

Capítulo II

EXPRESIÓN EN EL FENÓMENO FILMICO.

2.1 Introducción: especificidades del fenómeno fílmico

El cine puede ser considerado como uno de los más poderosos factores de creación de actitudes públicas y de difusión de ideas. Este invento que los hermanos Lumière descubrieran en 1895 fue en sus inicios recibido por la élite culta como un instrumento científico destinado a reproducir fielmente la realidad. Poco después, el uso del cine fue superado por sus increíbles posibilidades comerciales como fábrica de sueños, así que los directores comenzaron a crear justamente eso, sueños para la gente. La mayoría de las obras artísticas tienen como finalidad ser percibidas por un observador y, en el caso del cine, para lograr esto debe cumplir con ciertas reglas propias del género y valerse de cuantas técnicas sean posibles para dar a la creación una idea de composición y realidad. El cine, por su cualidad visual y auditiva, tiene el poder de alcanzar a la audiencia aún con mayor eficacia y credibilidad que otras artes, siempre y cuando se utilicen los elementos en forma adecuada para crear realidad y jalar la atención del espectador.

El cine, menciona Mitry (1998) es el único de todas las artes que es a la vez un arte del espacio y del tiempo. El drama fílmico se produce en el espacio, al igual que el teatro, y se desarrolla en el tiempo creando su propia duración (como sucede con la novela). Así, por medio de relaciones temporales (como la música) y espaciales (como la arquitectura) es que el cine expresa y significa. El espacio fílmico no es fijo, no es un receptáculo donde ocurren determinados movimientos, sino que este espacio es móvil y variable. Está compuesto por una infinidad de planos y cuadros y determina los movimientos en él contenidos, convirtiéndose además él mismo en movimiento.

Se puede decir que el lenguaje audiovisual es equivalente a lo que sería la gramática en el lenguaje hablado o escrito, sólo que aquí en vez de letras lo que se utiliza son imágenes, tanto visuales como auditivas como medio de expresión. En vez de formar palabras y construir oraciones, éstas imágenes se mezclan, mueven e interrelacionan en el cine para comunicar conceptos e ideas. El guionista de cine escribe en continuidad, en una sucesión de escenas que tienen por objeto valorizar, situar en el espacio y en el tiempo todos los sucesos que constituyen la acción dramática, creando de tal modo el armazón o esqueleto del film que posteriormente irá

tomando una forma audiovisual hasta verse terminado en la realización (Mitry, 1998).

Una buena película narrativa, sugiere Cowgill (1997), debe ser sobre todo visual, no hay que decir con palabras lo que se puede contar con imágenes. El poder de las películas recae en su capacidad de contar historias con imagen y sonido, propiedades que distinguen al cine de otros medios narrativos como las historias cortas, las novelas, el periodismo o la radio, entre otros; es por ello que es esta cualidad audiovisual la que debe ser explotada. Una película recrea un sentido de realidad en la pantalla en vez de sólo sugerirlo; además, es capaz de hacerlo en un periodo más corto de tiempo y con mayor detalle.

Las imágenes tienen poder y credibilidad, lo que vemos nos afecta tanto en el plano consciente como en el inconsciente; incluso nuestro cerebro procesa la información visual con mayor rapidez que la auditiva (idem). Si el mundo que se nos muestra en la pantalla crea un sentido de realidad, esto es, si es capaz de reflejar nuestro mundo o crear el suyo propio, entonces nos será más fácil comprender la historia que en él se encuentra.

La fluidez y el movimiento son otros factores distintivos de las creaciones cinematográficas. El movimiento, según Cowgill (1997), puede entenderse de tres maneras: el movimiento del personaje o acción, el movimiento a través del espacio y la manipulación temporal. En cuanto al primero de los movimientos, el de los personajes, se dice que la acción que tome un personaje define quién es; los personajes deben hacer algo para interesar a la audiencia, deben tomar acciones cuyas consecuencias sean entendibles por la misma.

En una novela se nos puede decir lo que sucede en la historia, mientras que en una película lo vemos ocurrir; así que lo que presenciamos se convierte en una verdad o testimonio puesto que no sólo escuchamos acerca de eso, sino que lo atestiguamos. La historia en una película narrativa se desarrolla a través del tiempo. Somos capaces de ver el desarrollo a través de acciones y contra-acciones de los personajes involucrados y eso es lo que nos hace tomar un interés activo en la historia. Para este entonces ya estaremos involucrados en el film y es común que nos preguntemos qué sucederá a continuación, pregunta que nuestra mente tratará de resolver sin que nos demos cuenta. Mientras más vemos a

los personajes esforzarse por conseguir lo que quieren, más identificados e involucrados nos sentiremos con ellos.

Una película narrativa no muestra sólo un momento estático de la historia, la muestra completa. El movimiento a través del espacio y el tiempo es otra propiedad específica de las películas. Los eventos son vistos por la audiencia como si ocupara el lugar de una cámara, de manera que lo que verán en la pantalla será la visión que el creador quería que tuvieran. Según el creador mueva la cámara, nosotros como espectadores nos moveremos a través de la historia. La posición y movimientos de cámara pueden aumentar significativamente nuestra experiencia y percepción de los eventos en pantalla, intensificando a la vez las emociones. El movimiento expresivo puede tanto meternos como sacarnos de una escena.

Un cineasta o creador utiliza el espacio, la luz, el color, el tiempo y el sonido como herramientas para crear imágenes afectivas que acompañen a la historia narrativa y lleguen al espectador. Es así como el cine, en su calidad de medio audiovisual que lo diferencia de otras artes, es capaz de crear una sensación de realidad en la audiencia, misma que se encuentra más involucrada con la creación debido a estas posibilidades dinámicas de

identificación y emoción.

2.2 Técnicas y elementos cinematográficos

Como anteriormente se había mencionado, la realización de una obra cinematográfica se basa en una serie de elementos capaces de dar forma a la historia y convertirla en una imagen en movimiento. Éstos elementos estilísticos (Cámara, mise-en-scène, edición y sonido) se encargan de crear realidad en lo percibido y de transmitir la idea subjetiva del autor de la manera en que éste desea expresarla a la audiencia. Los principales recursos se definen a continuación tomando como base las ideas de Bordwell (2003), entre otros autores.

2.2.1 La cámara: Movimientos, planos y encuadres

Una función descriptiva de los movimientos de cámara es acompañar a un personaje u objeto que está en movimiento; de esta manera, como espectadores somos capaces de seguir la acción, percibirla completa y justo en el lugar de los hechos. Al ser capaces de seguir al personaje se logra una mayor identificación con él y con lo que alrededor sucede sin

perder detalles importantes. Otra función descriptiva es la creación de ilusión de movimiento en un objeto estático.

En cuanto a las funciones dramáticas de estos movimientos, una de ellas es la de describir una acción o un espacio que no se podría captar de tener la cámara fija. La utilización de este recurso permite también definir las relaciones espaciales entre dos elementos de la acción, expresar subjetivamente la visión de un personaje que se encuentre en movimiento o expresar incluso la tensión mental por la que puede estar pasando un personaje. Otro tipo de función que se acredita a este elemento es la rítmica, ya que una cámara en movimiento continuo crea una sensación de dinamismo tanto en el espacio como en la narración. Una cámara estática, por otro lado, sugiere más tranquilidad y estabilidad.

Algunos de los movimientos de cámara más utilizados, según el “Manual de producción de video” de Tostado (1995) y otras fuentes, son los siguientes (los nombres están en inglés puesto que es su uso más común):

Panning: Movimiento de la cámara sobre su propio eje sin que el aparato se desplace. Estos movimientos pueden ser hacia la derecha (panning right) o

hacia la izquierda (panning left).

Travelling: Movimiento de la cámara sobre rieles que va siguiendo perpendicularmente a un objeto o personaje, logrando que el ángulo entre la cámara y el objeto en movimiento sea constante. Los movimientos pueden ser hacia delante, hacia atrás, verticales o laterales.

Ped (pedestal): Movimiento de la cámara de arriba hacia abajo (*ped down*) o de abajo hacia arriba (*ped up*) con utilización de grúa.

Dolly: Movimiento de toda la cámara hacia delante, acercándose al objeto (*dolly in*) o hacia atrás (*dolly back*).

Tilt: Movimiento de la cámara hacia arriba (*tilt up*) o abajo (*tilt down*) sobre su eje, permaneciendo anclada.

Crane (grúa): Movimiento hacia arriba o hacia abajo sobre una grúa. Es parecido al ped pero tiene más alcance.

Arc: Movimiento en forma de arco o semicírculo hacia atrás o hacia delante.

Cámara en mano: Aquí no se cuenta con un sistema para nivelar la imagen, así que el movimiento es disparejo. Uno de los posibles usos de este recurso es la simulación de que se trata del punto de vista de un personaje en movimiento.

Zoom: Este más que un movimiento de cámara es un movimiento óptico, de las lentes. Aquí el que parece moverse es el objetivo y no la cámara, de manera que se puede acercar (*zoom in*) o alejar la acción (*zoom out* o *back*), alargando o acortando los planos.

Mediante la utilización de estos movimientos de cámara es posible dar progresión y movimiento a la acción; cualidades existentes en el mundo real y que, por lo tanto, aportan a la película el mismo sentido. Al percibir movimiento en lo proyectado en la pantalla se logra, como lo había comentado, un sentido de identificación tanto con los personajes como con las acciones y la historia en general.

Finck y Contreras (2001) en su tesis profesional de licenciatura hacen referencia a los elementos propios de la cámara que sugiere Bordwell;

éstos son:

- Rango de tonalidades: Se entiende como la variedad de contrastes que existen entre las diferentes tonalidades de luz. Para esto se necesitan efectos de laboratorio.
- Manipulación de la velocidad de la toma: Se refiere al rango en que una película es proyectada. La velocidad normal en cine es de 24 fotogramas por segundo; de ser menor, la velocidad aumentará al momento de proyectarlo; de ser mayor el número de fotogramas lo que se percibirá en la proyección será una cámara lenta. La cámara lenta puede ser útil, entre otras cosas, si el propósito es acentuar la dramática y narrativa de un evento o si se desea dar la impresión de que la acción forma parte de una fantasía o sueño. La cámara rápida, por su parte, se puede emplear para hacer coreografías de peleas en películas de acción, para dar un toque cómico u otras utilidades que interesen al director.
- Transformación de perspectivas: La cámara es capaz de transformar la cual el espectador observa lo fotografiado. Se puede lograr que los

objetos aumenten o reduzcan su tamaño, ensanchar objetos o exagerar profundidades.

El encuadre se refiere a la manera en que se ubican los elementos del plano de la imagen deseada dentro del marco de registro de la cámara (Mundo:1999. Tesis de licenciatura). Los encuadres pueden moldear la experiencia del espectador afectando en la percepción del tamaño y forma de objetos y personajes, la definición del espacio dentro y fuera de la pantalla u otros aspectos como distancia, altura y ángulo.

Los distintos tipos de planos que se emplean en el cine dependen tanto de la distancia entre la cámara y la persona u objeto fotografiado como de la longitud focal del objetivo empleado. Este concepto se refiere a la distancia con que se ve o escucha el objeto y tiene que ver con la relación figura-fondo dentro de un cuadro; es capaz de originar un cambio dramático en la tensión o nivel de información que el espectador recibe.

En [elecine.pdf](#) dice que normalmente el plano está determinado por la comodidad de recepción y la claridad de narración y que, además, con frecuencia se emplean para conseguir efectos determinados o comunicar

valores. De esta manera, menciona, los planos cortos pueden servir para profundizar en la psicología del personaje, para adentrarnos en sus pensamientos y conflictos. Los planos largos, por su parte, presentan a los individuos como un elemento más del escenario y pueden servir para expresar valores o actitudes como soledad, desorientación, etcétera; ubicándolos dentro de un contexto presente determinado. Los conceptos de planos largos y planos cortos serán explicados y desglosados a continuación:

1. Planos cortos. Se centran en el sujeto u objeto de la acción. Los planos cortos son:

- Plano detalle o primerísimo plano: Se centra en un detalle específico como una boca.
- *Extreme close up* o gran primer plano: Predominio del detalle pero no tan profundo; un ejemplo puede ser un rostro muy cerrado.
- *Big close up* o primer plano cerrado: La expresión como predominante. Un rostro cortado en la frente y barbilla.
- *Close up* o primer plano abierto: Incluye el rostro con cuello.
- *Medium close up* o busto: Abarca hasta la altura del pecho de una

persona.

- *Medium shot* o plano medio: Incluye un poco de las piernas.
- Plano americano o tres cuartos: Casi todo el cuerpo hasta poco antes de llegar a las rodillas.

2. Planos largos. Ofrecen el contexto en el que se desenvuelve el sujeto de la acción:

- *Full shot* o plano general: Incluye a un cuerpo completo con un poco de aire a su alrededor.
- *Long shot* o plano general o lejano: Permite la ubicación del lugar de la acción.
- *Two shot* o *three shot*: Capacidad para presentar a dos o tres personajes a cuadro.

La cámara, sus movimientos, encuadres y planos, nos presentan la visión desde la cual se nos quiere contar la historia, dirigiendo nuestra atención exclusivamente a esos puntos de acción y personajes con los que se busca que exista una identificación por parte de la audiencia. La cámara se convierte en nuestros ojos o, mejor dicho, en lo que la ranura de la puerta (véase posteriormente en el capítulo de voyeurismo) nos permite ver,

saciando nuestra curiosidad y llenándola de imágenes.

2.2.2 Mise-en-scène

Para la realización de una obra cinematográfica, otro de los componentes estilísticos básicos es el mise-en-scène o puesta en escena. Este término tiene sus orígenes en el teatro y se refiere a todos los elementos que son colocados y acomodados de manera estratégica por el director para después filmarlos. Según Bordwell, la puesta en escena es una escenificación para la cámara y constituye el elemento principal que es recordado después de ver una película. Los vestuarios, actuaciones y locaciones, entre otros, son capaces de llamar nuestra atención y ser recordados con mayor facilidad de lo que se atiende a los movimientos de cámara o los tipos de toma. Es por ello que este recurso y la buena utilización que de él se haga llega a hacer del film algo memorable que, además, se encarga de dar a la escena el toque de realidad necesario para que la historia sea creíble.

Por lo general una puesta en escena implica planeación, aún cuando ciertos aspectos surjan sobre la marcha; como sea, la finalidad de estos elementos es brindar realismo a la obra y lo que se desea expresar. Los elementos que conforman el *mise-en-scène* son el vestuario, el maquillaje, la iluminación, el escenario y el comportamiento del elenco o actuaciones. Estos elementos se unen e interactúan entre sí dentro de una película creando composición.

Escenario

El escenario y lo que en él se encuentra incrementan el efecto dramático. Los escenarios “necesitan ser no sólo un contenedor para los sucesos humanos sino entrar dinámicamente en la acción narrativa” (Bordwell, 2003:159). El director selecciona un lugar para establecer la acción (establecimiento); se puede rodar ya sea dentro del estudio (*set*) o fuera de él (*locaciones*). El escenario puede ser natural o construido, creando en este último un mundo artificial necesario para ubicar la acción. Los escenarios no necesitan forzosamente tener construcciones que parezcan reales, como lo podemos observar en creaciones como *El Señor de los Anillos*, *The Matrix* u otras cintas; deben, sin embargo, dar realismo a lo

que se cuenta en la historia y ser congruentes con ella sirviéndole de apoyo.

Los tipos de decorados utilizados pueden ser interiores o exteriores, reales o artificiales. En una decoración realista el decorado no tiene mayor importancia en la historia, sólo significa lo que es. Este decorado es característico del cine hecho en Hollywood y del soviético (elecine.pdf). Un decorado impresionista, por otro lado, suele ser natural y es elegido en función de la dominante psicológica de la acción; condicionando y reflejando el estado de ánimo de los personajes o sus conflictos. Una versión expresionista, muy utilizada en Alemania en los años 20, es aquella donde los decorados son construcciones artificiales que se utilizan para expresar una visión subjetiva del mundo en donde la deformación es predominante, ofreciendo una versión deformada de la realidad.

Iluminación

Las tonalidades más luminosas y más oscuras ayudan para crear la composición global del film. La iluminación puede crear sombras y texturas específicas, además de ser capaz de atraer la atención hacia cierto

personaje, objeto o acción según sea requerido por el director. El tipo de iluminación puede hacernos sentir suspenso, interesarnos más en los gestos y expresiones de alguien o dar realismo a algún paisaje. En una escena romántica, por ejemplo, el colocar una cierta iluminación detrás de los actores puede hacer de un beso algo mágico y angelical o puede llenar de erotismo una relación sexual (combinando elementos de cámara y actuación).

La iluminación, en palabras de Bordwell, “forma los objetos creando contrastes de luz y sombra”. La luz puede ser utilizada para expresar sentimientos y emociones, crear una determinada atmósfera, resaltar la profundidad de los ambientes o diferenciar aspectos de una representación. Las sombras y los reflejos ayudan a formar una percepción del espacio en la escena y la composición general de una toma. La iluminación puede ser natural o artificial, utilizar luz dura o suave y el estilo de luz puede ser ya sea realista o efectista. Las sombras, por su parte, pueden ser proyectadas o fijas (sombreado).

Los principales rasgos de la iluminación son los siguientes:

- Calidad: Se refiere a la intensidad relativa con la que se ilumina.

Cuando se ilumina de manera dura, las sombras generadas son definidas y claras, los bordes se aprecian afilados y las texturas son precisas. La iluminación suave, en cambio, crea un tipo de luz difusa.

- Dirección: Se refiere al camino que, desde su fuente hasta su objetivo, recorre la luz. Desde su alumbramiento más intenso hasta que se va perdiendo. La iluminación frontal elimina las sombras; la iluminación de fondo surge desde atrás del sujeto u objeto a filmar; la inferior proviene desde abajo del sujeto y la superior desde arriba.
- Fuente: Ya sea la luz que se encuentra disponible en los ambientes o una artificial requerida por el director. Debe existir una concordancia entre la fuente real y la narrativa. Normalmente se utilizan dos fuentes de iluminación: la luz predominante y la de relleno. Las creaciones clásicas hollywoodenses por lo general utilizan por toma tres fuentes de luz: la predominante, la de relleno y la trasera.
- Color: Tiene como finalidad crear un ambiente adecuado en lo que se va a filmar y motivar ciertas emociones en el espectador, siempre y cuando su utilización sea justificada. A continuación se muestran algunas convenciones y generalidades en cuanto a la

simbología del color:

Negro: Representa el mal, la muerte, la noche o el poder y la elegancia.

Blanco: Virginidad, pureza, limpieza, paz, inocencia y frialdad.

Gris: Aburrimiento, frialdad, neutralidad o vejez.

Rojo: Vida, sexo, sangre, calor, agresividad.

Naranja: Calidez o alarma.

Verde: Esperanza, naturaleza, juventud, tranquilidad, fertilidad. También puede representar envidia, decadencia o podredumbre.

Amarillo: Alegría, llamada de atención, riqueza, felicidad, traición o vergüenza.

Azul: Belleza, grandiosidad, orden, serenidad, frialdad, soledad o tristeza.

Violeta: Ostentación, lujo, elegancia, religiosidad o sentimientos intensos.

Todas las anteriores varían su significación dependiendo del uso que se les dé, del contexto presente en el momento y del tema que tenga tanto la obra en general como una escena en particular.

Maquillaje y vestuario

El vestuario también cumple funciones específicas en la película contribuyendo a su progresión narrativa general. En su tesis profesional, Carrillo e Ituarte (2001) hablan de que los actores son vestidos y maquillados para cumplir con propósitos históricos, estilísticos o con el fin de reforzar patrones temáticos y narrativos (motivacional y causal). La utilería del vestuario también es sumamente utilizada; ésta puede ser una pistola que carga el villano, los lentes del intelectual, el sombrero de la mujer pomposa, etcétera, reafirmando de esta manera ciertos rasgos característicos del personaje o sirviendo como “leit motivs” (elemento que se repite una y otra vez para expresar y reafirmar algo de manera simbólica). El vestuario comúnmente está relacionado con el escenario y resalta a los personajes cuando el fondo o escenario es neutral.

El maquillaje refuerza la apariencia de los actores en pantalla; con él se puede intentar un completo realismo o, en géneros como el de terror y comedia, puede ser bizarro o exagerado. El maquillaje crea los rasgos de los personajes, intensifica las expresiones dependiendo del estado de ánimo que ellos están sintiendo o que quieren expresar a la audiencia; puede hacer de un hombre enfermo lucir moribundo o de una mujer bonita verse esplendorosa.

Los actores

Las figuras (palabra utilizada por Bordwell para referirse a los actores, sean personas, animales o formas geométricas) expresan pensamientos y sentimientos dentro de la puesta en escena. Elecine.pdf plantea los siguientes métodos de actuación:

- Método de Stanislavski: El actor vive en cuerpo y alma el personaje y se identifica con él. El objetivo es que el espectador logre identificar lo que se presenta en pantalla con la realidad.
- Método de distanciamiento: El actor no se identifica con el personaje. El objetivo no es crear una ilusión de realidad, sino que le quede claro al espectador que se trata de una elaboración artística o construcción.

Las formas de interpretación, según la misma fuente, son las siguientes:

- Interpretación hierática: Sugiere lo sobrehumano; es sumamente teatral y estilizada.

- Interpretación dinámica: Predomina la explosión de los gestos del actor y su lenguaje verbal.
- Interpretación contenida: Se reducen tanto los gestos como la velocidad de los diálogos. El hincapié se hace sobre todo en el peso físico del actor, en su presencia como tal.

El estilo de actuación debe concordar con el estilo cinematográfico ya que es el contexto de la historia el que marca su función. La actuación se compone de elementos visuales y sonido. Los elementos visuales comprenden la apariencia del actor, su gesticulación, expresiones faciales y movimiento corporal; el sonido se refiere a su voz y los efectos. La edición y sonido posteriores, en la parte de post-producción, ayudarán a construir la actuación hasta que quede terminada; al momento de editar se eligen las mejores tomas con los mejores gestos y actuaciones, destacando así las cualidades del actor. Esta capacidad de poder mejorar el producto es una de las tantas habilidades propias del cine que lo diferencian del teatro, en donde lo actuado no tiene vuelta atrás.

A veces una actuación no realista no es sinónimo de una mala actuación, ya que, si el estilo de actuación que se intenta en la cinta y el

tipo de personaje a representar lo requieren, la exageración u otras herramientas no se verán fuera de lugar. Bordwell menciona que en las producciones de Hollywood, Hong Kong o la India, las actuaciones “pomposas” son muy comunes y son placenteras para el espectador. Sin embargo, aún cuando existan generalidades en cuanto a la actuación, ésta ofrece un ilimitado rango de posibilidades de desempeño dependiendo de la estructura completa del film.

2.2.3 El sonido

El sonido sirve como guía y consigue moldear la percepción e interpretación que se haga de las imágenes. Algunas de las aportaciones del sonido al cine son: dar aumento en la impresión de realidad, conseguir unidad mediante la continuidad sonora, posibilita emplear la palabra de manera normal, tiene la capacidad de utilizar el silencio como recurso expresivo, permite jugar con el contraste entre imagen y sonido y, por último en esta lista, admite la utilización de música y ambientación.

Aún cuando nuestra principal manera de relacionarnos con el entorno sea por medio de la vista y el sonido sea tan sólo un fondo para la atención visual, sin él la comprensión acerca de lo que nos rodea y lo que se nos intenta expresar sería incompleta. Dentro del cine el sonido es una poderosa herramienta que permite hacer de la percepción una experiencia más completa uniendo y sincronizando los sentidos.

El sonido dirige nuestra atención hacia puntos específicos de la imagen, nos indica hacia dónde debemos mirar e incluso nos puede anticipar lo que va a ocurrir en la acción. Un ejemplo del último punto sería cuando, en una película de terror o suspenso, estando situados en una habitación oscura donde el personaje se encuentra solo, aún cuando nada ha acontecido en la escena se comienza a poner una música tensionante; entonces sabemos que algo va a pasar, tal vez alguien va a morir o algún encuentro inesperado se suscitará. Lo mismo ocurre cuando en una escena romántica están el y la protagonista y se utiliza una música tierna y gloriosa; entonces nos anticipamos al beso que vendrá a continuación y nos preparamos para ello. Los ejemplos anteriores fueron más dirigidos a la música, pero en el caso de otros sonidos y efectos como un enfrenón de

auto, por ejemplo, nos puede hacer saber desde antes acerca de un accidente aún cuando no se nos haya presentado visualmente ese evento en la pantalla.

Los eventos de la imagen pueden ser contradichos, aclarados o volverse ambiguos a causa de la banda sonora. Los silencios, a su vez, obtienen un nuevo valor gracias al sonido, como buenos elementos antagónicos. Todos estos elementos del sonido son incorporados al video en la edición, con lo que se pueden hacer overlaps (desincronización de audio y video, la imagen no corresponde con lo que se escucha pero expresan la idea completa), adicionar música y efectos, narrar, etc.

En cuanto a la percepción del sonido se sabe que cuanto más fuerte se escuche algo más cerca nos parece estar. Debido al alto volumen y la calidad de sonido ofrecidos en una sala de cine se logra la sensación en la audiencia de estar inmiscuidos en lo que está aconteciendo en pantalla; consigue llamar nuestra atención y meternos en los eventos como si fuéramos parte de ellos gracias a ese efecto de cercanía. La variación que se haga del volumen también marca la intensidad de una película, define los momentos de mayor y menor tensión. Las otras dos propiedades

acústicas del sonido, además del volumen, son el tono (alto o bajo) y el timbre (su color) y la combinación de las tres forma una textura de sonido que debe ir de acuerdo con la textura narrativa.

Existen tres tipos de sonido:

1. Efectos:

- Ruido: Puede ser ambiental, incidental o efectos especiales.
- Ambiental: El ruido ambiental corresponde a aquél que se presenta como parte del contexto, como el barullo en la calle o las máquinas en una industria.
- Incidental: Como su nombre lo dice, tiene una incidencia narrativa específica. Los sonidos deben ser distinguidos, por lo que tienen un volumen especial. Un ejemplo de esto puede ser el rechinado de una puerta, un silbido, pasos, etcétera.
- Efectos especiales: Son ruidos producidos por objetos ficticios, como los que se escuchan en las películas de Star Wars al mover las espadas o el sonido de un rayo láser.

2. Música:

Puede ser de fondo o en primer plano. Su utilización apela sobre todo a las emociones de la audiencia; ofrece sentido y significado a la escena guiando al espectador a través de un sentimiento que sólo las melodías logran evocar.

3. La palabra o los diálogos:

Transmiten la información de la historia. Las líneas importantes de este no deben competir con la música o el ruido, deben ser lo más claras y escuchables posible por lo que cuando se presentan los demás elementos sonoros son subordinados.

Un silencio llama la atención; puede tener una significación importantísima dentro de un film, incluso hay momentos en los que cuando se suspende cualquier tipo de sonido en la escena ésta adquiere mayor intensidad, dramatismo, fuerza, tensión, reflexión o cualquiera otra significación dependiendo del momento en el que sea insertado. Un silencio obliga al espectador a centrar su atención en la pantalla, esperando a que algún sonido surja repentinamente.

La música en una película tiene dos funciones. La función rítmica se

refiere a cuando la música es empleada como contrapunto de la imagen; la duración de la frase musical y de la imagen son exactas. Con ella se puede resaltar el movimiento de algún elemento de la acción o reemplazar un ruido real. La segunda función, la dramática, tiene lugar cuando la música se utiliza como un elemento útil para que el espectador logre comprender el significado de la acción.

La combinación de sonidos entre ellos y la manera en que interactúan y se sincronizan rítmicamente con las imágenes crea un significado especial y global del film. Como menciona Bordwell, “cada evento de sonido toma su lugar en un patrón específico, el cual enlaza sucesos en el tiempo y los coloca en cualquier momento dado”. La voz y los diálogos de los actores, en conjunción con los demás elementos sonoros, nos dan una explicación de lo que vemos que, de no estar presentes, no seríamos capaces de asimilar del todo y nuestra percepción quedaría incompleta.

2.2.4 La edición

La edición o montaje se encarga de organizar el orden general de una

película y contribuye ampliamente en los efectos que se produzcan en los espectadores; forja las expectativas del espectador de manera consistente. La edición coordina una toma con la siguiente otorgándoles ritmo y significado. Por lo general una cinta de Hollywood contiene aproximadamente mil tomas, tal vez más, que son elegidas por el editor de manera que las que se quedan sean las mejores.

El emparejamiento gráfico es un término que se logra cuando existe una continuidad suave en la edición, las tomas se unen por similitudes gráficas; esto se refiere a cuando la composición general de una toma es recogida en la composición de la toma siguiente. Esta continuidad gráfica es común en el cine narrativo, evitando saltos abruptos en cuanto al color o la forma para llevar una continuidad en la percepción del espectador. Los cortes también pueden organizarse y crear una discontinuidad gráfica, siempre y cuando el ojo del espectador logre ajustar fácilmente el cambio de composición. El hecho de que sea una discontinuidad no significa que no exista ninguna relación entre una toma y otra, aún la discontinuidad debe tener un cierto grado de organización para continuar con la línea narrativa de manera que se pueda seguir y no salte y confunda al espectador. La discontinuidad gráfica crea contraste entre tomas que puede ser por

diferencias en la iluminación, el color, el ángulo de toma, movimientos y demás elementos estilísticos.

La edición contempla cuatro dimensiones:

- Gráfica: Abarca lo visual y puramente tangible (continuidad o discontinuidad gráfica).
- Rítmica: El ritmo logra unidad entre los elementos derivándose de la combinación entre la cámara, el mise-en-scène, el sonido y la edición. Logra dar a la obra un acento y continuidad dramática.
- Espacial: Tiene que ver con la construcción acerca del espacio que se realiza en la mente de la audiencia; así, al ver dos tomas separadas, el espectador tiene la capacidad de crear en su mente un espacio (a lo que Bordwell llama efecto Kuleshov). Al ver editadas dos tomas, aún cuando se omita lo ocurrido y el lugar entre estas dos, el espectador construye lo acontecido espacialmente puesto que infiere lo no presentado y crea una continuidad en el espacio. Otra posibilidad es, cuando gracias a una edición paralela, se sabe que están ocurriendo dos acciones diferentes en distintos lugares pero al mismo tiempo.

- Temporal: La edición controla el tiempo de la acción en pantalla. Los eventos se presentan con un orden determinado. El orden temporal se puede presentar de manera lineal o con interrupciones en la acción del tiempo, ya sea volviendo a eventos pasados (flashbacks) o haciendo una proyección a futuro (flashforwards) para después volver al momento presente. La utilización del Flashback provoca en el espectador una impresión de que conoce el trasfondo de la historia, mientras que con el flashforward se otorga un rango poderoso de conocimiento acerca de la historia y las consecuencias de la acción.

La edición crea elipsis temporales; la edición elíptica es aquella en la que la acción se presenta de manera tal que consuma menos tiempo en pantalla de lo que abarca la historia. Lo anterior es necesario ya que en una película se nos muestra en dos horas una historia que puede comprender días, meses, años o toda una vida. La edición aquí omite los periodos de tiempo en donde nada interesante o importante sucede para el desarrollo de la historia, se centra en los acontecimientos cruciales de manera que se entienda la existencia de un avance temporal.

Como pudimos observar a lo largo de este capítulo, el cine se vale de todas las herramientas con las que cuenta como medio audiovisual y logra, mediante la utilización de técnicas y elementos específicos del género, dar a la creación forma y composición para encarnar una historia completa en pantalla con el fin de atraer la atención del espectador y conservarla a lo largo de toda la cinta. La cámara, el sonido, el mise-en-scène y la edición logran hacer de la idea creativa una película como tal que ha sido mejorada y pulida hasta llegar a su forma final. Esta capacidad de poder realizar cambios y mejoras, además de la posibilidad de ser percibido en dos sentidos (oído y vista), son algunas de las cualidades que diferencian al cine de otras artes y que le otorgan poder, credibilidad, impresión de realidad y cercanía al medio con los espectadores.