaya acompañada de una ceguera total); *individual* o *colectivo* (según el protagonista sea único o, por el contrario, un grupo social; *transitivo* o *intransitivo* (según la acción <<pase>> de alguna manera a los demás o, por el contrario, se muestre estéril a la hora de generar nexos); *singular* o *plural* (según la acción se aísle o bien parta de un comportamiento generalizado); *único* o *repetitivo*, y así sucesivamente.” (CASSETTI Y DI CHIO, 189, 1990).

Finalmente, este nivel de análisis entiende a las transformaciones como cambios, ya sean motivados por los personajes, por las acciones de los mismos, o por los acontecimientos. De tal forma que un cambio puede darse al

interior del personaje determinando su modo de accionar (cambio de carácter o actitud).

“Pasando a los cambios desde el punto de vista de la acción, nos encontramos con una amplia serie de posibilidades: podrán entonces existir cambios *lineales* o *quebrados*... y... *efectivos* o *aparentes*”.

(CASSETTI Y DI CHIO, 199 Y 200, 1990).

Así mismo, encontraremos transformaciones lógicas, que obedecen a la serie de eventos que se han presentado a lo largo de la narración, de tal forma que ocurren de manera necesaria o simplemente son ocasionadas por el paso del tiempo al interior de la historia, convirtiéndose en cronológicas.

En cuanto al nivel de análisis formal, encontramos que el personaje equivaldría a un rol, la acción a una función, y la transformación a un proceso. Si identificamos al personaje como rol se nos presentaría de la siguiente manera:

“...abordar al personaje centrándose en el <<tipo>> que encarna. En este caso, más que los matices de su personalidad, se pondrán de relieve los géneros de gestos que asume; y más que la gama de sus comportamientos, las clases de acciones que lleva a cabo. Como resultado nos encontraremos... frente a un personaje como

elemento codificado: se convierte en una <<parte>>, o mejor, en un *rol* que puntúa y sostiene la narración.” (CASSETTI Y DI CHIO, 179, 1990)

Al identificar al personaje como rol, es decir, como un tipo de persona; esto necesariamente determina sus acciones, como tipos de acciones de igual forma, en este caso funciones. Así, reduciremos la acción a una ocurrencia singular, en una clase de acontecimientos general. Entendiendo así, que las funciones son:

“... tipos estandarizados de acciones que, a pesar de sus infinitas variantes, los personajes cumplen y continúan cumpliendo de relato en relato.” (CASSETTI Y DI CHIO, 190, 1990)

En el nivel formal identificaremos a las transformaciones como “... *procesos*, es decir, como formas canónicas de cambio, recorridos evolutivos recurrentes, clases de modificaciones” (CASSETTI Y DI CHIO, 201, 1990). Esta definición nos reitera las características principales del nivel formal de análisis, que en pocas palabras se refiere a concebir a los distintos elementos como tipos específicos de clasificaciones generales que enumeran: personajes, acciones y transformaciones.

Finalmente, describiremos el nivel abstracto de los niveles aquí presentados.

Este nivel entiende al personaje como actante, a la acción como acto y a la transformación como nivel estructural. En este nivel de análisis:

“... se examina al personaje... obteniendo los nexos estructurales y lógicos que lo relacionan con otras unidades. Así el personaje ya no se considera como una persona tendencialmente real, ni como un rol típico, sino como, en terminología narratológica, un *actante*, es decir, un elemento válido por el lugar que ocupa en la narración y la contribución que realiza para que esta avance... Lo mismo sucede con las acciones: ahora las examinaremos en cuanto a acto, es decir, en cuanto pura y simple estructura relacional, o mejor aún, en cuanto realización de una relación entre actantes... En este nivel, entendemos las transformaciones como *variaciones estructurales* de la narración, es decir, como operaciones lógicas que están en la base de las modificaciones del relato” (CASSETTI Y DI CHIO, 183, 193, 204, 1990)

Dado que esta investigación se vale del nivel abstracto para analizar las distintas unidades de análisis, a continuación se presentarán los componentes de cada uno de los elementos que integran este nivel, describiendo

ampliamente las distintas clasificaciones y categorías que cada uno de los elementos (personajes, acciones y transformaciones), ofrecen.

PERSONAJES (ACTANTES)

En este primer acercamiento debemos identificar dos conceptos básicos que nos ayudarán a un mejor entendimiento de este nivel de análisis. Estos conceptos son: *sujeto* y *objeto*. Partiendo de estos dos términos, podemos decir que el sujeto se mueve hacia el objeto o en razón del mismo. Así el objeto constituye la dimensión del deseo. Por ello, todas las acciones del sujeto, ya sea directa o indirectamente, van a estar dirigidas hacia el objeto. De tal forma que el objeto sería, “en resumen, una meta y un terreno de ejercicios”. (CASETTI Y DI CHIO, 184, 1990)

ACCIÓN (ACTO)

En lo que a la acción como acto se refiere, encontramos dos tipos de situaciones distintas, o mejor dicho, dos tipos de <<enunciados narrativos elementales>>.

“Los *enunciados de estado*, dan cuenta de una interacción entre sujeto y objeto...Los *enunciados de actuación*... dan cuenta del paso

de un estado a otro, a través de una serie de operaciones realizadas por el sujeto.” (CASSETTI Y DI CHIO, 193 – 194, 1990)

TRANSFORMACIÓN (VARIACIÓN ESTRUCTURAL)

Por último, las transformaciones como variaciones estructurales, poseen cinco operaciones activadas principales:

“1. La *saturación* es aquel tipo de variación estructural en el que la situación de llegada representa la conclusión lógica, o por lo menos predecible, de las premisas propuestas en la situación inicial...

2. La *inversión*, por el contrario, es aquel tipo de variación estructural en el que la situación inicial se convierte, en la meta, en su opuesto, Aquí no se completa ni se resuelve nada, sino que se desbarata lo que al principio se daba por contado...

3. La *sustitución* es aquel tipo... cuyo estadio de llegada parece no tener relación alguna con el de partida: aquí no hay ni evolución predecible ni trastorno, sino una variación total de la situación en juego...

4. La *suspensión*, en esta la situación de partida no encuentra su resolución en un estadio de llegada completo, sino que, por decirlo de algún modo, queda insatisfecha, y por ello abiertamente rota...

5. El *estancamiento*, finalmente, representa una verdadera no-variación, caracterizada por la insistente permanencia de los datos iniciales, a veces con algunas variaciones...” (CASETTI Y DI CHIO, 204-205, 1990)

Tomando en cuenta los conceptos enumerados anteriormente, así cómo la estructura y los distintos elementos que integran la narración audiovisual, procederemos a iniciar el análisis narrativo de los distintos productos que sirven a esta investigación de unidades de análisis.

En cuanto a la inclusión, de la descripción de los distintos niveles de análisis (fenomenológico y formal), parece importante mencionar que no serán completamente ignorados durante el próximo apartado de este capítulo, ya que servirán de puntos de referencia para lograr un mejor entendimiento de la construcción narrativa de cada producto.

Elementos narrativos que componen las tres unidades de análisis

A continuación presentaremos un análisis detallado de la estructura narrativa, así como los distintos elementos que integran el relato de los tres productos audiovisuales que hemos estudiado hasta el momento.

Como se mencionaba en párrafos anteriores, nos valdremos de la información presentada a lo largo de este capítulo, para así, asegurarnos que

el lector, se encuentre familiarizado con los conceptos que integran las distintas categorías de análisis. De este modo buscamos centrar la atención hacia los aspectos que contrastan entre un producto y otro, dependiendo del medio hacia el cuál van dirigidos, ya que, esto es finalmente el objeto de estudio de esta investigación, y no un análisis narrativo escrupuloso y puntual.

“A slip in time” (Corto realizado para celular)

La estructura narrativa de esta realización es muy básica. De pronto, inclusive, nos recuerda a las primeras películas cómicas de ficción que se realizaron a partir de la invención del cinematógrafo. Es decir, comparten muchas características en común, como lo son: ausencia absoluta de diálogos, no presenta una trama como tal sino solamente una serie de acontecimientos, no describe ningún ambiente ni personaje (como persona), utiliza la música como un componente reiterativo hacia la acción; es decir, la usa para “colorear” lo que se nos presenta en el campo visual; aunque también la utiliza para darle ritmo a la sucesión de planos.

De igual forma, no existe la presencia de una historia estructurada como tal, que nos brinde una amplia descripción de los elementos que la integran en esta unidad de estudio, salvo lo que el espectador pueda intuir al observar las imágenes que se le presentan en el producto. Por ello, la narración recae exclusivamente sobre las acciones.

En lo que a la estructura se refiere, el corto, como todo relato, consta de un inicio, un desarrollo y un desenlace. Utilizando la tabla presentada anteriormente: inicio – punto argumental – desarrollo – punto argumental – desenlace, identificamos los siguientes momentos en el producto:

Inicio: Cáscara de plátano cayendo, el personaje número 1 se tropieza con la misma.

Punto Argumental: El personaje número dos se tropieza con un yunque, esto provoca que suelte el pastel que carga y el mismo aterrice en el rostro del personaje 2.

Desarrollo: Los dos personajes se rompen botellas en la cabeza, el personaje 1 moja el rostro del personaje 2.

Punto argumental: El personaje 2 se acerca con una aguja para reventar el globo del personaje 1.

Desenlace: El globo se revienta. No hay más acciones.

Como vemos la sucesión de acontecimientos no tiene un gran nivel de complejidad. Cabe destacar que la música también sirve para remarcar los

distintos momentos de desarrollo en la estructura de la historia. Así, el segundo punto argumental es anticipado por el puente musical de la pieza que acompaña a las imágenes.

En lo que se refiere a los personajes, analizándolos desde el nivel abstracto, es muy clara la relación de estos con los objetos. Los objetos no son un objeto del deseo, sino un terreno de ejercicios. La relación sujeto – objeto, se da tan sólo a partir de la acción misma, es decir, el objeto sirve al sujeto en cuanto el sujeto es un actante, o dicho de otra forma, en cuanto el personaje realiza acciones que hacen avanzar a los acontecimientos.

Si quisiéramos acercarnos al personaje, desde un nivel de análisis fenomenológico, tendríamos muy poca información como para llegar a una conclusión. Esto responde a que el corto es muy escueto en lo que a la descripción de los personajes (como personas) se refiere. Con lo que observamos en la realización, no podemos determinar el carácter de los personajes, sus motivaciones, actitudes, etc.

Por otro lado, si analizamos a los personajes desde un nivel formal, identificaríamos que su rol en el relato es provocar situaciones que, a su vez, ocasionarán una respuesta del mismo tipo, y así sucesivamente.

Continuando con el análisis, las acciones, se realizan en cuanto a la relación entre los personajes, y entre estos y los objetos. Así pues, son mero resultado del acto de uno o ambos personajes. Se trata de un enunciado de estado, la situación narrativa predominante.

En lo que a las transformaciones se refiere, podríamos afirmar que la operación activada dominante es el estancamiento. Pareciera que la trama va a continuar infinitamente, y las acciones van a seguir realizándose un número indeterminado de ocasiones.

“1979” (Video musical para televisión)

Los distintos elementos narrativos que componen el relato están determinados por el tipo de producto audiovisual del que estamos hablando: un video clip. Así, la música cobra un protagonismo narrativo mucho más importante de lo que apreciamos en otros productos. En este caso, la situación se invierte, la música no está presente para acompañar las imágenes sino que las imágenes aparecen como acompañamiento musical.

Parece importante señalar que, en este caso, como en el anterior, el producto no cuenta con diálogos que le apoyen en la narración de los acontecimientos. Sin embargo la ausencia de diálogos no implica que no contemos con una vasta descripción del ambiente que enmarca a los personajes, y las acciones de los mismos.

En cuanto a la estructura, como todo relato, cuenta con un inicio un desarrollo y un desenlace. Estas tres etapas ocurren en el orden mencionado anteriormente. A continuación, como en el apartado anterior, presentamos una

breve enumeración de los fragmentos, y el acontecimiento que corresponde a cada fragmento que encontramos en el relato:

Inicio: Vemos a los adolescentes jugando con la llanta.

Punto Argumental: Anochece y los adolescentes asisten a una fiesta. Durante la fiesta se llevan a cabo diferentes acontecimientos que podrían ser señalados como puntos argumentales:

1. Cuando el niño abre la regadera.
2. Cuando la pareja de jóvenes se avienta a la alberca.
3. Cuando el grupo de jóvenes llenan el árbol de papel de baño.

Cabe destacar que puede haber tres diferentes puntos argumentales, dado que, en primer lugar, ocurren simultáneamente, y se nos presentan en un montaje paralelo. Y en segundo lugar, la historia se centraba en el grupo de adolescentes, y cuando estos se separan dentro de la narración, cada uno de los casos presentados cuentan con su propio desarrollo narrativo.

Desarrollo: Los acontecimientos de la fiesta, los jóvenes continúan haciendo desmanes.

Punto Argumental: El grupo de adolescentes se vuelve a reunir. Llegan a la tienda de autoservicio, y comienzan a desbaratarla.

Desenlace: El grupo se separa. Los que se quedaron en el auto, dejan atrás a los que ingresaron a la tienda.

En este caso, como en el anterior, analizando a los personajes desde un nivel abstracto, encontramos que la relación personaje – objeto, no se da en tanto el objeto como “objeto del deseo”; sino como el objeto como terreno de ejercicios. Así, las acciones ocurren a partir de la relación entre sujetos. Y aunque no se puede decir que un acto es consecuencia del anterior, sí podemos afirmar que los acontecimientos se dan en razón de la relación existente entre actantes. De igual forma, al estar determinada, la acción, por las relaciones existentes entre sujeto – objeto – acto, la transformación, por ende, afecta la base misma del relato. En este caso, la operación activada es la *inversión*.

A pesar de que no contamos con una descripción suficientemente amplia de los personajes, como para analizarlos como personas, en lo que al nivel fenomenológico se refiere, contamos con bastante información, a través de las actitudes que presentan, como para intuir su comportamiento. Esto es algo que no sucede en el caso anterior. Así, el relato en su conjunto, la narración y la historia, son mucho más complejos que las de la unidad anterior.

Inicio de “Little Miss Sunshine” (largo realizado para cine)

Hemos llegado a la circunstancia metodológica que más resalta en esta investigación. Desde capítulos anteriores, así como en la introducción, se mencionan las razones de incluir el fragmento de esta cinta como unidad de análisis. Estas razones no se repetirán en este apartado. Sin embargo, es importante mencionar que en esta instancia del análisis, esta unidad parecerá menos equiparable con las dos anteriores. Esto se debe a que se trata de un fragmento de una película, o en otras palabras, porque lo que analizaremos es tan sólo una pequeña parte de un relato mucho más extenso.

Por ello, no se realizará una enumeración de las distintas partes que integran la estructura del relato, simplemente porque en sí, el fragmento de la cinta que analizamos constituye el *inicio* del relato en su conjunto. Sin embargo, quedan otros elementos narrativos que analizar, que servirán para contrastarlos con los arrojados por los análisis anteriores.

Debemos de partir del hecho de que esta unidad es el planteamiento de un relato. Siendo así, por definición, debe de describir el ambiente en el que se desarrolla la historia, a los personajes involucrados, su situación, e incluir la premisa principal del relato.

Como en los casos anteriores, esta unidad, está acompañada por música en primer plano durante el desarrollo de las acciones. A diferencia de los productos anteriores, en ella, la música sirve para reafirmar el carácter,

actitudes y comportamiento de los personajes. También es importante señalar que en este caso se incluyen diálogos como parte del relato, a pesar de que estos nos brindan poca información acerca de la historia, sí nos ofrecen cierto conocimiento acerca de la personalidad y actitudes de dos de los personajes presentados.

En lo que a la descripción del ambiente se refiere, nos queda claro al final del fragmento, que trata sobre la vida de una familia en el tiempo actual, y en Estados Unidos, específicamente. También intuimos la situación socioeconómica de la familia.

Por otro lado, en la descripción de los personajes, debemos de abordar el análisis desde un punto de vista fenomenológico, ya que la relación entre sujeto y objeto, no se da hasta más avanzada la cinta; y en esta primera instancia sólo identificamos una descripción de los personajes como personas; su carácter, actitudes, comportamiento; todo esto a través de sus acciones.

De igual forma, la acción misma está determinada por el carácter de los personajes; tratándose más que de una acción independiente y sujeta a una estructura lógica de la narración, del resultado del comportamiento de los personajes como personas.

Finalmente, las transformaciones ocurren como cambios. El final del fragmento constituye el primer punto argumental que se nos presenta en la historia que nos narra toda la cinta. Esta transformación, afecta a todos los

personajes y repercutirá directamente en los personajes y su carácter y comportamiento al final de la historia que relata el largo.

Conclusiones del análisis: la acción dramática

Como podemos observar en los análisis realizados a lo largo de este capítulo, encontramos diferencias sustanciales en el relato, la narración y la historia de las distintas unidades de análisis. A continuación se presentan, de forma contrastante, las más relevantes de ellas.

En los distintos componentes narrativos que integran el relato audiovisual, encontramos un elemento en común que comparten los tres casos: todos están acompañados por música que adquiere un papel sustancial. En el caso del corto para celular, la música marca el ritmo y sirve de reafirmación a las imágenes, tanto en su sentido como en el avance de su estructura narrativa. En la segunda unidad, la música representa un nivel protagónico en el relato, las imágenes son una especie de descripción de lo narrado en la canción. Finalmente, en el fragmento del largo analizado, la música se utiliza para enfatizar el carácter y las actitudes de los personajes. Cabe destacar que la parte del largo analizada es la única que presenta diálogos entre las tres unidades de análisis.

En lo que al manejo de los personajes se refiere, las diferencias entre los distintos productos son sustanciales. En “A slip in time”, los personajes no

muestran ninguna dimensión, están completamente sujetos a su relación entre sí, y con el objeto. En “1979”, vemos ciertas actitudes de los personajes, a pesar de que también están determinados por la sucesión de acontecimientos que se nos presentan. Finalmente, en el inicio de “Little Miss Sunshine”, las acciones son resultado directo del carácter, las actitudes y el comportamiento de los personajes.

Con lo anterior, podemos ver que el grado de complejidad en la dimensionalidad de los personajes varía de producto a producto. En el corto realizado para celular, el grado de complejidad de los personajes es mínimo, si no es que inexistente; mientras que en el fragmento del largometraje realizado para cine es muy alto. Esto podría responder a que el medio y la atención del espectador, en el caso del celular, no son los propicios para presentar personajes tan desarrollados, narrativamente hablando.

En el campo de la acción, las diferencias están determinadas por las relaciones existentes entre los mismos personajes y entre estos con los objetos, en los distintos productos. Así pues, identificamos que en el caso del corto realizado para celular, la relación entre los personajes consigo mismos y con los objetos son los detonadores de toda acción que se nos muestra durante el relato. Ocurre prácticamente lo mismo en el video realizado para televisión, aunque incluyéndole el factor del comportamiento de los personajes. Finalmente, en el largo, las acciones son meros comportamientos de los personajes, determinados por su carácter y actitudes. Lo mismo sucede con

las transformaciones, que son resultado directo de toda acción, y finalmente conducen la historia.

Como se mencionaba, el grado de complejidad va íntimamente ligado con el desarrollo interno de los personajes. Esto afecta necesariamente al campo de acción de los mismos, así, las acciones del corto parra celular se entienden sin llegar a lograr una comprensión del personaje, mientras que en el largo, es necesario un entendimiento del personaje para comprender las acciones que se nos muestran. De nuevo, encontramos un sustento para explicar la variabilidad de contenidos narrativos de medio a medio.

Conclusiones

Estas conclusiones integran la información de los análisis realizados a lo largo de esta tesis, algunas de las cuales fueron presentadas en forma parcial al final de cada capítulo.

En lo que al análisis de las producciones se refiere, este estudio se dividió en tres ramas principales: el espacio, el tiempo y la acción dramática. Cada uno de estos campos fueron descritos en los capítulos: dos, tres y cuatro, respectivamente. En cada apartado, después de describir las herramientas teóricas que enmarcan cada tema, se procedió a su aplicación sobre las distintas unidades de análisis. Los resultados que se obtuvieron de cada análisis se presentan a continuación. En estas conclusiones generales trataremos de conjuntar los tres apartados mencionados, a fin de integrarlos en uno solo: la composición del relato audiovisual.

De acuerdo a los datos obtenidos podemos concluir lo siguiente: a pesar de haber encontrado diferencias sustanciales en la utilización del lenguaje audiovisual en cada producto, no existen razones únicas a las que obedecen estas diferencias. A nuestro juicio, la razón principal está en la naturaleza de los distintos medios a los que va dirigido cada producto, particularmente, la del teléfono celular.

En este contexto, la observación y el análisis al que fue sometido el corto realizado para celular "A slip in time", permite afirmar que en su realización se

utilizan recursos narrativos (audiovisualmente hablando), muy limitados. Como se mencionó en capítulos anteriores, nos recuerda a las primeras películas cortas, cómicas y mudas, que se realizaron en los inicios de la historia del cine. Esta impresión, sin embargo, es sólo en apariencia ya que, por ejemplo, el manejo de la escala de planos y su combinación nos habla de un lenguaje mucho más desarrollado que en las películas mudas.

Con la referencia a estas películas mudas debemos señalar algunos puntos. Por ejemplo, cabe la comparación en cuanto a que el corto presenta una ausencia total de diálogos, una simplificación de la acción a acto como consecuencia de la relación existente entre las figuras que se nos presentan dentro del cuadro. Asimismo, se percibe un nulo desarrollo de una trama, es decir, se nos presentan simplemente acciones encadenadas que expresan un sentido muy escueto.

En contraste, el fragmento analizado del largo para cine, presenta una estructura narrativa (en términos de lenguaje) mucho más desarrollada. Contamos con la presencia de diálogos por ejemplo, se nos presentan acciones que no son tan descriptivas en lo que al proceso de la narración de la historia se refiere, sino que nos intentan reflejar el carácter y los rasgos de los personajes, sentando las bases para la construcción de un relato mucho más completo que no está supeditado a las acciones de los personajes.

Por otro lado, la realización en el caso de "A slip in time", también es austera en los elementos espaciales que maneja dentro del cuadro, por

ejemplo, hay una ausencia total de escenografía y cualquier tipo de figura que no intervenga directamente en el desarrollo de las acciones. Por ello el espectador centra toda su atención en la acción y los personajes que la provocan/realizan.

En el caso del video musical realizado para televisión, la situación es completamente inversa. El campo visual está repleto de figuras, es decir, la escenografía es muy completa. De igual forma, se nos presentan acciones que poco tienen que ver con el desarrollo de la historia que nos muestra el relato. Con esto nos referimos a que, el espectador, está sujeto a un número considerable de distracciones.

El manejo del tiempo es otro aspecto que llama la atención. En el corto para celular se hace uso de este elemento de tal forma que favorezca la nitidez de las imágenes y las acciones que se nos presentan en estas. Carece de un tiempo determinado al interior del relato, así como de una contextualización temporal absoluta. Finalmente, la distensión (alentamiento del tiempo de reproducción de las imágenes) se utiliza como un elemento reiterativo hacia las acciones que se nos presentan.

Por lo mencionado anteriormente, y durante todo este estudio, podemos concluir que la intención de los realizadores pareciera ser la de atraer la atención del espectador completamente y facilitarle la comprensión del relato al máximo, sin incluir complicaciones narrativas o elementos dentro del cuadro que le produzcan algún tipo de distracción. Además, le dan el tiempo suficiente

para contemplar el desarrollo de las acciones mediante la distensión del tiempo en el que se presenta el relato.

Esto podría responder a las características del medio para el cuál esta pensado el producto, y sobre todo las condiciones bajo las cuales el espectador consumirá este tipo de realizaciones que no son las acostumbradas por otros medios. Con el teléfono móvil el receptor puede ver el producto en lugares que no son los propicios para apreciar una realización audiovisual que contengan detalles estéticos en lo sonoro y lo visual muy cuidados. La recepción se realiza en espacios repletos de distracciones visuales y auditivas.

Por otro lado, la pantalla del celular es considerablemente más pequeña que la de la televisión, y no se diga la del cine. A esto responde la elección de encuadres como el primer plano, plano detalle y plano medio, para que el espectador pueda lograr una mejor apreciación de las figuras y acciones dentro del campo visual.

Seguir enumerando las diferencias específicas sería reiterativo ya que estas se encuentran minuciosamente señaladas a lo largo de cada capítulo. En estas conclusiones sólo presentamos aquellas relevantes y que nos ayudan a afirmar que los cambios en el manejo del lenguaje audiovisual sí están determinados de un medio a otro.

Si hablamos del caso específico del celular, el análisis que hemos realizado constituye sólo un registro de un momento inicial de la producción audiovisual para ese medio. Consideramos que los cambios que se producirán

en el futuro inmediato serán muchos y muy importantes. Habrá no sólo cambios en el uso del lenguaje, sino también una preocupación de orden tecnológico para mejorar la calidad de la imagen y del sonido. Cuando el cine inicia su larga y rica historia, lo hizo explorando nuevas formas expresivas. Lo mismo sucedió con la televisión. Hoy día, si vemos las producciones originales para estos dos medios, vemos lo mucho que han evolucionado y cuánto ha cambiado el manejo del lenguaje audiovisual. Es de esperarse que con el celular ocurrirá lo mismo: cambios, exploraciones, propuestas originales que vendrán a modificar el lenguaje audiovisual aplicado a las condiciones de un medio con las características que hemos mencionado en esta tesis.

Como se mencionaba en la introducción, el celular, ya es el nuevo medio de comunicación masiva, y soporta todo tipo de producciones audiovisuales, por lo que constituirá una nueva industria en lo que a la producción audiovisual se refiere. Sin embargo, la adecuación del lenguaje audiovisual como lo conocemos en otros medios, será un proceso que evolucionará con los años, y con las exigencias del mismo medio.

En estos primeros intentos por producir productos específicamente realizados para este medio, se observa aún el miedo a experimentar por parte de los realizadores. Según nuestro punto de vista, esto se debe al temor de que las características del medio sesguen el entendimiento adecuado del material, por lo que acentúan el uso del componente visual, dejando de lado la parte sonora. Además, en el trabajo que realizamos es posible advertir que se

muestran sumamente reiterativos en lo que al desarrollo de las acciones se refiere. Aún no ha llegado el momento de crear historias que respondan a las características del celular y sus condiciones de recepción.

Es de suma importancia observar los distintos cambios que se irán dando dentro del lenguaje audiovisual que utilicen este tipo de producciones, ya que finalmente las adecuaciones que se realicen para estos productos terminarán impactando en la utilización del lenguaje audiovisual en general. Vale la pena recordar que muchos de los consumidores de estas realizaciones son jóvenes, los que posteriormente se convertirán en realizadores y en un público acostumbrado a este tipo de recursos audiovisuales, por lo tanto, están formando su cultura audiovisual en contacto con este tipo de producciones.

En este contexto, la tesis que hemos desarrollado, constituye sólo uno de los primeros acercamientos al estudio de las modificaciones que tendrá que experimentar el lenguaje audiovisual para adecuarse a este nuevo medio de difusión. La relación entre medio y espectador/consumidor, determinará en gran medida, no sólo el contenido y sentido de las realizaciones sino también su forma. Sin duda será de fundamental importancia ir registrando estos cambios que son parte de las transformaciones que experimentan los medios de comunicación audiovisual.

ANEXO 1

“A slip in time” (Corto realizado para celular)

Ficha Técnica

Compañía Productora: Bob Industries

Año de producción: 2006

Productora: Diane Castrup

Directores: Jonathan Dayton & Valerie Faris

Género: Comedia (burda)

Formato: 35 mm

Duración:

País de Origen: Estados Unidos

Idioma: --

Sinopsis:

Una comedia burda, sin ningún tipo de trama, que nos remite a los inicios de la historia del cine. Producida para reproducirse en teléfonos celulares.

Descripción de planos de “A slip in time”

El corto está compuesto por 17 planos, en la escala de tamaños, se enumeran de la siguiente manera:

1. Plano Detalle (cáscara de plátano cayendo)
2. Primer Plano (pie pisando cáscara)
3. Plano General (hombre cayendo hacia atrás)
4. Plano Medio (hombre con pastel en mano)

5. Primer Plano (pie tropieza con yunque)
6. Plano Medio (hombre cayendo con pastel)
7. Plano General (hombre en vuelo suelta pastel)
8. Plano Detalle (pastel volando)
9. Primer Plano (hombre fumando le cae pastel en la cara)
10. Plano Medio (hombre riéndose / rompen botellas)
11. Plano Detalle (rociador de agua)
12. Primer Plano (cara de hombre con guitarra mojada por agua)
13. Plano Medio (hombre tomando aire)
14. Primer Plano (globo se infla)
15. Primer Plano (hombre se acerca con aguja)
16. Primer Plano (globo se poncha)
17. Plano Medio (hombre ve globo ponchado)

ANEXO 2

“1979” (Videoclip para televisión)

Ficha Técnica

Compañía Productora: Virgen Records America

Año de producción: 1996

Productor: Bart Lipton

Directores: Jonathan Dayton & Valerie Faris

Género: Videoclip

Formato: 35 mm

Duración: 4 mins. 20 segs.

País de Origen: Estados Unidos

Idioma: Inglés

Sinopsis:

Video musical que presenta en el transcurso de un día la vida de un conjunto de adolescentes que viven en los suburbios. Se sitúa en los años 90. Muestra la actitud irreverente de los jóvenes hacia su entorno.

Descripción de planos de “1979”

1. Plano Americano (niña adentro de llanta). Horizontal, cámara sujeta a la figura en movimiento.
2. Plano General (niños empujando llanta y siguiéndola) Cenital. Vertical. Pan y Travelling vertical.
3. Plano Conjunto (niños empujando llanta) Lateral. Horizontal. Travelling horizontal.

4. Plano medio. (niño empujando llanta). Contrapicada. Oblicua. Travelling hacia atrás (diagonal).
5. Plano Americano (niño adentro de llanta). Horizontal, cámara sujeta a la figura en movimiento.
6. Plano General (niños empujando llanta). Horizontal. Travelling hacia atrás (diagonal).
7. Plano medio (piernas de niños empujando llanta). Horizontal (a nivel del suelo). Travelling hacia delante.
8. Plano Americano (niña adentro de llanta). Horizontal, cámara sujeta a la figura en movimiento.
9. Plano medio (cae la llanta). Horizontal (a nivel del suelo). Liger Pan y travelling a la izquierda.
10. Plano conjunto (niño sale de la llanta). Horizontal. Liger tilt con travelling up.
11. Primer Plano (Billy Corgan cantando). Horizontal. Sin movimiento.
12. Plano General (coche verde de frente). Horizontal. Sin movimiento.
13. Plano Medio (niños adentro del coche). Horizontal. Panning de 360°.
14. Plano Detalle (llavero de calavera). Contrapicada. Oblicua. Sin movimiento.
15. Plano Detalle (llavero de calavera). Picada. Oblicua. Sin movimiento.
16. Inicia en Plano Detalle, después de travelling hacia atrás se convierte en Plano General (coche de frente). Horizontal. No hay más movimientos.
17. Plano Medio (niña en el asiento de adelante). Horizontal. Sin movimiento.
18. Gran Plano General (coche en avenida). Picada. Oblicua. Sin movimiento.
19. Primer Plano (billy corgan cantando). Horizontal. Sin movimiento.
20. Plano Medio (niños sentados asiento trasero). Ligeramente picada. Sin movimiento.
21. Plano Medio (niño manejando de frente). Contrapicada. Horizontal aprox 60° a la izq. Oblicua. Liger travelling (steady cam) hacia el frente.
22. Plano Medio (niño manejando desde atrás). Picada. Oblicua. Horizontal aprox 60° a la izq. Oblicua. Sin movimiento.

- 23.Plano General (coche dando vueltas) Cenital. Vertical. Sin movimiento.
- 24.Plano Medio (niña en la ventana). Horizontal 75° izq. Cámara sujeta al coche en movimiento.
- 25.Plano Medio (niños en el asiento trasero) Horizontal de frente aprox. 90°. Movimiento dado por el coche al estar la cámara dentro de este.
- 26.Plano Detalle (estampa en la defensa del coche). Horizontal. Cámara sujeta al coche en movimiento.
- 27.Plano General (coche de frente). Horizontal. Sin movimiento.
- 28.Primer Plano (Billy Corgan cantando). Horizontal. Sin movimiento.
- 29.Plano Medio (pasajeros de adelante). Horizontal. Movimiento dado por el coche, cámara dentro del mismo.
- 30.Plano General (niños bajando del coche). Cenital. Sin movimiento.
- 31.Plano en conjunto (niños corriendo hacia la montaña). Ligeramente contrapicada. Sin movimiento.
- 32.Plano Detalle (pies niña corriendo). Horizontal. Travelling hacia el frente.
- 33.Primer Plano (Billy Corgan cantando). Horizontal. Sin movimiento.
- 34.Plano en Conjunto (niños viendo el horizonte). Horizontal. Panning a la izquierda.
- 35.Plano en Conjunto (niño caminando delante del sol). Ligeramente contrapicada. Travelling hacia atrás.
- 36.Plano Medio (niño haciendo señas obscenas). Horizontal. Panning oblicuo.
- 37.Plano en Conjunto (niños riéndose). Contrapicada. Oblicua. Ligero movimiento oblicuo.
- 38.Plano Medio (niño haciendo señas obscenas). Horizontal. Panning oblicuo.
- 39.Plano Americano (niño haciendo señas obscenas). Contrapicada. Oblicuo. Ligero panning oblicuo.
- 40.Plano Medio (niño deja de hacer señas, en primer plano niña aplaudiendo). Horizontal. Panning oblicuo.
- 41.Plano en Conjunto (niños sentados y uno parado). Contrapicada. Oblicua. Sin movimiento.

- 42.Plano Medio (niño en la ventana conduciendo). Horizontal. Travelling hacia la derecha y hacia arriba.
- 43.Primer Plano (niño sentado viendo hacia arriba del parabrisas trasero). Contrapicada. Oblicua. Sin movimiento.
- 44.Plano Medio (niños sentados en el asiento trasero). Contrapicada. Oblicua. Sin movimiento.
- 45.Plano Detalle (mano de niña por ventana). Horizontal. Cámara sujeta al coche en movimiento.
- 46.Primer Plano (Billy Corgan cantando). Horizontal. Sin movimiento.
- 47.Plano General (coche avanzando por detrás). Horizontal. Ligeramente travelling hacia el frente.
- 48.Plano en Conjunto (niños llegando a la fiesta). Horizontal. Travelling hacia delante siguiéndolos.
- 49.Plano General (fiesta). Cenital. Vertical. Travelling o grúa hacia la derecha.
- 50.Primer Plano (niño en la fiesta). Horizontal. Cámara sujeta al niño que está en movimiento.
- 51.Plano General (banda tocando). Horizontal. Ligeramente panning oblicuo.
- 52.Primer Plano (niño brincando). Horizontal. Panning a la derecha. Mucho movimiento oblicuo.
- 53.Primer Plano (baterista). Horizontal. Sin movimiento.
- 54.Plano Medio (cocina fiesta). Horizontal. Panning a la izquierda.
- 55.Plano Medio (señora marcando teléfono). Horizontal. Sin movimiento.
- 56.Plano General (señora en bata). Horizontal. Sin movimiento.
- 57.Plano Americano (chica del bajo). Contrapicada. Oblicua. Sin movimiento.
- 58.Primer Plano (niño con vaso). Horizontal. Travelling hacia atrás siguiendo el movimiento del niño.
- 59.Primer Plano (Billy Corgan cantando). Horizontal. Sin movimiento.
- 60.Plano General (fiesta desde la ventana). Horizontal. Sin movimiento.
- 61.Primer Plano (joven empujando cara de chava). Horizontal. Sin movimiento.
- 62.Plano Medio (guitarrista saltando). Contrapicada. Oblicua. Sin movimiento.
- 63.Plano General (niño entra al baño). Horizontal. Sin movimiento.

- 64.Primer Plano (Billy Corgan cantando). Horizontal. Sin movimiento.
- 65.Plano Medio (niños salen de fiesta). Horizontal. Sin movimiento.
- 66.Primer Plano (baterista y reflejo de niños caminando). Horizontal. Sin movimiento.
- 67.Plano General (niño abriendo regadera). Cenital. Oblicua. Sin movimiento.
- 68.Plano General (niños saltando barda). Horizontal. Sin movimiento.
- 69.Plano Medio (guitarrista). Contrapicada. Oblicua. Sin movimiento.
- 70.Plano Detalle (pies de niños caminando sobre barda). Horizontal. Sin movimiento.
- 71.Plano General (niños sobre barda). Horizontal. Sin movimiento.
- 72.Primer Plano y Plano Medio (joven saltando). Horizontal. Movimiento oblicuo. La cámara salta a la par de la figura.
- 73.Plano General (niños en tina cierran regadera). Cenital. Oblicua. Sin movimiento.
- 74.Plano Medio (Billy Corgan rompe guitarra). Horizontal. Sin movimiento.
- 75.Plano Medio (niños saltando barda). Contrapicada. Oblicua. Sin movimiento.
- 76.Plano Medio (niños caen de barda). Horizontal. Sin movimiento.
- 77.Plano Medio (piernas de niños desvistiéndose). Horizontal. Travelling hacia la derecha.
- 78.Plano General (niños caen a la alberca). Horizontal. Travelling hacia abajo (primero cámara sobre el agua, luego, se sumerge con los niños).
- 79.Primer Plano (Billy Corgan cantando). Horizontal. Sin movimiento.
- 80.Plano Medio (niña debajo del agua). Horizontal. Sin movimiento.
- 81.Plano General (niños nadando). Contrapicada. Oblicua. Sin movimiento.
- 82.Plano Medio (niños debajo del agua). Horizontal. Sin movimiento.
- 83.Plano Medio (niños debajo del agua). Horizontal. Sin movimiento.
- 84.Plano General (niña nadando). Contrapicada. Oblicua. Sin movimiento.
- 85.Plano General (niños nadando). Contrapicada. Oblicua. Sin movimiento.

- 86.Plano General (niña nadando). Contrapicada. Oblicua. Sin movimiento.
- 87.Plano Medio (niños debajo del agua). Horizontal. Sin movimiento.
- 88.Plano General (niños debajo del agua nadando). Ligeramente Contrapicada. Oblicua. Sin movimiento.
- 89.Plano Americano (niño nadando hacia el frente). Horizontal. Sin movimiento.
- 90.Plano Medio (niño sale del agua). Horizontal. Travelling hacia arriba (la cámara sale del agua junto con la figura del niño).
- 91.Plano Detalle (rollo de papel volando). Picada. Oblicua. Travelling hacia arriba y hacia atrás, la cámara está sujeta al rollo en movimiento. Movimiento Oblicuo.
- 92.Primer Plano (niño moviendo la cabeza). Horizontal. Sin movimiento.
- 93.Plano en Conjunto (niños tirando sillas a la alberca). Horizontal. Sin movimiento.
- 94.Plano Medio (sillas caen al agua). Contrapicada. Oblicua. Sin movimiento.
- 95.Plano General (niño avienta sombrilla al agua). Horizontal. Sin movimiento.
- 96.Plano Medio (gente de fiesta cargando a alguien). Ligeramente Contrapicada. Oblicua. Travelling a la derecha.
- 97.Plano Medio (niño aventando silla). Horizontal. Sin movimiento.
- 98.Plano General (silla cae al agua). Contapicada. Oblicua. Sin movimiento.
- 99.Plano Medio (niños aventando rollos de papel). Ligeramente Contrapicada. Travelling a la derecha.
100. Plano General (rollos de papel volando). Contrapicada. Oblicua. Sin movimiento.
101. Plano General (niños corriendo debajo de árbol empapelado). Horizontal. Travelling hacia el frente, siguiendo la trayectoria de las figuras.
102. Primer Plano (Billy Corgan cantando). Horizontal. Sin movimiento.
103. Plano Medio (slam en fiesta). Horizontal. Panning Oblicuo.

104. Plano Detalle (rollo de papel volando). Picada. Oblicua. Travelling hacia arriba y hacia atrás, la cámara está sujeta al rollo en movimiento. Movimiento Oblicuo.
105. Plano General (niño avienta palos de golf al agua). Contrapicada. Oblicua. Travelling hacia abajo, la cámara se sumerge junto con los palos.
106. Plano Medio (rollos de papel colgando de árbol). Horizontal. Travelling a la izquierda. Oblicuo.
107. Plano General (niño aventando rollo). Contrapicada. Oblicua. Panning hacia arriba (Tilt Up).
108. Plano Medio (niño agarrando tiras de papel). Horizontal. Sin movimiento.
109. Plano General (niño aventando cama de alberca). Ligeramente Picada. Oblicua. Travelling hacia el frente.
110. Plano General (cama cae al agua). Contrapicada. Oblicua. Sin movimiento.
111. Plano Medio (niños enrollan farol). Horizontal. Travelling hacia la derecha.
112. Plano Medio (palo de golf cayendo fondo del agua). Horizontal. Sin movimiento.
113. Plano General (niños alrededor de árbol con papel). Horizontal. Travelling a la derecha.
114. Plano General (coche avanza de noche). Horizontal. Travelling a la derecha.
115. Plano General (coche llega a tienda). Contrapicada. Oblicua. Sin Movimiento.
116. Plano General (niños entrando a tienda). Picada. Oblicua. Sin movimiento.
117. Primer Plano (niño entra tienda). Horizontal. Cámara sujeta a niño en movimiento.
118. Plano Americano (cajero hablando por teléfono). Horizontal. Sin movimiento.
119. Primer Plano (dentro de máquina de raspados). Horizontal. Sin movimiento.

120. Plano Detalle (vaso que se llena). Contrapicada. Oblicua. Sin movimiento.
121. Primer Plano (niño tomándose raspado). Horizontal. Cámara sujeta a niño en movimiento.
122. Plano General (niño deteniendo gente entrada tienda). Picada. Oblicua. Sin movimiento.
123. Plano General (niño deteniendo gente entrada tienda). Horizontal. Sin movimiento.
124. Primer Plano (cajero hablando por teléfono). Horizontal. Sin movimiento.
125. Plano Detalle (pantalla de seguridad). Horizontal. Sin movimiento.
126. Plano Medio (niño se da cuenta llegan policías). Horizontal. Sin movimiento.
127. Plano General (entran policías). Horizontal. Travelling hacia delante.
128. Primer Plano (Billy Corgan cantando). Horizontal. Sin movimiento.
129. Plano Medio (policías comprando pan). Horizontal. Panning oblicuo.
130. Primer Plano (Billy Corgan cantando). Horizontal. Sin movimiento.
131. Plano en Conjunto (niños afuera policías se van). Horizontal. Sin movimiento.
132. Primer Plano (Billy Corgan cantando). Horizontal. Sin movimiento.
133. Plano General (niños en refrigeradores). Horizontal. Sin movimiento.
134. Plano Medio (niñas en el coche). Horizontal. Sin movimiento.
135. Primer Plano (Billy Corgan cantando). Horizontal. Sin movimiento.
136. Plano Medio (niños caminando con refrescos). Horizontal. Travelling hacia atrás siguiendo movimiento de figuras.
137. Plano General (cajero hablando por teléfono). Horizontal. Sin movimiento.

138. Plano Detalle (niño acomodando botellas). Horizontal. Sin movimiento.
139. Plano Medio (niño jugando boliche con botellas). Horizontal. Sin movimiento.
140. Plano Detalle (refresco rodando por el suelo. Horizontal. Travelling hacia delante siguiendo figura.
141. Plano Medio (cajero hablando por teléfono). Horizontal. Sin movimiento.
142. Plano Detalle (subjativa de bola de boliche). Horizontal. Travelling hacia delante.
143. Plano Detalle (botellas se caen). Cenital. Vertical. Sin movimiento.
144. Plano Detalle (botellas se caen). Horizontal. Sin movimiento.
145. Plano Detalle (botellas se caen). Ligeramente Picada. Oblicua. Sin movimiento.
146. Plano Medio (niños tirando productos). Horizontal. Travelling hacia delante siguiendo figuras. Panning Oblicuo.
147. Primer Plano (niño sale corriendo de tienda). Horizontal. Cámara sujeta a niño en movimiento.
148. Plano Medio (niños salen corriendo de tienda). Horizontal. Travelling hacia delante siguiendo figuras. Panning Oblicuo.
149. Plano Medio (niño sale en reversa de estacionamiento). Horizontal. Movimiento dado por el coche ya que la cámara está dentro del mismo.
150. Plano General (niños tratando de entrar al coche). Horizontal. Travelling hacia delante siguiendo figuras.
151. Primer Plano (niños tocando ventana coche). Horizontal. Cámara dentro del coche en movimiento.
152. Primer Plano (Billy Corgan cantando). Horizontal. Sin movimiento.
153. Plano Medio (desde parabrisas trasero niños corriendo). Horizontal. Cámara dentro de coche en movimiento.
154. Primer Plano (Billy Corgan cantando). Horizontal. Sin movimiento.

155. Plano General (desde parabrisas trasero niños corriendo). Horizontal. Cámara dentro de coche en movimiento. Cámara se aleja lentamente de las figuras junto con el coche. Fade Out.

ANEXO 3

“Little Miss Sunshine” (Largometraje realizado para cine)

Ficha Técnica

Compañía Productora: Big Beach Films

Año de producción: 2006

Productor: Bart Lipton

Directores: Jonathan Dayton & Valerie Faris

Género: Road Movie

Formato: 35 mm

Duración: 101 mins

País de Origen: Estados Unidos

Idioma: Inglés

Sinopsis:

Presenta la historia de una familia americana disfuncional que emprende un viaje a través del país para llevar a la hija menor a participar en un concurso de belleza infantil.

Descripción de planos de inicio “Little Miss Sunshine”

1. Plano Detalle (ojos de la niña). Horizontal. Sin movimiento.
2. Primer Plano (concurso en la T.V.) Horizontal. Sin movimiento.
3. Plano Detalle (ojos de la niña). Horizontal. Sin movimiento.
4. Primer Plano (concurso en la T.V.) Horizontal. Sin movimiento.

5. Plano Medio (niña rebobinando). Contrapicada. Oblicua. Travelling hacia el frente y abajo. Movimiento Oblicuo
6. Primer Plano (concurso en la T.V.) Horizontal. Sin movimiento.
7. Plano Americano (niña deja control en el suelo). Horizontal. Sin movimiento.
8. Primer Plano (concurso en la T.V.) Horizontal. Sin movimiento.
9. Plano Medio (niña rebobinando). Contrapicada. Oblicua. Travelling hacia el frente y abajo. Movimiento Oblicuo
10. Primer Plano (concurso en la T.V.) Horizontal. Sin movimiento.
11. Plano Medio (niña de espaldas viendo T.V.). Horizontal. Sin movimiento.
12. Primer Plano (señor dando discurso). Ligeramente Contrapicada. Oblicua. Ligeramente travelling a la derecha (sigue figura y mantiene encuadre).
13. Plano General (señor señalando proyección). Horizontal. Sin movimiento.
14. Primer Plano (señor dando discurso). Ligeramente Contrapicada. Oblicua. Travelling hacia atrás e izquierda.
15. Plano General (señor en el escenario). Horizontal. Travelling hacia el frente. Termina en Plano Americano.
16. Plano General (salón escuchando plática). Ligeramente Picada. Oblicua. Sin movimiento.
17. Plano Medio (señor termina plática). Ligeramente Contrapicada. Oblicua. Sin movimiento.
18. Primer Plano (joven haciendo pesas). Cenital. Vertical. Sin movimiento.
19. Plano Detalle (brazos de joven levantando pesa). Horizontal. Sin movimiento.
20. Plano Medio (piernas de joven saltando cuerda). Horizontal. Sin movimiento.
21. Plano General (joven haciendo abdominales). Horizontal. Sin movimiento.
22. Primer Plano (joven hace lagartijas). Horizontal. Sin movimiento.
23. Plano General (joven colgado en el tubo). Horizontal. Travelling hacia la izquierda.

- 24.Plano Medio (joven tachando calendario). Horizontal. Travelling hacia abajo.
- 25.Plano Detalle (viejo cierra puerta). Horizontal. Sin movimiento.
- 26.Plano Detalle (viejo abre cangurera). Horizontal. Sin movimiento.
- 27.Plano Detalle (viejo saca cocaína). Horizontal. Sin movimiento.
- 28.Primer Plano (viejo inhala cocaína). Horizontal. Sin movimiento.
- 29.Plano Medio (el viejo se levanta). Horizontal. Sin movimiento.
- 30.Plano Detalle (señora fumando en el coche). Horizontal. La cámara se encuentra dentro del coche en movimiento.
- 31.Primer Plano (señora hablando por celular). Horizontal. La cámara se encuentra dentro del coche en movimiento.
- 32.Plano General (señor sentado en silla de ruedas). Horizontal. Sin movimiento.
- 33.Primer Plano (señor llorando en el hospital). Horizontal. Sin movimiento.

	Plano Detalle		Plano Medio		Plano Americano
	Primer Plano		Plano General		Gran Plano General

Nota: Con horizontal me refiero a grado de inclinación normal... (Tomado de Casetti y di Chio *Como analizar un film*).

Nota 2: Sin movimiento se refiere a que no hay movimiento de cámara.

Bibliografía

- Aumont, Jaques / Bergala, Alain / Marie, Michel y Vernet, Marc. *Estética del cine*. Paidós Comunicación. Barcelona, 1996. 329 pp.
- Bordwell, David. *La narración en el cine de ficción*. Editorial Paidós. Barcelona, 1996. 364 pp.
- Caro, Pio. *Estructuras fundamentales del Cine*. Editorial Patria. México, 19--. 253 pp.
- Casetti Francesco / di Chio Federico. *Cómo analizar un film*. Barcelona, 1990. 278 pp.
- Gaudreault, André / Jost, Francois. *El relato cinematográfico*. Paidós Comunicación. Barcelona, 1995. 172 pp.
- Jute, André. *Escribir un Thriller*. Paidos. Barcelona 1994. 280 pp.
- Onaindia, Mario. *El guión clásico de Hollywood*. Paidós Comunicación. Barcelona, 1996. 222 pp.
- Romaguera Ramio Joaquín. *El lenguaje cinematográfico: gramática, géneros, estilos y materiales*. Ediciones de la Torre. Madrid, 1991.
- Samuelson, David E. *El manual técnico del cine. Escuela de Cine y Video, depósito legal*. España, 2003.
- Varios. *Revista Estudios Cinematográficos, 2001: La Odisea Digital. I Panorama Y Perspectivas*. No. 20 (febrero-julio). CUEC/UNAM. México, 2001.

- Varios. *Revista Estudios Cinematográficos, 2001: La Odisea Digital. II Experiencias y Reflexiones*. No. 20 (febrero-julio). CUEC/UNAM. México, 2001.
- Villafañe, Justo y Minués, Norberto. *Principios de Teoría General de la Imagen*. Ediciones Pirámide. España, 1996.
- Zettl, Herbert. *Manual de Producción de Televisión*. Internacional Thompson. México, 2000.

Cibergrafía

- <http://www.aecomio.org/content.asp?contentid=6883&contenttypeid=2&catid=259&catttypeid=2> – 12 de mayo de 2007 / 4:56 pm
- http://buscon.rae.es/drae/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=lenguaje – 05 de mayo de 2007/ 6:37 pm.
- <http://www.cineytele.com/supernoticia.php?noticia=18206> – 22 de marzo de 2007/ 11:26 pm.
- <http://comunicacion.cybermedios.org/?p=27> – 12 de mayo de 2007 / 6:40 pm
- <http://discursoaudiovisualcortes.blogspot.com/> - 20 de agosto de 2007 / 2:22 pm
- <http://www.eleconomista.es/mercados-cotizaciones/noticias/154939/05/07/COMUNICADO-EI-Sundance-Film-Festival-Global-Short-Film-Project-presenta-el-estreno-de-cinco-cortos-para-moviles.html> - 01 de mayo de 2007 / 04:13 pm

- <http://www.eveliux.com/index.php?option=content&task=view&id=60> – 20 de mayo de 2007 / 4:44 pm.
- <http://www.ilustrados.com/publicaciones/EpyuZyllpytCnsdaDd.php> - 20 de mayo de 2007 / 3:15 pm.
- Fernández Díez, Federico y Martínez Abadía, José. *Manual Básico de Lenguaje y Narrativa Audiovisual* (ED. PAIDÓS PC) en <http://www.lacoctelera.com/cinefagos/post/2006/04/23/principios-basicos-del-lenguaje-cinematografico> - 01 de mayo de 2007/ 11:17 am
- http://www.lanacion.com.ar/Archivo/nota.asp?nota_id=871003 – 01 de mayo de 2007 / 2:22 pm
- <http://www.lavanguardia.es/gen/20070212/51307912727/noticias/cine-al-alcance-de-la-mano-maria-maggenti-gsm-festival-sundance-jonathan-dayton-robert-redford-meryl-streep-los-angeles-tom-cruise-barcelona-internet.html> - 01 de mayo de 2007 / 6:35 pm
- <http://www.razonypalabra.org.mx/anteriores/n37/mmartinez.html> - 30 de abril de 2007/ 3:23 pm
- <http://www.revista.unam.mx/vol.2/num2/art3/index.html> - 30 de abril de 2007 / 10:45 am
- http://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtualdata/Tesis/Human/Fern%C3%A1ndez_T_M/Anexos.pdf - 20 de agosto 2007 / 2:50 pm
- <http://sundance.gsm.org/> - 22 de abril de 2007 / 4:45 pm.
- <http://www.uhu.es/cine.educacion/cineyeducacion/tiempocine.htm> - 2 de mayo de 2007 / 7:46 pm.