

**Universidad Iberoamericana del Ecuador
UNIB.E**

Escuela de Comunicación y Producción en Artes Audiovisuales

**Documental educativo para la enseñanza de las técnicas y tipos de montaje
en edición digital, aplicado a instituciones de nivel superior**

Trabajo previo a la obtención del título de:

Ingeniero en Comunicación y Producción en Artes Audiovisuales

Ángel Oswaldo Terán Díaz

Director: Lcdo. Javier García

Diciembre 2008.

Quito - Ecuador

Introducción	1
Objetivos	3
CAPÍTULO I: NOCIONES GENERALES.	4
1.1. Edición.	4
1.2. Montaje.	4
1.3. Historia del cine.	8
1.3.1. Pre cine.	8
1.3.2. Modo de representación primitivo m.r.p.(porter y griffith)	10
1.3.3. Modo de representación institucional	12
1.3.4. Nacimiento del cine - época muda, einseintein, montaje ruso	13
1.3.5. Maestros e influencia del cine mudo	15
1.3.6. La época sonora	19
1.3.7. Vanguardias artísticas.	21
1.3.8. La post guerra	24
1.3.8.1 hitchcock, "the rope".	28
1.3.8.2. Andy warhol.	28
1.3.9. La Nouvelle Vague	29
1.4. Debilitamiento de la estructura narrativa.	30

1.4.1. La tv se impone al cine – fenómeno MTV	30
1.4.2. Nuevas tecnologías = nuevos lenguajes (matrix).	31
1.4.3. Video arte	32
CAPÍTULO II: NARRATIVA FÍLMICA	35
2.1. La cognición visual: signo (icono, índice y símbolo)	35
2.2. La imagen.	36
2.3. Funciones de la imagen	37
2.3.1. Descriptiva	37
2.3.2. Narrativa	37
2.3.3. Expresiva	37
2.3.4. Simbólica	37
2.4. Espacio fílmico	37
2.5. Tiempo fílmico	39
2.5.1. Adecuación	39
2.5.2. Tiempo condensado	40
2.5.3. Tiempo extendido	40
2.5.4. Flash back	40

2.5.5. Tiempo psicológico	40
2.5.6. Elipsis	40
2.5.7. Recursos para representar el pasado	40
2.5.8. Recursos para representar el paso del tiempo	40
2.6. Composición de imagen	41
2.6.1. Regla de los tercios	41
2.6.2. Posición del sujeto en la imagen	42
2.6.3. Líneas dominantes de la imagen	42
2.6.4. Claridad de la composición	42
2.6.5. Tonos y colores	42
2.6.6. Movimiento de la imagen	43
2.7. El sonido como elemento audiovisual	43
2.7.1. Tres atributos fundamentales del sonido: intensidad, altura y timbre	43
2.7.1.1. La intensidad	43
2.7.1.2. La altura	43
2.7.1.3. El timbre	44
2.7.2. Fuente sonora	44

2.7.3. Objeto sonoro	44
2.7.4. Ente acústico	44
2.7.5. Planos sonoros	45
2.7.5.1. Primerísimo primer plano (ppp)	45
2.7.5.2. Primer plano (pp)	45
2.7.5.3. Planos medios (pm)	45
2.7.5.4. Planos lejanos (pl)	46
2.7.5.5. Último plano (up)	46
2.8. Relaciones de sincronismo-asincronismo con imágenes, sonidos y escritura	46
2.8.1. Relaciones entre imágenes y escritura	47
Funciones de la escritura en su relación con las imágenes	47
2.8.1.1. Fijación o anclaje de sentido	47
2.8.1.2. Identificación de nombres y cargos	47
2.8.1.3. Información de datos numéricos y estadísticos	47
2.8.1.4. Servicio de titulares	48
2.8.2. Relaciones entre imágenes y sonidos	48
2.9. Puesta en escena	49

2.10. Retórica de la imagen	50
2.11. Función de la retórica	50
2.12. Normas de continuidad	51
2.12.1. Escala de la imagen	51
2.12.2. Ángulos de toma	52
2.12.3. Salto de eje	52
2.12.4. Dirección de los personajes u objetos	53
2.12.5. Velocidad	53
2.12.6. Distancia focal	53
2.13. Separación y/o unión de los planos y secuencias	54
2.13.1. Por corte	54
2.13.2. Por fundido en negro	54
2.13.3. Por encadenado	54
2.13.4. Por cortina	54
2.14. Funciones del montaje	55
Función narrativa	55
2.14.1. Funciones sintácticas	55

2.14.2.1 efecto de enlace/disyunción	55
2.14.2.2. Efecto de alternancia	55
2.14.3. Funciones semánticas	56
2.14.3.1. Producción del sentido denotado	56
2.14.3.2. Producción de sentidos connotados	56
2.14.4. Funciones rítmicas	56
2.14.4.1. Ritmos temporales	56
2.14.4.2. Ritmos plásticos	56
CAPÍTULO III: LA DIDÁCTICA EDUCATIVA	57
3.1. Tecnología educacional	57
3.2. El profesor y su tarea instructiva y educadora	58
3.3. Funciones de los docentes hoy	60
3.3.1. Preparar las clases	61
3.3.2. Buscar y preparar materiales para los alumnos, aprovechar todos los lenguajes	62
Buscar y preparar recursos y materiales didácticos	62
Utilizar los diversos lenguajes disponibles	63

3.3.3. Motivar al alumnado	63
Motivar al alumnado	63
3.3.4. Docencia centrada en el estudiante, considerando la diversidad	63
Gestionar el desarrollo de las clases manteniendo el orden	63
Facilitar la comprensión de los contenidos básicos y fomentar el auto aprendizaje	64
Proponer actividades de aprendizaje y orientar su realización	64
Fomentar la participación de los estudiantes	65
Evaluar	65
3.3.5. Ofrecer tutoría y ejemplo	66
3.3.6. Investigar en el aula con los estudiantes, desarrollo profesional continuado	66
Valorar los resultados obtenidos	66
Formación continua	66
Fomentar actitudes	67
3.4. La televisión – docente	67
3.5. El uso del video en el aula	68

3.6. Función docente complementaria o de enriquecimiento	68
3.6.1. Acción estimulante	68
3.6.2. Acción de facilitación	69
3.6.3. Acción modernizadora	69
3.6.4. Acción de perfeccionamiento profesional	69

CAPÍTULO IV: ASPECTOS DEL SOPORTE DIDÁCTICO PARA LOS TIPOS DE MONTAJE, CLASIFICACIÓN Y TIPOS 70

4.1 Según la escala y la duración del plano	71
4.1.1. Analítico o externo	71
4.1.2. Sintético o interno	71
4.2. Según la totalidad del relato cinematográfico	71
4.2.1. A.- narrativo	71
4.2.1.1. Lineal	72
4.2.1.2. Invertido	72
4.2.1.3. Sucesivo	72
4.2.1.4. Paralelo	72

4.2.1.5. Alterno	73
4.2.2. B.- expresivo	73
4.2.2.1. Métrico	73
4.2.2.2. Rítmico	73
4.2.2.3. Tonal	73
4.2.2.4. Ideológico	74
4.2.2.5. Analogía	74

CAPÍTULO V: EL DOCUMENTAL EDUCATIVO Y LA TV COMO SOPORTE AUDIOVISUAL DEL AULA

75

5.1. Los vídeos educativos	75
5.1.1 Tipos de videos educativos	76
Documentales	76
Narrativos	76
Lección mono conceptual	76
Vídeo-lección	76
Vídeo-apoyo	76
Vídeo-proceso	76

Vídeos motivadores	77
5.2. Ventajas y limitaciones que se pueden presentar al Utilizar la televisión como soporte didáctico	77
5.2.1. Ventajas	77
5.2.2. Limitaciones	78
5.3. Preteledifusión, teledifusión y control	79
5.3.1. Preteledifusión	79
5.3.2. Teledifusión	80
5.3.3. Continuidad o control posterior	81
5.4. Referencias técnicas de las distancias visuales	82
5.4.1. Distancia visual máxima	82
5.4.2. Distancia visual mínima	83
5.4.3. Ángulo visual horizontal	84

INTRODUCCIÓN

En países como el nuestro, cuyo medio cinematográfico es muy naciente y poco creciente se da el caso de que se deja de lado lo teórico para dominar rápidamente lo técnico, y empezar a trabajar lo más pronto posible, generalmente de manera empírica. Es así que en nuestro medio se cuenta con muchos editores, capaces de juntar el footage que se les pide, como por ejemplo a la hora de armar un programa de televisión, pero con poco criterio de lo que la imagen es capaz de comunicar si es que está bien manejada.

Criterios como la continuidad, la banda sonora, movimiento del y dentro del cuadro, las relaciones espacio-temporales, ritmo y por supuesto temáticas, deben ser dominados por el estudiante que pretenda ser un comunicador y realizador audiovisual. Estos criterios son los que hacen a un Montajista, aquel que más que un técnico se convierte en un artista a la hora de crear nuevas experiencias, sobre todo en el medio audiovisual mundial de la actualidad que acoge (a la vez que influye) el cada vez más frenético ritmo de la vida y de la sociedad.

El presente trabajo, presentado a manera de material videográfico didáctico, busca llenar un poco, un vacío en la educación audiovisual que se ha dado a nivel nacional en las instituciones formadoras y que tiene que ver con lo más importante del mismo lenguaje. La falta de la base teórica ha hecho que los estudiantes sepan edición mas no MONTAJE; es decir que aprendan no sólo a pegar pedazos de cinta sino a dar un sentido narrativo que surge del desglose,

análisis y creatividad que se consiguen sólo con el conocimiento de lo que se ha hecho previamente en especial por aquellos considerados maestros o padres de esta técnica-arte.

La era tecnológica es un arma importante en el desarrollo en los campos de educación, social, psicológico y cultural pero si se los sabe aprovechar. No se pretende seguir cosechando espectadores pasivos ante una pantalla, sino establecer recursos discutibles, analizables, que generen movimientos, ingenio y criticidad lógica.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL.-

Establecer los procesos técnicos de enseñanza del montaje audiovisual a través de un documental educativo que sirva de soporte para el mejoramiento de la enseñanza-aprendizaje de las técnicas de edición digital.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS.-

1. Analizar los elementos y características que engloban a la edición digital.
2. Determinar los estilos o formas de aprendizaje que se aplicará con el producto audiovisual.
3. Definir las razones que impiden que Instituciones de nivel superior posean un material audiovisual didáctico en la enseñanza de la cátedra de Edición Digital.
4. Establecer los procesos teórico-metodológicos para la creación de un documental educativo como soporte de la cátedra de Edición Digital.
5. Plantear las características técnicas y los fundamentos teóricos para la producción de un documental educativo para la enseñanza de la materia de Edición Digital.

CAPÍTULO I: NOCIONES GENERALES.

1.1. EDICIÓN.

La Edición se considera la parte mecánica de un proceso de elección de imágenes y sonidos. Muchas veces se entiende mal el término editor, pero es lo que justamente distingue un editor empírico de un editor profesional.

1.2. MONTAJE.

Es la parte conceptual (estilo) que impone un editor con criterio profesional. En sí es la ordenación narrativa y rítmica de los elementos objetivos del relato audiovisual. Sigue procesos como escoger, ordenar y empalmar todos los planos rodados según una idea previa y un ritmo determinado con el fin de mostrar una significación.

El término *Montaje* fue acuñado en Francia durante los primeros años del cine, en un momento en el que consistía en una simple clasificación y empalme de distintas tomas, junto con la inserción de los títulos de cabecera y final.

La palabra montaje, utilizada para definir estas tareas, también fue adoptada en otras lenguas para idéntico fin. En Italia se usó *montaggio*, en Portugal, *montagem*, en Holanda y Bélgica, *montage*, en Polonia, *montaz*, en sólo dos idiomas el término cambió. En Alemania, el montaje se denomina *schnitt* que significa corte. En la lengua inglesa se utilizó primero el término *cutting*, y después *edition*, palabra de origen latino que en su forma simplificada significa dar a luz. Al surgir el video, el concepto de corte fue desapareciendo, y el término *editing* fue adoptado como norma estándar.

En las producciones audiovisuales el montador especializado es el responsable de la parte mecánica (edición), que bueno, vendría a ser la parte base, es decir el escogimiento, elección o supresión de lo que no sirve además de la parte del manejo de instrumentos magnetoscópicos o digitales para proceder a la parte intuitiva, técnica y hasta sutil.

El estilo que se impone en el montaje afectará a la fluidez visual e influirá directamente en las relaciones del público, en su comprensión y respuesta emocional.

El montaje es una profesión que exige gran memoria visual, cuidado por los detalles, sentido del encuadre, sentido del orden, constante atención, destreza manual, sentido crítico y de análisis, mente lúcida, fantasía y oído educado para la música.

En cierto sentido, el montador es el segundo realizador de la obra, pues su juicio será muy importante en juzgar tomas válidas y las que conviene ser descartadas. Si bien, estas decisiones las efectúa directamente con el realizador, si éste no las ve, es su deber destacarlas para que sean consideradas.

El punto de partida en la tarea del montador se inicia cuando éste recibe el guión. No sólo debe leerlo, sino estudiarlo a fondo para intimarse con su contenido, a fin de dominar el tema. El primer corte lo realiza el montador cuando tiene suficiente material para emprender la tarea, de forma que el

realizador y el productor, puedan vislumbrar el resultado práctico de lo que se ha rodado.

Un montaje mediocre confundirá al espectador, mientras que otro más eficaz creará interés, tensión, excitación y persuadirá al público a sacar conclusiones sobre la misma línea.

El descubrimiento del montaje ocupó la atención de los primeros cineastas, que se dedicaron con verdadera obsesión a cortar todo lo cortable y proponerle a su público una realidad altamente manipulada por la necesidad de compensar la falta de sonido, lo que inevitablemente dejaba a la imagen coja de parte de sus significados originales, porque ninguna de las funciones de los otros sentidos se mantienen inactivas durante el proceso perceptivo. La sinergia sensorial es un fenómeno donde las imágenes no son sólo visibles y auditivas, también son olfativas, táctiles y gustativas.

Durante la historia del cine aparecieron grandes personajes, que aportarían premisas, conclusiones, cierta ilusión y que impregnarían estilos. Es el caso de David Griffith que fue el primero en realizar un flashback, la técnica de “las tomas paralelas” y su alternancia para generar el interés de la audiencia, el empleo de la cámara en movimiento y la toma de detalle o gran primer plano. Con estos recursos, entre otros, fue como pudo hacerse famoso en 1915 y 1916, con el *Nacimiento de una nación* e *Intolerancia* respectivamente.

Las películas de Griffith llegaron a la Unión Soviética después de la Revolución de 1917, y tuvieron una acogida extraordinaria por parte del público, los políticos y los cineastas de ese país. Lenin captó el potencial que tenía el cine

como medio de comunicación de masas y distinguió sus posibilidades para usarlo en beneficio de la nueva sociedad que surgía.

Pudovkin, Kulechov y Eisenstein, fueron los cineastas rusos más famosos por su estudio de las técnicas del montaje y sus teorías sobre las posibilidades narrativas, expresivas y plásticas de este recurso. Todos ellos concluyeron que el montaje era la más importante técnica del cine, y el rodaje sólo un mero proceso de registro. Esto determinó una larga serie de discusiones que con el tiempo atenuaron los conceptos de esta clasificación tan drástica. Y el montaje, quedó aceptado al final como una técnica de vital importancia para el film, pero dependiente del rodaje, sea en el encuadre, en la angulación de la cámara, en la selección del plano, en el movimiento de los actores dentro de la pantalla etc.

La etapa más fructífera para el desarrollo del lenguaje audiovisual, se efectuó en las décadas de los años 30 y en la de los 40. En ese período de veinte años se consolidaron los fundamentos de la gramática narrativa por medio de imágenes y sonidos que se sigue empleando hasta hoy día.

1.3. HISTORIA DEL CINE.

1.3.1. PRE CINE.

El ser humano siempre se ha preocupado por captar y representar el movimiento. Los bisontes con seis patas que los prehistóricos pintaban en las cavernas demuestran este hecho. Durante siglos, diversas civilizaciones o personas han buscado procedimientos para reproducir la realidad. Es el caso de las representaciones con sombras en los primeros espectáculos en público con proyección de imágenes animadas. Utilizada ya en el siglo XVI, la cámara obscura permitía la proyección de imágenes externas dentro de una *cámara oscura*. La precursora de la fotografía.

De la misma manera que, un siglo después, la *linterna mágica* sería la precursora de las sesiones de cine, en proyectar imágenes sobre una superficie plana. Con el fin de hacerlas llegar a todos los lugares, los feriantes viajaban con sus linternas dejando boquiabiertos a los espectadores. Sobre todo cuando hacían servir ingeniosos dispositivos mecánicos destinados a manipular o hacer girar cristales circulares, que hacían mover las imágenes.

Un invento capital aparece en el siglo XIX: la fotografía. Por vez primera, era posible impresionar y guardar una imagen del mundo que nos envuelve. Pero algunos fotógrafos no se conformaron con las imágenes fijas y ensayaron con las imágenes de objetos en movimiento, como en el caso de Muybridge. Incluso uno de ellos, Marey, llegó a utilizar una especie de fusil fotográfico capaz de captar las diferentes fases de un movimiento.

“A lo largo del siglo, toda una serie de inventores construyen aparatos -mitad genios, mitad juguetes-, que buscan producir la ilusión del movimiento. Se trata del Taumatropo, el Fenaquistoscopio, el Zootropo y el Praxinoscopio. Una variante de este último, el Teatro óptico, construido por Emile Reynaud, es lo que más se acerca a lo que será el cine. Con el fin de producir una acción continua, se proyectaban largas bandas de más de 500 transparencias de dibujos a partir de un aparato cilíndrico que, juntamente con la proyección de una imagen de fondo desde una linterna, proporcionaba la proyección de los primeros dibujos animados.

Ya tenemos, pues, los tres elementos que constituirán el cinema: la persistencia de la visión, la fotografía y la proyección. Pero más adelante aparecen dos elementos fundamentales: la película perforada y el mecanismo de avance intermitente que la mueve. Y fué en los EE.UU. donde, en 1890, se solucionó el problema, de la mano del gran inventor Edison y de Dickson”¹.

En muchas salas de diversión se instalaron los llamados Kinetoscopios de Edison, cajas que contenían una serie de bobinas que permitían ver una película... individualmente. Y es que el famoso inventor se negó a proyectarla sobre una pantalla porque creía que la gente no se interesaría por el cine.

Sin embargo, la invención del cine no puede ser atribuida, específicamente, a nadie. Fue el resultado de una serie de inventos de diferentes personas.

¹ cineforumbarcelona.com/mediapool

1.3.2. MODO DE REPRESENTACIÓN PRIMITIVO M.R.P.(PORTER Y GRIFFITH)

“El M.R.P., en cambio, presenta un elevado grado de "caos" o anarquía en la regulación de las imágenes. Es decir es otra forma de organización de imágenes, todavía no regulada por las formas de producción industriales de la representación. Se lo podría considerar como la confrontación exhibicionista del cine de los orígenes (donde espectáculo y espectador se situaban frente a frente sin búsqueda alguna de verosimilitud) a la absorción diegética que constituye la integración narrativa y que, con el tiempo, desemboca en el cine clásico”².

El M.R.P. posee algunos rasgos principales:

1. Autonomía del cuadro: Cada cuadro es relativamente independiente de su antecedente y su consecuente. Todavía no está plenamente asegurada la continuidad (raccord) de un mismo movimiento de un cuadro al otro, por ejemplo. Toda acción comienza y termina dentro del mismo cuadro, no se prolonga de uno a otro.
2. Posición horizontal y frontal de la cámara: la cámara siempre está ubicada en forma perpendicular a la escena representada. Se trata siempre de un plano amplio que cubre la totalidad de la escenografía delante de la cual se desplazan horizontalmente los actores.

² <http://leyendocine.blogspot.com/2008/04/el-concepto-del-modo-de-representacion>.

3. Conservación del plano de conjunto: a cada escena le corresponde un único plano. Se opera así sobre la lógica 1ª escena = 1 Cuadro. En un filme ya institucional, cada escena le corresponderían varios planos que se dedicarían a mostrar diferencialmente aquellos gestos o acciones importantes para el progreso de la acción.

“En consecuencia, si la sucesión de cuadros en el M.R.P. obedece a la continuidad diegética (espacio-temporal) pero no a la búsqueda de verosimilitud, el *raccord* refleja la vocación de transparencia enunciativa del M.R.I.”³

Podemos destacar como Porter y Griffith fragmentan la acción por razones muy distintas: Cuando Porter pasaba de una a otra imagen, era casi siempre por causas físicas, que impedían acomodar la acción a los límites de un solo plano. En la continuidad de Griffith, la acción pasa de plano a plano en raras ocasiones. El punto de vista cambia, no por razones físicas, sino dramáticas, para enseñar al espectador un nuevo detalle de la gran escena que eleva el interés del drama en un momento determinado.

Griffith, en “El Nacimiento de una Nación”, muestra una secuencia en donde utiliza 67 planos para mostrar la ubicación y la acción al espectador. Se observa la convención del cine clásico, el plano de situación, es la base para organizar los planos siguientes, capaz de abarcar casi la totalidad del espacio efectivo de la acción. Este plano ayuda al espectador a orientarse en el entorno de referencia y por eso este tipo de plano resultó económico.

³ <http://leyendocine.blogspot.com/2008/04/el-concepto-del-modo-de-representacion>.

Edwin S. Porter, en *The Great Train Robbery* (1903), muestra planos largos todo el tiempo, la acción puede ser mantenida, pero con un uso brillante de la profundidad de campo.

“Así mismo se puede observar la falta del M.R.P desde Lumiere: carencia de profundidad, carencia de centrado, carencia de continuidad, carencia, en suma, de presencia de verosimilitud. Carencias que responden a un modelo diferente y que sólo con el asentamiento del M.R.I. finiquitan el cine anterior como primitivo. El cine de los orígenes no pretende de ninguna manera tal búsqueda de representación realista, incluso en las películas de un solo plano”⁴.

1.3.3. MODO DE REPRESENTACIÓN INSTITUCIONAL

En cada época histórica predominó un modo narrativo, así por ejemplo en la producción de relatos audiovisuales se dio la concepción narrativa habitualmente considerada Modo de Representación Institucional o Narrativa Clásica Cinematográfica, que presenta entre otras particularidades fundamentales, tratar y presentar a los acontecimientos y personajes de forma idealista, ocultar todo el proceso discursivo a través de un desarrollo del relato pero produciendo en el espectador una fuerte sensación de apariencia, credibilidad y semejanza. Por M.R.I. entendemos toda una serie de tópicos, normativas y convenciones que regulan el conexionado, la forma de funcionamiento y producción de las representaciones cinematográficas. Tales regulaciones se extienden desde la llamada "escala de planos", que

⁴ Reisz, Karel, *Técnica del montaje cinematográfico*, Madrid, Taurus, 1980.

normativiza, esto es legaliza, la forma en que ha de realizarse un Primer Plano, un plano General, etc., hasta la forma en que habrá de representarse el Estado, la Policía, la familia, etc.. El M.R.I. es la consolidación, a nivel simbólico - representacional, de un cierto Imaginario, de un cierto ordenamiento narrativo del mundo.

1.3.4. NACIMIENTO DEL CINE - ÉPOCA MUDA, EINSEINTEIN, MONTAJE RUSO (YUXTAPOSICIÓN)

Con todo, se considera que el cine nació oficialmente el 28 de diciembre de 1895. Aquel día, los hermanos Lumiere mostraron, en sesión pública, sus films a los espectadores del Salon Indien de París. En uno de sus primeros films, La llegada de un tren a la estación de Ciotat, el efecto de una locomotora que parecía salir de la pantalla fue enorme. El aparato con el cual lo consiguieron lo llamaron Cinematógrafo. Había nacido la cinematografía. Pero el éxito inicial se fue apagando por el cansancio del público.

Las películas que siempre veían eran hechas sobre momentos cotidianos, sobre la vida laboral o familiar. Y fue la magia y la imaginación de otro hombre, Georges Méliés, que salvó el cine de acabar como un invento más entre tantos de aquella época. Méliés hizo realidad los sueños de las personas, al mostrarlos en las imágenes que se representan en una pantalla. Por fin, la fantasía podía volar a través de la luz. Méliés es el primer inventor de ficciones. Inclusive de la ciencia-ficción. "Viaje a la Luna" (1902) y "Viaje a través de lo imposible" (1904) se encuentran entre las mejores muestras del inventor de los trucajes. Uno de los más usuales era hacer desaparecer cosas o hacerlas

aparecer de nuevo. Otros eran la sobreimpresión de una imagen sobre otra, las dobles exposiciones o el uso de maquetas.

A principios del siglo XX, el cine ya es una industria. Ha pasado de ser un invento para divertir a ser una máquina de hacer dinero. El cine se extiende por el mundo.

Como las películas eran mudas, unos rótulos en medio de las escenas iban explicando la acción o los diálogos. Y, a veces, un pianista daba el toque musical al espectáculo. Las barracas de los inicios del cine se convirtieron en salas elegantes y espaciosas donde comenzaban a acudir las clases bien estantes y no sólo las populares. Con el fin de llenar de films estas salas estables, se comenzaron a realizar películas más cultas para este público burgués. En Francia el proyecto se conocía como *Films d'Art*, títulos basados en obras literarias donde actuaban actores famosos del teatro.

Entre los diversos países donde el cine ya es una realidad, Italia es uno de los avanzados en la concepción del cine como espectáculo. Y las películas de grandes reconstrucciones históricas serán el mejor medio para hacerse con el público. El título más destacado fue "Cabiria", dirigido por Giovanni Pastrone en 1913. Grandes escenarios y muchos extras encarnando a los romanos o a cartagineses garantizaban una producción colosal para la época. Una concepción del cine que influirá en los cineastas norteamericanos.

1.3.5. MAESTROS E INFLUENCIA DEL CINE MUDO

David Wark Griffith fue el gran fijador del lenguaje cinematográfico. Sus innovaciones en la manera de narrar una película revolucionaron el séptimo arte: En sus obras maestras "El nacimiento de una nación" (1915) e "Intolerancia" (1916), dividía el film en secuencias, mostraba acciones en paralelo, cambiaba el emplazamiento y el ángulo de la cámara, variaba los planos, usaba el flash-back o narración de un hecho ya pasado. Pero, sobre todo, Griffith asumió que el montaje era el instrumento expresivo más importante con que contaba el cine; que no servía sólo para ordenar secuencias y planos, sino también para emocionar al espectador.

Griffith influyó en jóvenes cineastas de una geografía tan alejada de los EEUU, como en Rusia. El triunfo de la revolución rusa en 1917 hizo pensar a sus dirigentes que el cine podía asumir un papel de adoctrinamiento y propagandístico. Así que encargó a unos cuantos directores el hecho de crear una nueva cinematografía en el país.

Dziga Vertov, creador del *kino-glaz* (cine-ojo)

"El Acorazado Potemkin" (1925) de Serguei Eisenstein

V. Pudovkin fue el autor de "La madre" (1926)

A. Dovjenko dirigió "La tierra" (1930)

En estas primeras décadas de cine aparecen más directores que se dan cuenta de que este nuevo medio de comunicación de masas también puede servir como medio de expresión de lo más íntimo del ser humano: sus anhelos,

angustias o fantasías. Y además expresándolo con una estética innovadora, de "vanguardia". Por ejemplo: **Pudovkin**, un director de cine ruso contemporáneo de Eisenstein, establecía una de las primeras clasificaciones con cinco métodos de montaje:

- Montaje por contraste: se produce comparando una imagen con otra diferente a ésta, de forma que cree un contraste (por ejemplo, dos imágenes muy diferentes entre sí).
- Montaje por paralelismo: hace referencia a cuando se van alternando diferentes tomas de diversos sucesos (por ejemplo: cuando se muestra al mismo tiempo las acciones de dos personas diferentes, pero estas acciones no tienen relación y no ocurren al mismo tiempo).
- Montaje por similitud: cuando se muestran dos imágenes similares pero que no son la misma.
- Montaje por sincronismo: éste es similar al paralelismo, pero en este caso los acontecimientos paralelos están relacionados entre sí y suceden al mismo tiempo.
- Montaje por tema recurrente o leit-motiv: consiste en acentuar la idea central, repitiendo la escena como un estribillo.

Eisenstein

Expone una clasificación del montaje global y completo, se trata del:

- Montaje métrico: se basa en la longitud de los fragmentos, según a una fórmula equivalente a los compases musicales.
- Montaje rítmico: establecido tanto en función de la longitud de los planos como de la composición del encuadre.

- Montaje tonal: es un grado superior del montaje rítmico, en el que además intervienen componentes como el movimiento, el sonido emocional o el tono de cada plano.
- Montaje armónico: éste se entiende como una evolución del tonal.
- Montaje intelectual: se trata de un montaje de sonidos y armonías de una forma intelectual.

En Alemania, los estilos "expresionista" y *kammerspiel* sorprenden por sus productos ambientados en escenarios irreales o futuristas.

"El gabinete del Dr. Caligari" (1919), de Robert Wiene

Nosferatu" (1922), de F. W. Murnau

Metrópolis" (1926), de Fritz Lang

M, el vampiro de Düsseldorf" (1931), de F.Lang

Este cine aparecido después de la derrota de los alemanes en la Guerra Europea y el establecimiento de la humillante Paz de Versalles, refleja sus angustias y contradicciones. El país vive bajo la inestabilidad de la República de Weimar y de una gran crisis económica, situación de la cual se aprovecharán los nazis. El trabajo de la iluminación -llena de contrastes entre el claro-oscuro, la luz y la sombra- serán uno de los aspectos plásticos más innovadores.

Al contrario de los alemanes, los cineastas nórdicos huyen de los interiores angustiosos y hacen de los exteriores, del paisaje, el escenario natural para

sus dramas. Destacaron gente como Sjöström, Stiller o Dever; éste último dirigió la obra maestra "La pasión de Juana de Arco" (1928).

En el caso de Francia, Louis Delluc fue el principal promotor del impresionismo cinematográfico galo, corriente de vanguardia en la cual contribuyeron L'Herbier, Dulac y Epstein; este último dirigió "La caída de la casa Usher" (1927). Al margen de este movimiento destacan también Abel Gance, autor de "Napoleón" (1927), -film donde la técnica de proyección se anticipó al Cinerama- y Jacques Feyder, director de "La Atlántida" (1921).

Por su parte, el estilo "surrealista" busca expresar el subconsciente de manera poética. A este cine vanguardista contribuyeron dos españoles importantes: el cineasta Luis Buñuel y el pintor Salvador Dalí.

El cine americano apuesta más por el beneficio material que por la estética o la poesía visual. Una pequeña ciudad del Oeste americano, Hollywood, se había convertido en poco tiempo el centro industrial cinematográfico más próspero de los EE.UU. Grandes empresas se reunieron levantando sus estudios donde, además de filmarse las películas, se "construyen" las estrellas para interpretarlas. Un hábil sistema de publicidad crea una atmósfera de leyenda alrededor de los ídolos del público; los actores y las actrices se convierten en mitos. Es el caso de Lilian Gish, Gloria Swanson, John Gilbert, Douglas Fairbanks, Mary Pickford, Mae West, entre otros.

Durante la Guerra Europea y aprovechando el descenso de producción en Europa por el mismo motivo, Hollywood se dedicó a dominar los mercados mundiales. La década de los años 20 fue la época dorada del cine mudo

americano: espectáculo, grandes actores, diversidad de géneros... Entre éstos destacó *el slapstick* o cine cómico: los pasteles de nata, las locas persecuciones, los golpes, las bañistas...; invento de Mack Sennett que descubrió a Chaplin, Lloyd, Turpin. Quizás una reacción a la época difícil marcada por la Guerra Europea. Pero serán dos cómicos concretos quienes harán universal el arte de hacer reír en la pantalla: Charlot y Keaton. Payasos geniales y, a la vez, críticos con su sociedad deshumanizada, sus *gags* han hecho reír a niños y a adultos de diversas generaciones, en todo el mundo. De Charlot es "La quimera del oro" (1925) y de Buster Keaton "El maquinista de la General" (1926).

1.3.6. LA ÉPOCA SONORA

El 6 de octubre de 1927 en el cine empiezan a desaparecer los intertítulos con el aparecimiento de la voz. Se iniciaba una nueva era para la industria del cine.

Los estudios tuvieron que replantear sus inversiones para la nueva transformación que sufría el cine. También técnicos y cineastas cambiaron de forma de hacer y de pensar. Y los actores y actrices tuvieron que aprender a vocalizar correctamente.

La implantación del sonoro coincidió con el bajón económico de 1929 que ocasionó una Gran Depresión en los EEUU. Miles de ciudadanos encontraban en el cine momentos para huir de los problemas cotidianos. Hollywood se dedicó a producir títulos basados en los géneros fantásticos, la comedia, el musical o el cine negro, con el fin de exhibir productos escapistas.

“Aparecen entonces directores como Lubitsch -autor de "Ser o no ser" (1942)-; Capra -maestro de la comedia americana, con títulos como "Sucedió una noche" (1934) o "Vive como quieras" (1938); Hawks -director de Scarface (1932)-; Cukor, autor de "Historias de Filadelfia" (1940)-; John Ford -conocido sobre todo por sus "westerns", como "La diligencia" (1939); o Josef von Sternberg -cineasta alemán que dirigió "El ángel blau" (1930)-. Este cine de entretenimiento general, tiene su excepción con el hecho por King Vidor, cineasta sensible a los problemas de las capas populares, como lo reflejó en "El pan nuestro de cada día" (1934). "En Alemania es G.W. Pabst quien cultiva un cine social.

Este compromiso estético con los menos favorecidos fue más fuerte en Europa. En Francia, coincidiendo con el Frente Popular, Jean Renoir mostraba la vida cotidiana y laboral de los trabajadores, incluso utilizando de auténticos como protagonistas de algunos de sus films, como en "La regla del juego" (1939), título que, además de su carga de naturalismo, supuso nuevas aportaciones estéticas. Otros cineastas encuadrados en lo que se llama "realismo poético" fueron Jacques Feyder, Jean Vigó, Marcel Carné y René Clair.

Muchas de las nuevas estrellas de cine proceden del teatro o del musical. Nombres como Marlene Dietrich, Greta Garbo, Claudette Colbert, Olivia de Havilland, Gary Cooper, Clark Gable, Edward Robinson se han convertido en mitos del cine”⁵.

⁵ <http://www.xtec.cat/~xripoll/ecine5.htm>

Frente a directores con planteamientos principalmente comerciales, hacen aparición otros con nuevas inquietudes estéticas. Es el caso de Von Stroheim, Hitchcock, Orson Welles; éste último realizó las obras maestras "Ciudadano Kane" (1941) y "El cuarto mandamiento" (1942).

Respecto al Estado soviético, sigue siendo una excepción el cine de Einseintein, como lo demuestran los films "Alexander Nevsky" (1938) e "Iván el Terrible" (1945).

Cuando la Segunda Guerra Mundial estalla, el cine se basa en la propaganda nacionalista, el documental de guerra o el producto escapista.

1.3.7. VANGUARDIAS ARTÍSTICAS.

Durante el siglo XIX, los progresos técnicos, el desarrollo de la economía y el avance de las ciencias, crearon una sociedad la cual creía en el progreso de la ciencia como elemento imprescindible para un desarrollo humano que parecía ilimitado e incuestionable. Sin embargo, el desarrollo de la tecnología se uso para otros fines, por ejemplo entre 1914-1918, durante la primera Guerra Mundial. Se inicio entonces una nueva época de crisis y surgimiento de regímenes autoritarios.

Todos estos profundos cambios no fueron ajenos al mundo del arte. Nacen nuevos artistas que ya no quieren plasmar la realidad, por el contrario, desean mostrar sus inquietudes, su visión del mundo, sus sueños. Entonces va creciendo un denominador común: la convicción de que el arte debía encontrar nuevos rumbos, liberarse de normas y formalismos pasados y de ser el

resultado de las vivencias e inquietudes de cada autor. A estos movimientos se los conoce como Vanguardias del siglo XX.

Con el nombre de Vanguardias se conocen las diferentes rupturas con los modelos de belleza dominantes que se produjeron en Europa durante el primer tercio del siglo XX. Las mismas no constituyen un estilo artístico único, sino que son tendencias o movimientos.

Son considerados espacios históricos que se constituyen en lo social, en el campo del arte, la cultura, la política y en un fenómeno particular de una época moderna. Dentro de las vanguardias se incluyen una serie de tendencias artísticas o escuelas artísticas, tales como el cubismo y el surrealismo, estas nacieron con el propósito de hallar nuevas formas de expresión estética.

“Sus características principales son: la ruptura con lo anterior, el deseo de novedad y experimentación. Representan una desavenencia total: del color, de las normas, de la composición y del lenguaje estético. Este cambio se produce, también, desde una ideología, ya que comparten una tendencia de pensamientos y de valores. Son una denuncia contra las formas "bellas" del arte burgués instituido. Van a mostrar las miserias del mundo moderno. Sus figuras van a ser la prostituta, el enfermo, el marginal, el corrupto, la violencia social, el cuerpo desnudo femenino como mercancía sexual, la desesperación existencial, la soledad en la muchedumbre urbana, la incomunicación humana,

la angustia de la falta de sentido, la guerra, la muerte horrorosa, los cuerpos mutilados, lo absurdo, lo informe, lo desarticulado”⁶.

Las vanguardias plantean, la necesidad de una nueva imagen crítica del mundo. El cineasta trabaja sobre imágenes, con palabras, sonidos, colores construyendo mundos con imágenes estéticas. Hay una conciencia plena de generar una nueva idea del mundo, construir otra vez la realidad, a partir de lo cual hacen una altísima exaltación del arte como el camino recreador.

Lo que ha caracterizado a las películas de vanguardia es la búsqueda de una forma poética más pura y libre de la lógica narrativa, la profundización en el realismo o el menosprecio por el naturalismo.

El cine de vanguardia, desde el surrealismo a la abstracción, es otra de las dimensiones que posee el cine no narrativo. El espacio es bastante amplio y recoge tanto los trabajos que pretenden experimentar con el lenguaje en aras a su posterior inclusión en la industria, como películas exclusivamente interesadas en la experimentación con las formas y en ocasiones cercanas a planteamientos cercanos al mundo del arte. En el último extremo del cine de vanguardia nos encontramos al cine abstracto, intento de búsqueda de los aspectos pictóricos de la imagen para definir la esencia del ritmo de un cine más cercano a la música y a la pintura y alejado de la literatura y del teatro.

“El Surrealismo, como movimiento cinematográfico, encontró su principal exponente en el cineasta español Luis Buñuel quien es el único considerado íntegramente surrealista. Este movimiento se impone como una ruptura de la

⁶ <http://www.temakel.com/cinevfrances.htm>

razón e indaga dentro de los sentimientos más reprimidos a través de los sueños y de los recuerdos. Buñuel con su obra *Un Perro Andaluz* (1929) escenifica a la perfección las inquietudes surrealistas. La película nació como la confluencia de dos sueños. Uno de Buñuel donde una nube cortaba la luna, mientras un cuchillo cercenaba un ojo, y otro de Dalí en el que había visto una mano llena de hormigas. Les entusiasmó mucho la idea de hacer una película a partir de estas imágenes, y en sólo seis días tenían el guión terminado. *Un Perro Andaluz* sigue una misma regla, no acepta ideas ni imágenes que pudiera dar lugar a una explicación racional, psicológica o cultural. Abrir todas las puertas a lo irracional”⁷.

Se trata del primer film en la historia del cine que logra incorporar la agresión como uno de sus componentes estructurales: una navaja de afeitar sostenida por un hombre, secciona el ojo de una mujer, en primer plano. Además, "*Un perro andaluz*" es promotor de una verdadera revolución en los modos de mirar y celebrador de una ruptura absoluta con todo el lenguaje cinematográfico previo; pone en escena algunos de los tópicos del surrealismo: el amor, el deseo y la represión, la crítica a la moral burguesa, la lógica, la asociación de imágenes inconexas, las relaciones insólitas, la resistencia a cualquier significación que fije su sentido poético.

1.3.8. LA POST GUERRA

Al terminar la guerra, en una Italia destrozada, aparece el llamado cine "neorrealista", un cine testimonial sobre la realidad del momento, hecho con

⁷ <http://www.temakel.com/cinevfrances.htm>

pocos medios materiales pero con mucha humanidad, preocupado por los problemas del individuo de la calle. Es el caso de "La Terra Trema" (1947), de Visconti; donde supone una mirada sobre los problemas de subsistencia de los más humildes.

Este tipo de cine se fue fomentando por todo Occidente e, incluso, los norteamericanos se aficionaron a filmar historias fuera de los estudios, aprovechando los escenarios naturales; el "Cine Negro" -policíaco- fue uno de los géneros que más se rodó en las ciudades.

En los EEUU, las películas o bien denotan un tono pesimista donde los personajes reflejan los padecimientos y angustias pasadas a lo largo de la guerra o como consecuencia de ella, o bien se inspiran en la comedia o el musical porque el público -a la vez- necesita "olvidar". Cuando en 1947 se inicia la "Guerra Fría" entre Occidente y la URSS, en los EEUU comienza un período de conservadurismo político que llega a afectar a Hollywood, especialmente a los cineastas de izquierda, los cuales son perseguidos, denunciados y condenados. A este período, que se prolongó hasta 1955, se le conoce como "McCarthyismo" o "cacería de brujas". Algunos cineastas, como Chaplin o Welles, optaron por el exilio.

Los años 50 representan para los norteamericanos una nueva época de bienestar que cambió el estilo de vida, sobre todo en lo que se refiere al ocio. La adquisición de televisores supone un fuerte competidor para el cine. El número de espectadores disminuye y hay que buscar maneras para recuperarlo. La mejor forma será dándole al público lo que la pequeña pantalla

no puede: espectacularidad. Es entonces cuando la pantalla crece, se proyecta en color y el sonido se convierte en estéreo.

Hacen aparición nuevos mitos de la pantalla que rompen los esquemas de comportamiento social convencionales, como Marlon Brando, James Dean o Marilyn Monroe.

Los jóvenes se convierten en un público potencial importante; es la época del rock. Es también la década de los grandes melodramas y de la consolidación de los géneros, como en el caso del *thriller*, un buen ejemplo de éste último lo tenemos en los films de Hitchcock, "The Rope" (1948), "Vértigo" (1958) o "La Ventana Indiscreta" (1954).

A finales de los años 50, y siguiendo los pasos de directores innovadores como Rossellini, el cine francés se encontraba estancado por los productos clásicos que salían de sus estudios. Una nueva generación de realizadores aportan oxígeno al cine, bajo la denominación *Nouvelle Vague*, un cine igualmente hecho con pocos medios pero con fuerza e innovaciones estéticas, como demostró el film de Godard, "À bout de souffle" (1959), que supuso una ruptura con el lenguaje cinematográfico habitual. Otros realizadores como Resnais, Truffaut Resnais, Chabrol; Malle o Rohmer siguieron los mismos pasos, aunque cada uno desde su estilo personal. Paralelamente aparece el *Cinéma Verité*, de tendencia documentalista, que busca captar la vida tal como es.

En otros lugares, a lo largo de los años 60 surgirán también nuevos cinemas: En Suecia, Ingmar Bergman asume un cine introspeccionista donde la

psicología de las personas, sus angustias y sus dudas existenciales, pasa a ser el referente principal.

En Italia, Antonioni, Pasolini, Bertolucci, Visconti y Fellini optan por un tipo de cine poético. Mientras que Antonioni -autor de "La Aventura" (1960)- indaga en el comportamiento de los personajes, Fellini se distingue por su cine rico en propuestas fantasiosas y oníricas, siendo una muestra los films "Ocho y medio" (1963) o "Amarcord" (1974).

En Gran Bretaña, el *Free Cinema* se encuadra dentro de una estética contestataria, crítica para con su sociedad puritana y clasista; plantea las inadaptaciones sociales que ocasiona la vida en las grandes ciudades industriales y la soledad del hombre contemporáneo en ellas. Los cineastas más representativos han sido Lindsay Anderson, Tony Richardson o Karel Reisz. En la Alemania federal, el "Nuevo Cine Alemán" generó cineastas como Fleischmann, Kluge, Schlöndorff, Straub, Fassbinder, Herzog o Wenders. Hay que tener en cuenta en todos ellos la influencia del "mayo del 68".

En los EEUU, a partir de la década de los 60, la nueva generación de directores se forman en la televisión. Se trata de unos cuantos cineastas inquietos también por hacer un nuevo cine narrativamente más independiente que no por el producido tradicionalmente por Hollywood; directores como Cassavettes, Lumet, Mulligan, Penn o Nichols. Muchos de ellos operaron desde Nueva York y crearon el cine underground, anticomercial, antihollywood y de vanguardia. Paralelamente, algunos géneros que requieren grandes inversiones, como las superproducciones o los musicales, ofrecen sus últimas grandes muestras.

1.3.8.1 HITCHCOCK, “THE ROPE”.-

El año 1948 es especialmente importante en la trayectoria cinematográfica de Hitchcock. Por tres motivos esenciales: para empezar decide convertirse en el productor de sus films y crear una compañía que lo soporte (Transatlantic). Segundo: Hitchcock se inicia en el color, elemento que se tornará esencial en sus obras posteriores. Y por último: el cineasta inglés decide abordar un ambicioso ensayo técnico, que él mismo gustaba de denominar como “un truco”, al intentar narrar un largometraje apoyado en un solo plano-secuencia. De esta manera nace “La Soga”, una obra no muy conocida de Hitchcock y un ejercicio de riesgo estimable.

Hitchcock domina los elementos fundamentales de la trama criminal. Por un lado ese suspenso característico que nace de la proximidad de los personajes ajenos a las pruebas esenciales; por otro, el manejo de la ironía para mantener la acción en un extraño equilibrio dramático; finalmente, la importancia de una serie de objetos significativos (la soga, el arcón...) ofrecidos en esporádicos flashes con una intención psicológica evidente.

Es un hábil ejercicio de narrativa cinematográfica sin que el plano-secuencia copara el protagonismo absoluto.

1.3.8.2. ANDY WARHOL.-

“Andy Warhol fue el cronista de la cultura norteamericana de posguerra. Warhol fue un paseante de su tiempo, fascinado por los íconos publicitarios y la lógica de consumo, los materiales y técnicas utilizadas son los de la producción en serie o mecánica que conspiran contra la autenticidad de la obra de arte.

El rey del pop –de quien se pudo conocer en 2007 una retrospectiva en el Centro Cultural Metropolitano– eligió ser cronista de su época, focalizado en “lo banal” o “lo frívolo”, poniendo la mira en ídolos fundamentales de la cultura y el espectáculo de la segunda mitad del Siglo XX. “La perspicacia de Warhol fue seleccionar y plasmar imágenes destacadas”⁸.

Sus quince minutos de fama prefiguraron la búsqueda frenética por estar en la TV; sus films voyeuristas dedicados a interceptar la nada, el reposo, la pasividad de un durmiente (*Sleep*, 1963) o una construcción fijada como el *Empire* (1964) llegaron mucho antes de la tan mentada telerrealidad. Sus reproducciones serigráficas, sus esfumados y saturación hicieron arte digital antes de que la disciplina tuviera método, forma y nombre propio.

1.3.9. LA NOUVELLE VAGUE

La Nouvelle Vague (nueva ola) es una etiqueta inventada en el año 1958 por François Giroud, en un artículo de la revista L'Express, para describir a un grupo de jóvenes cineastas franceses que debutan brillantemente, al margen de las corrientes tradicionales. El término tuvo éxito y sirvió rápidamente para describir un nuevo estilo cinematográfico, caracterizado por su desenvoltura narrativa, por sus diálogos provocativos, por cierto amoralismo y por “collages” inesperados. El prototipo será *Al final de la Espada*, de Jean-Luc Godard. El público se entusiasma: en 1960, cuarenta y tres nuevos autores rodaron su primera película.

⁸ <http://www.pagina12.com.ar/diario/suplementos/espectaculos>

El éxito de la Nouvelle Vague se explica por motivos económicos, políticos y estéticos, la acción concertada de algunos productores dinámicos, deseosos de superar las leyes cerradas del mercado, por ejemplo Pierre Braunberger, Georges de Beauregard, Anatole Dauman; la aparición de una nueva generación de actores, más relajados, menos marcados por la rutina teatral, como Brigitte Bardot, Jean-Paul Belmondo, Bernardette Lafont. En suma: hay una renovación a todos los niveles de los actores y mecanismos del hecho cinematográfico.

1.4. DEBILITAMIENTO DE LA ESTRUCTURA NARRATIVA.

1.4.1. LA TV SE IMPONE AL CINE – FENÓMENO MTV

Aparece en los tiempos actuales un movimiento conocido como MTV, que se considera facineroso, de fácil comprensión, de teoría no muy complicada y con resultados – respuestas significativas rápidas.

“Es una clave reconocer que el movimiento y el ritmo son formas universales de comunicación. Cosa que es bastante obvia, pero la comunicación a través del movimiento está profundamente integrada en nuestra cultura de otras maneras. Por ejemplo: ¿ha oído alguna vez decir que una película tiene demasiado estilo “MTV”? Las ediciones rápidas, típicas de los vídeos de música, se han convertido en propiedad de MTV. Al establecer un estilo particular basado en el movimiento, MTV ha añadido un atributo importante a su marca”⁹.

⁹ http://anndesign.blogspot.com/2005_09_01_archive.html

Se basa esta teoría en que parte de lo básico: el movimiento también es lenguaje, es decir que el nuevo tipo de comunicación manejada por MTV es defender la forma y no el fondo para llegar a un mensaje, algunas veces con ironía y sátira y otras de manera frontal y semi-cruda para concluir que el contenido es casi innecesario para captar el mensaje; es el impacto del movimiento el que transmite la gran energía de MTV.

MTV hace la propuesta de mezclar elementos plásticos (vestuarios, sets, tecnologías, etc) con elementos internos (costumbres, tradiciones, etc). Pero la mencionada mezcla será para intercalar o cruzar lo no apropiado o lo no racional para presentar otra propuesta en imagen. Algunos televidentes jóvenes piensan que la cadena MTV está destinada a emitir exclusivamente videoclips, que, constituye una experimentación videográfica considerable creando nuevos mercados de industria cultural gracias a la diversidad de espacios culturales actualizados y relacionados con las iconografías, narraciones y sensibilidades contemporáneas, convirtiéndose parte de los mercados globales.

1.4.2. NUEVAS TECNOLOGÍAS = NUEVOS LENGUAJES (MATRIX).

Un espectador común se plantea todavía incógnitas cómo ¿Qué es Matrix?, dado el caso futurista que plantea el guión, traslada al público a una dimensión no solo visual sino también sonora mezcladas con tradiciones místicas y esotéricas.

“La influencia de la danza en el cine de acción de finales del siglo XX, va a transformar el orden de los factores, es decir la violencia y los combates van a

estar justificados en la película por la importancia y el protagonismo que la coreografía adquiere en el film al embellecer las peleas, hecho que convierte a la película Matrix (1999) en el ejemplo más relevante de lo que será el cine de acción en el siglo XXI”¹⁰.

Hoy sin embargo se muestra la tendencia que el cine no sigue a la realidad, sino la realidad al cine. Matrix es una muestra de ello (metáfora). Observamos como hombres viven una vida virtual llena de imágenes irreales, pero sin saberlo. Creen que esas imágenes aparentes son la realidad misma. Los habitantes de Matrix son esclavos y se auto conciben más libres que nunca.

1.4.3. VIDEO ARTE

La utilización del vídeo a principios de los años sesenta se sitúa entre el cine experimental y la televisión comercial, lo que conlleva el uso alternativo y renovado de este nuevo medio. En definitiva, su aparición responde a la necesidad de generar una clara oposición frente a la televisión comercial.

El vídeo de creación nace bajo uno de los primeros magnetoscopios de Sony, comenzando, de este modo, la comercialización de cámaras de vídeo portátil. Desde este momento, este aparato reproductor se encuentra disponible para la sociedad, dejando de ser patrimonio exclusivo de las cadenas de televisión. El uso del vídeo en las diferentes acciones artísticas del grupo Fluxus y la exposición de las cintas electrónicas en el café Gogo de New York, en 1965, por parte de Nam June Paik, inauguran el comienzo del videoarte, que trata de una disciplina artística que utiliza un nuevo soporte: la pantalla televisiva,

¹⁰ www.cabdeburgos.com/docftp

quedando su existencia estrechamente ligada a la televisión, así como a las artes del espectáculo (cine, teatro, danza, música).

Entre sus principales pioneros, encontramos a Nam, June Paik (1932) y Wolf Vostell (1932-1998). Ambos artistas cuestionan el discurso elitista y no público del arte, a la vez que liberan a la televisión de sus convencionalismos para convertirlos en lenguajes artísticos.

“El videoarte combate la banalidad de la televisión como medio de masas, mediante la combinación de diferentes propuestas interdisciplinarias y culturales. Intenta alejarse de los cauces comerciales, para que estos no pesen de una manera tan asfixiante en el resultado final, tal y como ocurre con las producciones televisivas. De esta manera, renuncian a procesos como la estandarización y la serialización en los procesos productivos. El vídeo arte sería la resistencia a los discursos dominantes en el lenguaje, en la representación y en las ideologías (implícitas o no); resistencia al sistema hegemónico de la televisión (institución de la comunicación masiva); pero ante todo como variante aguda del movimiento de la Modernidad, en el sentido de no renunciar a la utopía de reconciliación entre arte y vida, lo que implica abismarse en el ocaso del arte”¹¹.

El videoarte no se manifiesta como un medio de masas, ya que rompe con formas tradicionales de los medios de comunicación de masas (cine narrativo y televisión). Sus soportes son más baratos, alternativos y relegados a un mundo underground.

¹¹ www.ateiamerica.com/doc/conexion.pdf

En los años setenta, esta práctica se convierte en algo habitual, realizando proyecciones de vídeo en circuito cerrado y en tiempo real. Será en esta misma década cuando el videoarte desarrolle su propio protagonismo y lenguaje, generándose a partir de aquí nuevas correlaciones artísticas como video escultura, video performance y video instalación.

La correlación del videoarte con el mundo pop (empleo de diferentes lenguajes, como el comic, publicidad, consumo), performance, povera, body art, optical art y el arte cinético-lumínico le permite relacionarse prácticamente con todas las tendencias dentro del mercado artístico. Las propuestas videoartísticas mantienen una amplia conexión con diferentes tendencias, lo que pronostica amplias dosis de fuentes de información. En general, más que analizar cuestionamientos tecnológicos se aboga por planteamientos conceptuales.

CAPÍTULO II: NARRATIVA FÍLMICA

La Narrativa Fílmica trata de valorar la función que desempeñan los elementos formales del filme, a saber, los códigos visuales, sonoros y sintácticos. En rigor, el análisis del filme debería realizar una descripción pormenorizada de las funciones de todos y cada uno de esos elementos dentro del relato, pero a nadie se le oculta que no siempre ni necesariamente un movimiento de la cámara o cualquier otro aspecto desempeña una función estética añadida a la meramente funcional narrativa para la construcción del relato audiovisual.

La narración fílmica se refiere más a la percepción audiovisual directa que a la evocación imaginativa de la palabra. Consecuentemente, la narración fílmica se presta más a la acción y sobre todo a la acción interactiva entre personajes.

2.1. LA COGNICIÓN VISUAL: SIGNO (ICONO, ÍNDICE Y SÍMBOLO)

La percepción visual es un proceso de conocimiento y ver un acto de construcción que puede hacer más o menos uso de la información que aportan los estímulos, dependiendo de las circunstancias del observador y no un simple registro de la realidad. Así el proceso perceptivo es la selección de la realidad, mientras que el proceso representativo es la formalización del repertorio de elementos seleccionados y ordenados, inventando un equivalente pictórico. Un código visual para interpretación es el signo, que es cualquier cosa perceptible por los sentidos que utilizamos para representar a otra cosa. El signo puede ser clasificado en:

Icono: Signo que posee alguna semejanza o analogía con su referente.

Ejemplos: una fotografía, una estatua, un esquema, un pictograma.

Indice: Signo que mantiene una relación directa con su referente, o la cosa que produce el signo. Ejemplos: suelo mojado, indicio de que llovió; huellas, indicio del paso de un animal o persona; una perforación de bala; una impresión digital.

Símbolo: Signo cuya relación con el referente es arbitraria, convencional.

Ej: Las palabras habladas o escritas; la cruz roja.

2.2. LA IMAGEN.

La naturaleza icónica de la imagen es básicamente un sistema de comunicación con tres elementos siempre presentes:

- Una selección de la realidad.
- Un repertorio de elementos de representación.
- Un sistema de orden.

Independientemente del nivel de realidad que posea una imagen, ésta es siempre una representación de la misma: el color, la textura o las proporciones son cualidades reales por ello la articulación de una imagen no es convencional sino que tiene un principio de analogía con su referente a diferencia de otros sistemas de comunicación como el verbal.

“El proceso de observación y aprehensión de una imagen depende del mecanismo perceptivo humano junto con otros procesos de conducta, educativos y culturales que condicionan la relación del observador con la imagen. Cada observador obtiene su propia selección de la realidad, el

repertorio de elementos puede variar pero la sintaxis visual permanece".
(IBAÑEZ;1986:207):

2.3. FUNCIONES DE LA IMAGEN

La imagen cumple con funciones primordiales como:

2.3.1. Descriptiva: Pretende presentar la realidad con una visión objetiva, introducirnos en el mundo en el que se desarrolla la acción. Los encuadres descriptivos buscan planos largos y movimientos apropiados.

2.3.2. Narrativa: Quiere dar los elementos necesarios para que se entienda objetivamente la acción. Son encuadres funcionales y su duración ha de ser la estrictamente necesaria.

2.3.3. Expresiva: Busca introducir más al espectador en el mundo de lo narrado o hacerle entender el punto de vista del director. Son encuadres más subjetivos. Es preciso que se sujeten a la narración del film.

2.3.4. Simbólica: Busca introducir dentro del encuadre unos elementos que subrayen, expliquen, den profundidad psicológica, etc., a la acción, personajes u objetos presentados.

2.4. ESPACIO FÍLMICO

Al montar los diversos fragmentos de película que componen una escena se crea un espacio y un ambiente nuevo que surgen de la imagen y que capta el espectador, que tiene la impresión que los fragmentos reunidos constituyen una acción unitaria.

En el experimento cinematográfico de L.W.Kulechov en 1920, la escena es la siguiente:

- Un joven avanza de derecha a izquierda.
- Una mujer va de izquierda a derecha.
- Se encuentran y se dan la mano. El joven señala con la mano cualquier cosa.
- Un gran edificio blanco con una escalera.
- Ambos suben la escalera.

Cada fragmento fue filmado en lugares diferentes, pero el montaje creó un espacio nuevo inexistente en la realidad pero que para el espectador resulta real.

“Tanto en América como en Europa, las escenas eran tratadas por la cámara desde un punto de vista fijo. Fue D.W. Griffith, con sus películas realizadas entre 1908 y 1913 quién con mayor atrevimiento exploró las posibilidades de la variación del punto de vista, que a partir de 1914 con "The Avenging Conscience" (La Conciencia Vengadora) y definitivamente con "The Birth of a Nation" (El Nacimiento de una Nación) de 1915, impone un sistema de tratamiento de la escena por medio de muchos puntos de vista que no solo permite acercarse o alejarse de los personajes en acción, sino crear un espacio sin límites exactos previamente definidos, un espacio donde el "campo" responde a las necesidades de progresión de la acción; así una escena puede ser registrada en una secuencia de diferentes tomas, es decir, vista en una

serie de "planos". Es cierto que esos primeros intentos de montaje venían a incrementar la complejidad de aquellas relaciones espacio-tiempo, presentes en la toma, y permitían una nueva relación entre la escena y el espectador; pero se trataba de una relación mucho más atrayente y mucho más dinámica; y ese fue el mayor mérito de Griffith que, si bien fragmentaba la escena, podía luego recomponerla, convirtiendo al espectador en un observador virtualmente móvil¹².

Existen dos tipos de espacio fílmico:

El geográfico, que se utiliza para situar la acción en cualquier punto de la geografía.

El dramático, que se utiliza para localizar y ambientar la psicología de los personajes y situaciones. Es un recurso muy usado para subrayar ideas o sentimientos.

2.5. TIEMPO FÍLMICO

El tiempo en el cine es diferente al tiempo real. Es un tiempo variable, no necesariamente lineal, que incluso se puede acelerar o invertir. Las formas de utilización del tiempo fílmico son:

2.5.1. Adecuación: Igualdad entre el tiempo de acción y el de proyección.

¹² la puesta en escena. El juego de los actores y el dinamismo de la acción. Facultad de Artes U. de Chile. Leonardo Céspedes.

2.5.2. Tiempo Condensado: Mucha acción en poco tiempo, es decir se plantea que una acción dure mucho más tiempo de lo real, justamente para provocar enganches o dramatismo.

2.5.3. Tiempo Extendido: Caso contrario al condensado, propone la supresión de tiempo innecesario. El tiempo en cine es valioso y no se puede describir toda una escena, entonces se resume las secuencias de acciones.

2.5.4. "Flash back": Salto atrás en el tiempo. Se retrocede a épocas anteriores. El recuerdo de alguien suele ser el procedimiento más habitual.

2.5.5. Tiempo psicológico: Una serie de planos largos con escasa acción puede aumentar la impresión de duración del film. Al contrario sucede con planos de corta duración y donde pasan cosas de gran interés.

2.5.6. Elipsis: Supresión de los elementos tanto narrativos como descriptivos de una historia, de tal manera que a pesar de estar suprimidos se dan los datos suficientes para poderlos suponer como sucedidos o existentes.

2.5.7. Recursos para representar el pasado: virajes de color o de color a blanco y negro, dobles pantallas, sobreimpresiones...

2.5.8. Recursos para representar el paso del tiempo: las hojas de un calendario van cayendo, un reloj, una vela o un cigarrillo que se van consumiendo, los cambios de luz natural, los cambios de estaciones del año, la evolución física de una persona, el cambio de su vestuario, las sobreimpresiones.

2.6. COMPOSICIÓN DE IMAGEN

La composición de imagen es la respuesta evocativa y connotativa que refleja en el espectador la admiración, la estructura, fondo y mensaje que puede transmitir una imagen. La composición de imagen engloba un conjunto de factores cuya función es doble: dirigir y mantener la atención del espectador hacia un tema particular, al mismo tiempo influir en la percepción del mismo.

A continuación se presenta los elementos que pueden aplicarse en un rodaje que están acordes a la composición:

2.6.1. REGLA DE LOS TERCIOS.

Consiste en una rejilla imaginaria en la pantalla de TV, es la división de dos líneas verticales y dos horizontales, capaz de formar en sus intersecciones cuatro puntos, a los cuales la concepción de la geometría euclidiana considera los (4) puntos de oro, es decir son los puntos de fuerza de la imagen.

Todos los elementos que estén situados en cualquiera de estos puntos atraerán más la vista del espectador, su posición asimétrica en la imagen creará un equilibrio dinámico en vez de estático.

Por el contrario colocar un sujeto en el centro de la imagen y sin realizar ninguna acción provocará una imagen estática y sin fuerza.

La línea de Horizonte de una imagen es recomendable ubicarla sobre cualquiera de las dos líneas horizontales de la rejilla imaginaria en vez de hacerlo en el centro, ya que las proporciones que de ello resultan son más interesantes visualmente. El mismo principio se aplica en las líneas verticales

2.6.2. POSICIÓN DEL SUJETO EN LA IMAGEN

El espacio que está entre la línea superior del visor y la cabeza del sujeto se lo considera “aire”. Entonces se debe tener cuidado en no exceder la cantidad de aire, pero tampoco cortárselo. El dejar un espacio adecuado ayuda a oxigenar la toma.

2.6.3. LÍNEAS DOMINANTES DE LA IMAGEN

Las líneas formadas por ciertos elementos y por el arreglo o disposición de los mismos en la imagen, tienen un efecto sobre la vista y la percepción. Sugieren ciertas sensaciones, evocan ciertas ideas sobre el espectador. Pero estas percepciones varían según el nivel cultural del espectador.

Así por ejemplo las líneas curvas y diagonales generan dinamismo, ligereza, movimiento. Las líneas horizontales reflejan calma, reposo, paz o hasta muerte. Las líneas verticales pueden provocar encierro, solidez, rectitud, permanencia.

2.6.4. CLARIDAD DE LA COMPOSICIÓN

Una imagen de video debe transmitir una imagen clara, rápida y sin confusión. Es importante no cargarla con elementos inútiles porque pueden distraer la atención del espectador. Se recomienda no mantener primeros planos innecesarios que puedan confundir la imagen.

2.6.5. TONOS Y COLORES

Hablar de tono y color es referirse a la escala de matices que se atribuyen al color del más pálido al más oscuro. En cualquier medio cultural, los colores

tienen un efecto directo sobre la percepción. Inspiran una gama de sensaciones de las que no siempre somos conscientes.

Algunos colores tienen una connotación simbólica unida a tradiciones y a una realidad cultural particular.

2.6.6. MOVIMIENTO DE LA IMAGEN

Normalmente el interés de un espectador por una imagen estática decae rápidamente. Cuando damos movimiento a una imagen podemos transmitir atención hacia el espectador, ya que él es quien realiza la lectura de la imagen. Hay que considerar que tiene más peso una imagen de izquierda hacia la derecha por razones de aprendizaje común.

2.7. EL SONIDO COMO ELEMENTO AUDIOVISUAL.

“Es el resultado de percibir auditivamente variaciones oscilantes de algún cuerpo físico, normalmente a través del aire” (Rodríguez Bravo: 46). El origen es la vibración de un objeto físico, dentro de la gama de frecuencias y amplitudes que es capaz de percibir el oído humano.

2.7.1. TRES ATRIBUTOS FUNDAMENTALES DEL SONIDO: INTENSIDAD, ALTURA Y TIMBRE.

2.7.1.1. La INTENSIDAD depende de la amplitud del movimiento vibratorio, traduciéndose como cantidad de energía (presión acústica) emitida por el objeto vibrante. Se mide en decibeles (dB) acústicos (dBa).

2.7.1.2. La ALTURA o tono depende de la frecuencia de vibración de ese objeto; podrá ser grave, media o aguda.

2.7.1.3. EI TIMBRE es “la cualidad específica que nos permite distinguir dos o más sonidos iguales en altura, duración e intensidad producidos por diferentes instrumentos o voces” (Encarta 2005). Está compuesto por los armónicos (frecuencias múltiples) y sus variaciones. Esta última característica permite distinguir dos sonidos de la misma intensidad y la misma altura (o tono), otorgándole al sonido un carácter acústico individual.

2.7.2. FUENTE SONORA.

Una fuente sonora puede ser cualquier objeto físico que esté emitiendo un sonido *mientras lo esté haciendo* (Rodríguez Bravo: 47).

2.7.3. OBJETO SONORO.

Este es un sonido concreto, aislado física o conceptualmente, sistematizado para su percepción y estudio (es un recorte artificial al sonido, equiparable al concepto de *objeto de estudio*, es decir, aquello que estudiamos en particular separado de otros contenidos, aunque pertenezca a la misma disciplina; por ejemplo, esta misma ficha, que estudia las características principales del sonido, describe algunas herramientas conceptuales y desglosa el punto de audición: todo lo que acota cuál es su objeto de estudio.

2.7.4. ENTE ACÚSTICO

Es cualquier forma sonora que, habiendo sido separada de su fuente original, es reconocida por el receptor como una fuente sonora concreta que está situada en algún lugar de un espacio sonoro. Su valor expresivo reside en que sea reconocido, o no, como procedente de su fuente original (la voz de Homero, en *Los Simpson*). Los entes acústicos son *acusmáticos*, es decir,

independientes de la fuente sonora que les da origen, ya que en ningún caso su fuente originaria va a ser la que origine ese sonido en el momento en que el espectador la escuche (y, además, no necesariamente es ella la que produjo el sonido: así, los pasos de un personaje pueden no ser los que su intérprete dio en la imagen, ni tampoco su voz, que podría estar doblada, etc.).

2.7.5. PLANOS SONOROS.

Los Planos Sonoros se pueden identificar por la combinación de tres variables: distancia, intensidad y frecuencia; el cambio de una de ellas influye en las otras.

2.7.5.1. Primerísimo primer plano (PPP): Es el caso de una Fuente Sonora a pocos centímetros de nuestro oído [Punto de Audición] (alguien nos susurra a esa distancia... o nos grita); también, el de una voz (FS) ubicada hasta 5 cm. de un micrófono (PA), como la empleada para un monólogo interior o para lograr la sensación de que se nos está hablando al oído (como lo hacen ciertos locutores/as en ciertos programas radiales nocturnos).

2.7.5.2. Primer plano (PP): FS ubicada, aproximadamente, entre 10 cm. y 40 cm. del PA [20 cm., una cuarta, suele ser es la distancia promedio de un hablante (FS) ante un micrófono (PA) para lograr PP sonoro]. También estará en PP nuestra lapicera escribiendo en el papel (FS) respecto del propio oído (PA), aunque con baja intensidad.

2.7.5.3. Planos medios (PM): El segundo, tercer, cuarto, quinto plano, etc., tienen, por ahora, poca precisión respecto de su ubicación entre FS y PA (y así ocurrirá hasta el momento en que se sistematice su uso). Por el momento,

puede decirse que no son ni tan cercanos como en los dos casos anteriores, ni tan lejanos como los de los próximos incisos. En el aula, podría ser la distancia entre nosotros [PA] y el docente [FS], algunos compañeros (sus voces, roces de ropa, papeles) [FS] o la puerta [FS].

2.7.5.4. Planos lejanos (PL): Tal vez, a partir de FS a 10 m. del PA podría hablarse de planos sonoros lejanos, teniendo en cuenta que las distancias son estimativas y poco precisas.

2.7.5.5. Último plano (UP): Sería aquel cuya Fuente Sonora estuviese, por su lejanía, en el límite de la posibilidad de escucharse respecto del Punto de Audición.

Como para la detección de los planos influirán la reverberación, la intensidad y las frecuencias, será el PA lo que determine qué plano estará ocupando en el espacio una determinada FS (ya que a partir de aquél se forma la perspectiva sonora), en función de la lejanía o cercanía entre ésta y el PA (sea el oído, un micrófono o cualquier otro dispositivo).

2.8. RELACIONES DE SINCRONISMO-ASINCRONISMO ENTRE IMÁGENES, SONIDOS Y ESCRITURA.

Un nivel de relaciones entre los sistemas expresivos se plantea dentro de las vinculaciones que se contraen entre unos y otros. Imágenes, sonidos y escritura pueden aparecer simultáneamente, pero el enlace de unos con otros puede ser diferente.

La TV emplea la palabra como sonido y como representación gráfica. Las dos muestran un idioma de realización fonética y escrita. En la realización fonética

se incorporan todos los rasgos característicos de los sonidos según las diversas hablas, jergas, argot, tecnicismos y usos personales. Por su parte, en la realización escrita, la palabra adquiere nuevas significaciones por su representación gráfica en movimiento o fija.

2.8.1. RELACIONES ENTRE IMÁGENES Y ESCRITURA:

La escritura establece relación con las imágenes. Se requiere una composición adecuada para la plena visualización de ambas, además de una correlación según la función que se otorgue a cada sistema respecto del otro. Ambos están sometidos a una armonía paralela.

Funciones de la escritura en su relación con las imágenes:

2.8.1.1. Fijación o anclaje de sentido: La escritura permite incorporar informaciones de manera simultánea a las imágenes para aclarar e identificar diversos aspectos ambiguos o ausentes de las imágenes: nombre de personalidades, reporteros, lugares, día, hora, procedencia de las imágenes...

2.8.1.2. Identificación de nombres y cargos: como idea de refuerzo para resaltar la importancia del protagonista de la información, así como del encargado de su elaboración. En este sentido, hay que destacar que aunque la presencia del reportero le diferencia del resto de protagonistas de la información y por tanto no sería necesaria su identificación por intervenir en la noticia como representante de la emisión.

2.8.1.3. Información de datos numéricos y estadísticos: se pretende reforzar la exposición visual subrayando, mediante la expresión oral, los datos y cifras que aparecen en imagen. Por lo general, la parte escrita aporta la cifra

exacta mientras la expresión tiende al redondeo. Por su parte, cuando se trata de cifras exactas, la expresión oral sigue el ritmo de aparición de la escritura entrecortada con pausas breves para facilitar la comprensión. Todos aquellos datos y cifras que puedan expresarse visualmente mediante un gráfico deberán eliminarse de la expresión oral, salvo si la intención final es la del refuerzo de los contenidos.

2.8.1.4. Servicio de titulares: La escritura televisiva no narra ni describe, como máximo apoya la síntesis o subraya las ideas principales de la información. En estos casos, la referencia es a la expresión oral que combina el relato del reportero con el testimonio sonoro del orador.

La escritura en la información televisiva está sujeta a los principios de legibilidad, visibilidad y densidad informativas.

2.8.2. RELACIONES ENTRE IMÁGENES Y SONIDOS

Las imágenes y sonidos contraen múltiples relaciones en su presencia simultánea en la pantalla. En general la imagen atrae más que la expresión oral en TV. El espectador se centra en ella y relaja su capacidad atencional del sonido a pesar de ser el que lleva la carga informativa global y precisa.

El sincronismo técnico de imágenes y sonidos aparece no sólo cuando el relato es continuo en ambos sistemas de imágenes y sonidos sino también cuando se produce una cierta discontinuidad en alguna de ellas. Cuando vuelva a encontrarse tiene que volver a darse de nuevo el sincronismo.

Cuando el relato visual continuo se interrumpe para incrustar imágenes de otra situación o referencia deberá coincidir con el sonido en el momento en que se

continúe con el mismo; esto es, que hay que incrustar un número idéntico de cuadros a los sustituidos. Esto sucede también con el sistema auditivo.

2.9. PUESTA EN ESCENA

La puesta en escena es un concepto que el cine tomó del teatro y que, progresivamente, se desarrolló adaptándose a la expresión audiovisual. Se refiere, fundamentalmente, a la creación de un ambiente general que sirve para dar credibilidad a la situación dramática. Este concepto engloba, por tanto, la decoración, la luz, el color, la iluminación, el vestuario, el maquillaje y la interpretación de los actores. En suma; todos los elementos expresivos que configuran la creación de un filme o programa.

“Originalmente, el término francés *“misé en scene”*, se aplicaba a la dirección de espectáculos teatrales y su traducción más directa era la de poner en escena una acción. La adopción de este término por la cinematografía expresa el control del director por todo lo que aparece en la imagen presentada por el encuadre de la cámara. Desde una perspectiva actual, la puesta en escena se concibe como una noción totalizadora. Es decir, se entiende como un conjunto de operaciones dirigidas a la construcción del discurso que adoptará unas a otras formas según sus finalidades. El concepto de puesta en escena ha dado lugar a la existencia de diferentes posiciones respecto a su relación con el realismo”. (Fernández D, 1999:51)

El dominio de esta técnica permite la creación de nuevas realidades que deben de aceptarse como una de las posibilidades mágicas del medio audiovisual siempre y cuando se acepte la relación entre naturalidad y convención que rige la esencia de los productos fílmicos.

2.10. RETÓRICA DE LA IMAGEN

“Surgida en Grecia en el siglo V a.C. como una forma de discurso persuasivo – entre otras funciones- la retórica intentaba asignar un carácter verosímil a aquello que verdaderamente no era real. De ahí que se la conociera como el “arte de la palabra fingida” o el “arte del buen decir”. Estas expresiones que, evidentemente aluden a cierta cualidad ficticia y transgresora (porque van más allá de ciertas normas sociales, físicas, culturales, etc) constituyen una característica de la Retórica que más tarde se integraría a la Literatura y en particular a la Poesía, aportando en muchos casos lo que para J. Durand es una satisfacción no castigada”¹³.

2.11. FUNCIÓN DE LA RETÓRICA

En la actualidad vemos que la Retórica forma parte de nuestro uso cotidiano del lenguaje. Siempre retorizamos, articulamos nuestro discurso tomando determinadas palabras del lenguaje y en algunos casos construimos expresiones a las que les asignamos por convenciones sociales (= código) un sentido que supera lo puramente literal. Para Roland Barthes una manera de análisis de las imágenes es que pueda especificar sus significados.

Cada una de las palabras, signos, que constituyen el lenguaje implican un significante (aquello a lo que nos referimos). La unión entre ambos términos es arbitraria. “Barthes analiza la imagen publicitaria para considerar que la

¹³ http://www.vision-ucalp.com.ar/wp-content/uploads/2008/04/retorica_de_la_imagen

significación es sin duda intencional y por lo tanto esta formada con panorama a la mejor lectura posible”¹⁴.

2.12. NORMAS DE CONTINUIDAD

El editor acepta la reducción de enormes cantidades de material filmico para mantener el ritmo de la historia en movimiento. Estos cortes pueden provocar algunos problemas de continuidad sobre la acción que no favorecen a la comprensión de la pieza. Cuando ello sucede, se llaman "saltos en el corte" (jump Cut) , quedando un corte antiestético, de acción o sobre el contenido.

2.12.1. ESCALA DE LA IMAGEN

Otro tipo de salto de imagen surge al editar de manera consecutiva grandes cambios del tamaño de la misma imagen. Pasando directamente desde un plano general (Toma de situación) a un primer plano, puede resultar muy abrupto. Un plano medio entre ambos es generalmente necesario para suavizar la transición y orientar al público a la nueva información que le interese.

Normalmente se empieza describiendo el Plano General (PG), seguido de un Plano Medio (PM) y un Primer Plano (PP). De ser necesario para salir de una escena, la secuencia puede ser montada a la inversa. A veces es necesario volver al plano general para recordar al público dónde se lleva a cabo la escena y la situación. Esto es especialmente importante durante o después del movimiento de los actores. De todas maneras la fórmula de PG-PM-PP es tradicional (en algunos estudios de cine es una orden mantener esta rutina). En

¹⁴ clasesjuanmanuelgonzalez.pbwiki.com

ocasiones el editor pensará que es mejor utilizar otro método, pero como base para iniciar está bien.

2.12.2. ÁNGULOS DE TOMA

Otro tipo de salto en la edición se produce cuando se corta entre dos tomas que son casi idénticas. Un corte de este tipo, aparenta ser un error.

Para evitar este problema se utiliza la regla de los 30 grados. Este tipo de recurso ayuda a reforzar el ambiente con varios tiros de cámara y de cierta manera abre el espacio sin necesidad de utilizar un Plano General.

También se debe tener en cuenta la acción – reacción, es decir manejar el “plano – contraplano”. Si alguien en alguna entrevista realiza una pregunta en PM, la otra persona debe ser captada su respuesta en el mismo tamaño del plano.

2.12.3. SALTO DE EJE

Este es uno de los problemas de continuidad más comunes, cruzar la línea o saltar el eje. Cada vez que un nuevo encuadre de cámara supera 180 grados al anterior emplazamiento se habrá invadido el eje y la acción se verá invertida. Entonces si alguien pregunta algo va a parecer que el mismo se estaría contestando

Ocasionalmente un director romperá la regla de los 180 grados para crear un efecto dramático. Por ejemplo durante la secuencia de un saqueo, un director puede decidir intencionalmente saltar el eje en varias tomas para comunicar

confusión y desorientación. (esto puede evidenciar uno de los efectos del salto de eje).

2.12.4. DIRECCIÓN DE LOS PERSONAJES U OBJETOS

Se trata de producir la impresión correcta en el caso de la dirección de los personajes en tomas diversas. Los movimientos de diferente dirección han de tomarse con direcciones opuestas y los movimientos de igual dirección, con iguales direcciones. El error es el salto de eje. Tiene que haber "raccord" o continuidad. Además, en las acciones estáticas la dirección de las miradas de los personajes determinan el eje de acción, que es la línea imaginaria a lo largo de la cual se desarrolla la acción de los personajes en el espacio.

2.12.5. VELOCIDAD

Se puede variar la rapidez de los planos en un momento dado para aumentar o disminuir el interés. La velocidad del montaje debe responder al ritmo que el editor considere apto para esa escena o secuencia. Un ritmo rápido esta acompañado de planos más cerrados pero con mayor fluidez. Al contrario un ritmo lento se plasma con planos más abiertos porque son de ubicación y por ende persiguen mas tiempo en pantalla.

2.12.6. DISTANCIA FOCAL

Hay que mantenerla sin variar. Si no, se produce un salto de distancias.

2.13. SEPARACIÓN Y/O UNIÓN DE LOS PLANOS Y SECUENCIAS:

Los elementos para unir o separar tomas o escenas de un producto audiovisual está dado:

2.13.1. POR CORTE

Las imágenes de un plano suceden a las del anterior sin ningún proceso intercurrente. Se debe tener en cuenta que el corte se realiza en el momento de la acción, para dar la sensación de interacción del cambio de toma.

2.13.2. POR FUNDIDO EN NEGRO

La escena se oscurece hasta llegar a negro. Lo contrario es la apertura en negro. O también en blanco, sirve para reforzar la salida o entrada de un cambio de secuencia fílmica.

2.13.3. POR ENCADENADO

Una nueva escena va apareciendo encima de una anterior, muestra o refleja un poco de dinamismo y en cierta manera un preámbulo de recuerdo o sensaciones internas hacia el espectador.

2.13.4. POR CORTINA

La progresión de una imagen en la pantalla hace desaparecer, por desplazamiento, la imagen anterior. Se la emplea para dar acción de paso rápido en el tiempo, manteniendo el mismo espacio.

2.14. FUNCIONES DEL MONTAJE

La definición amplia, coloca al montaje en una posición que afecta a un cierto número de objetos fílmicos diversos, a los que modifica siguiendo 3 grandes modalidades.

2.14.1. Función narrativa.- Todas las descripciones consideran esta función como la función normal del montaje. Asegura el encadenamiento de los elementos de la acción según una relación que es una correspondencia de causalidad y/o temporalidad diegéticas, se trata de conseguir que el drama sea mejor percibido y correctamente comprendido por el espectador.

2.14.2. Funciones Sintácticas

El montaje, asegura, entre los elementos que une, relaciones formales más o menos independientes del sentido, son de 2 tipos:

2.14.2.1 Efecto de enlace/disyunción (*fundido encadenado*).

La producción de un enlace formal entre 2 planos sucesivos es lo que define en particular el *raccord* en el sentido estricto del término.

2.14.2.2. Efecto de alternancia.-

La alternancia podía significar simultaneidad (*montaje alternado*) o podía expresar una comparación entre 2 términos desiguales en función de la diégesis (*Montaje paralelo*).

2.14.3. Funciones Semánticas.-

Sin duda la más importante y universal, tiende a asegurar esto siempre. Abarca casos numerosos y variados donde se distingue:

2.14.3.1. Producción del sentido denotado: Lo que describía la categoría de montaje narrativo, uno de los grandes medios de producción de toda la diégesis.

2.14.3.2. Producción de sentidos connotados: Todos los casos en que el montaje pone en relación 2 elementos diferentes para producir un efecto de causalidad, de paralelismo, de comparación, etc.

2.14.4. Funciones Rítmicas

Se propuso caracterizar al cine como “música de la imagen” (década 20), el ritmo fílmico se presenta como la superposición y la combinación de 2 tipos de ritmos completamente heterogéneos.

2.14.4.1. Ritmos temporales: Han encontrado un lugar en la banda sonora.

2.14.4.2. Ritmos plásticos: Resultan de la organización de las superficies en el cuadro, de la distribución de intensidades luminosas, de los colores, etc.

CAPÍTULO III: LA DIDÁCTICA EDUCATIVA

La palabra didáctica deriva del griego *didaktikè* ("enseñar") y se define como la disciplina científico-pedagógica que tiene como objeto de estudio los procesos y elementos existentes en la materia en sí y el aprendizaje. Es, por tanto, la parte de la pedagogía que se ocupa de los sistemas y métodos prácticos de enseñanza destinados a plasmar en la realidad las directrices de las teorías pedagógicas.

Muy vinculada con otras disciplinas pedagógicas como, por ejemplo, la organización escolar y la orientación educativa, la didáctica pretende fundamentar y regular los procesos de enseñanza y aprendizaje.

La didáctica se puede entender como pura técnica o ciencia aplicada y como teoría o ciencia básica de la instrucción, educación o formación.

3.1. TECNOLOGÍA EDUCACIONAL.

“La aplicación de la tecnología al campo educativo ha significado un paso decisivo para el desarrollo de tareas didácticas” (González; 1971:13)

Una definición más amplia calificaría a la tecnología educacional como una planificación sistemática del proceso de instrucción mediante el empleo de recursos humanos y mecánicos; esta planificación incluye tanto la designación de objetivos como la conducción y evaluación del proceso instructivo.

La tecnología educacional se vale de recursos humanos y no humanos, pero éstos sólo constituyen los medios para materializar los objetivos propuestos.

3.2. EL PROFESOR Y SU TAREA INSTRUCTIVA Y EDUCADORA.

La actual Sociedad de la Información, caracterizada por el uso generalizado de las **Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)** en todas las actividades humanas y por una fuerte tendencia a la mundialización económica y cultural, exige de todos los ciudadanos nuevas competencias personales, sociales y profesionales para poder afrontar los continuos cambios que imponen en todos los ámbitos los rápidos avances de la ciencia y la nueva economía global. Por ende se vuelven necesarias la utilización de las herramientas TIC, para una revolución en todos los ámbitos sociales y especialmente, al mundo educativo.

Vivimos ante una nueva cultura que supone nuevas formas de ver y entender el mundo que nos rodea, que ofrece nuevos sistemas de comunicación interpersonal utilizando instrumentos tecnificados para realizar trabajos, y que presente nuevos valores y normas de comportamiento. Obviamente todo ello tiene una fuerte repercusión en el ámbito educativo:

- Ante la agitada y cambiante sociedad actual, las necesidades de formación de los ciudadanos se prolongan más allá y se extienden a lo largo de toda su vida. La **formación continua** resulta cada vez más imprescindible, tanto por las exigencias derivadas de los cambios en los entornos laborales como también para hacer frente a los cambios que se producen en los propios entornos domésticos y de entretenimiento.
- Crece la importancia de la **educación informal** a través de los medios de comunicación social sean multimedia, periódicos, revista, televisión,

radio e Internet. Aunque los conocimientos resultan poco precisos, la cantidad de tiempo que las personas le están dedicando a éstos medios ha crecido; hacen que ellos se vuelvan parte de un soporte para la información y educación de los ciudadanos.

- Todo cambia: los objetivos y los programas de las instituciones formativas, las infraestructuras físicas y tecnológicas, la organización y gestión de los centros, los materiales formativos y las metodologías que se utilizan. Se va perfilando **nuevos métodos de enseñanza** con la alfabetización digital y soportes de multimedia. Estos nuevos entornos facilitan el acceso a la formación cultural y mejoran mucho la enseñanza tradicional aprovechando la difusión de recursos didácticos audiovisuales.
- Toda implementación tecnológica conlleva a **nuevas competencias profesionales para los formadores y los alumnos**. Pero éstos recursos audiovisuales son un apoyo a la enseñanza, deben ser tomados con cautela ya que el uso incoherente de los mismos puede provocar una desinformación parcial confundiéndolos con un facilismo educacional.

“El profesor apareció como encargado de impartir aquellos conocimientos que los padres no sabían o no podían impartir a sus hijos. Pero resulta imposible suponer que el profesor pueda ceñir permanentemente su labor al terreno puramente objetivo de la relación instructiva.” (Ferrández; 1981:193)

El profesor tiene mucha más responsabilidad en tareas de motivación, orientación y educación, que en las estrictamente instructivas.

Si el profesor quiere seguir siendo el principal artífice en la educación, es preciso que se adapte humanamente a todos y a cada uno de los individuos del grupo de las clases que se le confían.

3.3. FUNCIONES DE LOS DOCENTES HOY

A diferencia de lo que ocurría antes, en la sociedad actual resulta bastante fácil para las personas acceder en cada momento a la información que requieren (siempre que dispongan de las infraestructuras necesarias y tengan las adecuadas competencias digitales; en este caso: estrategias para la búsqueda, valoración y selección de información). No obstante, y también a diferencia de lo que ocurría antes, ahora la sociedad está sometida a vertiginosos cambios que plantean continuamente nuevas problemáticas, exigiendo a las personas múltiples competencias procedimentales (iniciativa, creatividad, uso de herramientas TIC "*Tecnologías de la Información y la Comunicación*", estrategias de resolución de problemas, trabajo en equipo, para crear el conocimiento preciso que les permita afrontarlas con éxito.

“Si bien las TIC resultan un medio didáctico, es necesario asumir que su utilización en el aula modifica todos los componentes del proceso, reconceptualiza el rol del docente y exige garantizar las condiciones técnicas y organizativas para su uso adecuado y también su cuidado”. (González M; 2004;8)

Por ello, hoy en día el papel de los formadores no es tanto "enseñar" (explicar-examinar) unos conocimientos que tendrán una vigencia limitada y estarán siempre accesibles, como ayudar a los estudiantes a "*aprender a aprender*" de

manera autónoma en esta cultura del cambio y promover su desarrollo cognitivo y personal mediante actividades críticas y aplicativas que, aprovechando la inmensa información disponible y las potentes herramientas TIC, tengan en cuenta sus características (*formación centrada en el alumno*) y les exijan un procesamiento activo e interdisciplinario de la información para que *construyan su propio conocimiento* y no se limiten a realizar una simple recepción pasiva-memorización de la información, para crear en el alumno una actitud investigadora en las aulas. “Hay que destacar que las TIC, tienden a favorecer los procesos comunicativos; pero, esta bondad no se encierra en ellos, sino en la actividad que prepare el profesor apoyado en los mismos. Es esta la condición que exige de su uso una aplicación ajustada a tareas, trabajo en grupo o individual que potencien la colaboración, la responsabilidad, la aceptación y la creatividad”. (Hernández E; 2004: 29).

De ahí se puede partir con dos funciones del docente diagnosticando necesidades como:

a) Conocer las características *individuales* (conocimientos, desarrollo cognitivo y emocional, intereses, experiencia) y *grupales* (coherencia, relaciones, afinidades, experiencia de trabajo en grupo) de los estudiantes en los que se desarrolla su docencia.

b) Diagnosticar las necesidades de formación del colectivo de los estudiantes a los que se dirige la formación, teniendo en cuenta sus características y las exigencias legales y sociales.

Partiendo del diagnóstico de las necesidades se puede resaltar las siguientes cualidades del profesor.

3.3.1. PREPARAR LAS CLASES. Organizar y gestionar situaciones de aprendizaje con estrategias didácticas que consideren la realización de actividades de aprendizaje (individuales y cooperativas) de gran potencial didáctico y que consideren las características de los estudiantes.

Planificar cursos.- Diseño del programa: objetivos, contenidos, actividades, recursos, evaluación.

Diseñar estrategias de enseñanza y aprendizaje (intervenciones educativas concretas, actividades).- - Preparar estrategias que incluyan actividades motivadoras, significativas, colaborativas, globalizadoras y sobre todo aplicativas. Deben promover los aprendizajes, el desarrollo personal y social de los estudiantes.

- Encaminar a los estudiantes hacia el aprendizaje y utilización autónoma de los conocimientos adquiridos, con lo que aumentará su motivación al descubrir su aplicabilidad.

- Considerar la posibilidad de ofrecer a los estudiantes diversas actividades que puedan conducir al logro de los objetivos (para facilitar el tratamiento de la diversidad mediante diversas alternativas e itinerarios).

3.3.2. BUSCAR Y PREPARAR MATERIALES PARA LOS ALUMNOS, APROVECHAR TODOS LOS LENGUAJES.

Elegir los materiales que se emplearán, el momento de hacerlo y la forma de utilización, cuidando los aspectos organizativos de las clases.

Buscar y preparar recursos y materiales didácticos.

- Diseñar y preparar materiales didácticos (en soporte convencional o TIC) que faciliten las actividades de enseñanza/aprendizaje. La elaboración de materiales exige una preparación de las clases que redundará en eficacia.
- Seleccionar los recursos más adecuados en cada momento (según objetivos y contenidos, alumnos, contexto y las propias características del profesor). Su eficacia didáctica dependerá del acierto de esta elección y de la manera en la que se prescriba su uso).

Utilizar los diversos lenguajes disponibles.

- Incorporar a los contenidos de la asignatura las aportaciones de los lenguajes icónicos, de multimedia, entre otros para potenciar los aprendizajes de los estudiantes.

3.3.3. MOTIVAR AL ALUMNADO.

Motivar al alumnado

- Despertar el interés de los estudiantes (el deseo de aprender) hacia los objetivos y contenidos de la asignatura (establecer relaciones con sus experiencias vitales, con la utilidad que obtendrán).
- Motivar a los estudiantes en el desarrollo de las actividades (proponer actividades interesantes, incentivar la participación en clase).
- Establecer un buen clima relacional, afectivo, que proporcione niveles elevados de confianza y seguridad: presentación inicial, aproximaciones personales.

3.3.4. DOCENCIA CENTRADA EN EL ESTUDIANTE, CONSIDERANDO LA DIVERSIDAD.

Gestionar el desarrollo de las clases manteniendo el orden

- Ajustar las intenciones del programa académico a partir de las expectativas presentadas también por los estudiantes.
- Informar a los estudiantes de los objetivos y contenidos de la asignatura, así como de las actividades que se van a realizar y del sistema de evaluación. Negociar posibles actividades a realizar.
- Mantener la disciplina y el orden en clase (normas, horarios...). Las normas pueden ser tan abiertas como se considere oportuno, pero deben cumplirse.

Facilitar la comprensión de los contenidos básicos y fomentar el auto aprendizaje.

- Realizar exposiciones magistrales que faciliten la comprensión de los contenidos básicos de la asignatura (visiones generales, conceptos difíciles, procedimientos.)
- Establecer relaciones constantes entre los conocimientos previos de los estudiantes y la información objeto de aprendizaje.
- Dosificar los contenidos y repetir la información cuando sea conveniente.
- Enseñarles a aprender de manera autónoma, y desarrollar estrategias de auto aprendizaje permanente

Proponer actividades de aprendizaje y orientar su realización. Durante el desarrollo de las actividades se debe observar el trabajo de los estudiantes y actuar como *dinamizador* y *asesor*. Actuar como consultor para aclarar dudas de contenidos y metodología, aprovechar sus errores para promover nuevos aprendizajes.

- Orientarles para que planifiquen su trabajo de manera realista.
- Tratar la diversidad de los estudiantes (conocer sus características y diagnosticar sus necesidades) ofreciendo múltiples actividades que resulten todas ellas adecuadas para el logro de los objetivos que se pretenden. De esta manera los estudiantes podrán elegir según sus intereses y capacidades (pueden trazar su itinerario formativo).

Fomentar la participación de los estudiantes. Los alumnos, en sus aprendizajes, son procesadores activos de la información, no son meros receptores pasivos.

- Fomentar la participación de los estudiantes en todas las actividades: hacer preguntas, trabajar en grupo, hacer presentaciones públicas.

- En el desarrollo de las actividades promover interacciones de los estudiantes con los profesores, con los materiales didácticos y entre ellos mismos (trabajo grupal).

Evaluar. Evaluar los aprendizajes de los estudiantes y las estrategias didácticas utilizadas.

- Aprovechar las posibilidades de las TIC para realizar alguna de las actividades de evaluación y fomentar la **autoevaluación** por parte de los estudiantes.

- Evaluar las propias **intervenciones docentes**, para introducir mejoras.

3.3.5. OFRECER TUTORÍA Y EJEMPLO

Tutoría

- Hacer un seguimiento de los aprendizajes de los estudiantes individualmente y proporcionar los feed-back adecuados en cada caso: ayudar en los problemas, asesorar.
- Ayudar a los estudiantes a seleccionar las actividades de formación más adecuadas a sus circunstancias.
- Utilizar las TIC para facilitar y mejorar la acción tutorial: bases de datos para el seguimiento de los estudiantes.

3.3.6. INVESTIGAR EN EL AULA CON LOS ESTUDIANTES, DESARROLLO PROFESIONAL CONTINUADO.

Experimentar en el aula, buscando nuevas estrategias didácticas y nuevas posibilidades de utilización de los materiales didácticos, realizando trabajos de gestión utilizando recursos didácticos de multimedia.

Valorar los resultados obtenidos

- Hacer periódicas valoraciones de los resultados obtenidos y sobre cómo poder mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Formación continua

- Participar en cursos para estar al día en lo que respecta a la materia de la asignatura y también para mejorar las habilidades didácticas.

- Mantener contactos con otros colegas.

Fomentar actitudes.

- Valoración positiva del pensamiento opuesto, creativo y crítico.
- Trabajo autónomo (con iniciativa ante la toma de decisiones), ordenado y responsable.
- Trabajo cooperativo.
- Adaptación al cambio, saber desaprender (no estancarse).
- Curiosidad, formación continua, aprendizaje a partir de los errores (aprender probando, explorando), auto aprendizaje.

3.4. LA TELEVISIÓN – DOCENTE.

La función principal de la televisión educativa, es la de complementar o eventualmente sustituir la labor del maestro en clase. Así, en Norteamérica los primeros programas educativos de las emisoras comerciales iban dirigidos a las aulas, como por ejemplo los emitidos a partir de 1948 por Marta Gable y sus compañeros a través de tres emisoras comerciales de Filadelfia con destino a aquellas escuelas públicas.

Uno de los sistemas usados con mayor difusión y éxito en los Estados Unidos fue el de la televisión en circuito cerrado, concebido para la aplicación en las

universidades, escuelas o en otros edificios como centros cívicos o culturales para servir con los mismos fines que las instituciones educativas.

“Es decir, que la televisión educativa se ha venido empleando preferentemente como técnica de “enriquecimiento” de las explicaciones magistrales en las aulas, así como también subsidiariamente como técnica de instrucción directa en una determinada asignatura”.(Aguilera J; 1975:97)

3.5. EL USO DEL VIDEO EN EL AULA

El uso del video en el salón de clases facilita la construcción de un conocimiento significativo dado que se aprovecha el potencial comunicativo de las imágenes, los sonidos y las palabras para transmitir una serie de experiencias que estimulen los sentidos y los distintos estilos de aprendizaje en los alumnos. Esto permite concebir una imagen más real de un concepto. Sin embargo, la imaginación vuela, los conceptos se reagrupan y se redefinen, y es entonces cuando la presencia del maestro se reafirma, ya que es él quien determina cómo, cuándo y para qué se debe utilizar, lo cual, le da sentido y valor educativo. De ahí la importancia del conocimiento de los diversos enfoques didácticos para el uso del video en el aula.

3.6. FUNCIÓN DOCENTE COMPLEMENTARIA O DE ENRIQUECIMIENTO

En la “Telescuola italiana” – televisión de enseñanza italiana, trató de suplantar al maestro en forma directa, pero un 84 por ciento de los resultados no fueron los esperados, pensando en nuevos tipos de educación televisual. “Demostrándose que la tele-educación es un soporte pero siempre debe existir quien dirija y oriente las emisiones de cualquier medio auxiliar de enseñanza,

convirtiéndose en fundamental la guía y coordinación entre maestro y telemaestro” (Aguilera, J; 1975:98).

Destacando de este tipo de función complementaria, las siguientes acciones:

3.6.1. Acción estimulante.- acrecienta la eficacia y el rendimiento de las enseñanzas por medio de la exploración de la realidad estimulando la observación, la expresión y la criticidad al aportar documentos en otra presentación fuera de la tradicional (medios multimedia o audiovisuales).

3.6.2. Acción de facilitación.- aclara, analiza, recompone o fija en la mente nociones e ideas de difícil trasmisión por los procedimientos ordinarios.

3.6.3. Acción modernizadora.- induce a los maestros a emplear procedimientos pedagógicos o materiales nuevos, que sirvan de soporte material a enseñanzas científicas y/o lingüísticas.

3.6.4. Acción de perfeccionamiento profesional.- refiriéndose a un apoyo del cuerpo docente para mostrar técnicas avanzadas e indicarle procedimientos nuevos aplicados, para realizar intercambios culturales entre docentes.

CAPÍTULO IV: ASPECTOS DEL SOPORTE DIDÁCTICO PARA LOS TIPOS DE MONTAJE, CLASIFICACIÓN Y TIPOS.

Este capítulo es la parte medular del trabajo presentado. Si bien es cierto se resaltarán algunos ítems (mencionados anteriormente) en forma indicativa, a fin de presentar un esquema del proyecto final.

El trabajo práctico final se desglosará de la siguiente manera:

- **Introducción.-** Donde se mostrará una breve justificación, la implementación del soporte multimedia y de la importancia de la gestión del material de soporte e igualmente la valoración que pueda prestarle el alumno para seguir implementando su autoeducación a través de varios medios audiovisuales y tecnológicos.
- **Primera Parte: Breve Historia del Montaje y sus principales representantes.-** Punto en el cual se presentará una breve reseña histórica, mostrando los aportes principales de los pioneros en el montaje y aplicabilidad actual.
- **Segunda Parte: Representación ideológica y práctica de los distintos tipos de Montaje.**
- **Representación audiovisual del cuidado de las normas de edición.**
- **Conclusiones y recomendaciones.**

Como lo he mencionado anteriormente, algunos puntos ya han sido mencionados en capítulos anteriores, por lo que vamos a revisar la clasificación y tipos de montajes audiovisuales:

4.1 SEGÚN LA ESCALA Y LA DURACIÓN DEL PLANO.

4.1.1. ANALÍTICO O EXTERNO.

A base de encuadres que contienen planos cortos y en general de corta duración. Se presta más a lo *expresivo y psicológico*. Se analiza la realidad estudiándola por partes, creando un ritmo rápido en la sucesión.

4.1.2. SINTÉTICO O INTERNO.

A base de encuadres que contienen planos largos y bien estudiados. Su soporte es el plano secuencia y la profundidad de campo. Se muestra una visión más completa de la realidad (información), sin voluntad de análisis. Como aparecen más objetos y más hechos, exige encuadres de mayor duración para tener un tiempo apropiado de lectura visual.

4.2. SEGÚN LA TOTALIDAD DEL RELATO CINEMATOGRAFICO.

4.2.1. A.- NARRATIVO.

Pretende narrar una serie de hechos o contar una historia. En documentales éste género es muy utilizado. Reconstruye una historia de manera lógica y/o cronológica, de manera comprensible para el espectador (inicio a fin). OJO: No produce necesariamente saltos dramáticos.

Los montajes narrativos pueden ser:

4.2.1.1. LINEAL.

El que sigue una acción única desarrollada por la sucesión de planos en orden cronológico.

4.2.1.2. INVERTIDO.

Se alterna el orden cronológico del relato a partir de una temporalidad subjetiva de un personaje o buscando más dramatismo. Es decir se retira momentáneamente al protagonista o sujeto de acción del presente para llevarlo al pasado (flash back) o simular un posible futuro (flash forward) y nuevamente traerlo al presente.

Cuando se utiliza este montaje es importante asegurarse que el espectador posea suficientes índices para entender el paso del tiempo.

4.2.1.3. SUCESIVO.

Sigue una idea continua *plano – contraplano*, es aplicado normalmente en las escenas.

4.2.1.4. PARALELO.

Dos o más escenas, independientes cronológicamente, se desarrollan simultáneamente creando una asociación de ideas en el espectador. La finalidad es hacer surgir un significado a raíz de su comparación. Una característica es su **indiferencia temporal**, donde no importa que las diferentes acciones alternadas sucedan en tiempos diferentes o muy distantes entre sí. Es el espectador el que establece la relación entre las acciones.

4.2.1.5. ALTERNO

Equivale al anterior, basado en la yuxtaposición de dos o más acciones, pero entre éstas existe correspondencia temporal estricta y suelen unirse en un mismo hecho al final del film o de la secuencia.

4.2.2. B.- EXPRESIVO.

Intenta sobre todo una interpretación artística o ideológica de la realidad cinematográfica que se quiere mostrar en el transcurso de un film. Puede ser:

4.2.2.1. MÉTRICO.

Se basa en la longitud de los fragmentos, relacionándose a los compases de la música.

4.2.2.2. RÍTMICO.

En función tanto a la longitud de los planos como a la composición de los encuadres. Intenta subrayar el impacto psicológico con una segunda sensación confiada al ritmo del film. El ritmo real de un suceso se retrasa o acelera según lo que se desee provocar.

4.2.2.3. TONAL.

Intervienen componentes como el movimiento, el sonido emocional y el tono de cada plano.

4.2.2.4. IDEOLÓGICO.

Este montaje es utilizado para comunicar un punto de vista u opinión al espectador, evidencia diferentes tipos de relaciones entre sucesos, objetos, personas.

4.2.2.5. ANALOGÍA.

Este montaje realiza la comparación de algo, pero siempre regresa al principio.

Es una relación semejante entre cosas distintas.

CAPÍTULO V: EL DOCUMENTAL EDUCATIVO Y LA TV COMO SOPORTE AUDIOVISUAL DEL AULA

El ser humano es capaz de procesar cierta cantidad de información hasta el punto que cuando se supera el umbral individual de cada uno, el sistema se satura perdiendo el resto de información, entonces la imagen ayuda que este proceso sea mucho más contundente y que la captación de información sea mayor. No quiere decir que es imprescindible, pero, sí ayuda a respaldar varios conceptos.

“No existe magia alguna en la televisión. Se trata, sencillamente, de un aparato electrónico, un canal de comunicación en una sola dirección que tiene muchas ventajas y ciertas limitaciones. Puede utilizarse eficaz o deficientemente. Si se utiliza en forma apropiada, puede contribuir muchísimo al mejoramiento de la instrucción”. (Gay – Lord;1972:8).

5.1. LOS VÍDEOS EDUCATIVOS

Se denomina vídeo educativo a los materiales videográficos que pueden tener una utilidad en educación. En la práctica se lo conoce como vídeos didácticos (elaborados con una intencionalidad específica educativa) como otros vídeos que pese a no haber sido concebidos para la educación pueden resultar útiles en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

“Por lo general la televisión es de mayor utilidad en: cursos en los cuales los maestros necesitan ayuda, materias en que éste auxiliar ofrece ventajas y aspectos ilustrativos especiales y cursos, que de otro modo, no podrían ofrecerse”. (Gay – Lord;1972:14).

5.1.1 TIPOS DE VIDEOS EDUCATIVOS:

Atendiendo a su estructura, los vídeos didácticos se pueden clasificar en los siguientes tipos:

- **Documentales.-** Muestran de manera ordenada – cronológica información sobre un tema concreto.
- **Narrativos.-** Tienen una trama narrativa a través de la cual se van presentando las informaciones relevantes para los estudiantes (por ejemplo un vídeo histórico que narra la vida de un personaje). Su finalidad no es causar atracción sino mas bien dar información adecuada y coherente.
- **Lección monoconceptual.-** Son vídeos de muy corta duración que se centran en presentar un concepto (por ejemplo un vídeo sobre el concepto de integral definida).
- **Vídeo-lección.-** Exposición sistematizada de contenidos, tratados con una cierta totalidad. Sería el equivalente a una clase magistral.
- **Vídeo-apoyo.-** Equivalente a las diapositivas de apoyo, se usa acompañado de la exposición verbal del profesor o del alumno.
- **Vídeo-proceso.-** Se refiere al uso de la cámara de vídeo como una dinámica de aprendizaje, en la cual los alumnos se sienten implicados y protagonistas del acto creativo. Similar a la video conferencia, donde existe la bidireccionalidad.

- **Vídeos motivadores.-** Pretenden ante todo impactar, motivar, interesar a los espectadores, aunque para ello tengan que sacrificar la presentación sistemática de los contenidos y un cierto grado de rigor científico (por ejemplo un vídeo que pretende alertar sobre los peligros del SIDA). Muchas veces tienen una estructura narrativa.

5.2. VENTAJAS Y LIMITACIONES QUE SE PUEDEN PRESENTAR AL UTILIZAR LA TELEVISIÓN COMO SOPORTE DIDÁCTICO.

5.2.1. VENTAJAS.

- Motiva el aprendizaje, el impacto visual de la presentación por televisión sirve a manera de trampolín para interesar al alumno en la materia.
- Permite elevar y enriquecer el programa de estudio.
- Provee de mayor igualdad de oportunidades a los alumnos, porque el observar y analizar un video convierte a la Tv como el “maestro 2” (inconscientemente) y el alumno se va a soltar, mostrando opiniones más sinceras.
- Reducen el tiempo que los alumnos necesitan para la adquisición y comprensión de la información, ya que capturan con facilidad la atención de los receptores.
- Presentan información en imagen y sonido, difícil de conseguir en una clase.
- Muestra realidades lejanas en el tiempo y en el espacio.
- Integran imagen, movimiento, color y sonido a realidades complejas.

- Se pueden reutilizar cuantas veces sea necesario.
- Desarrolla el sentido crítico de la realidad.
- Aumentan o disminuyen el tamaño de los objetos.
- Hacen visible lo invisible.
- Presentan métodos o procedimientos de determinadas disciplinas.
- Muestran ejemplos y realidades difíciles de conocer directamente.
- Redundancia de la información.
- Tiempo adecuado:
 - 10-15 minutos Enseñanza Básica.
 - 20-25 minutos Enseñanza Media y Superior.

5.2.2. LIMITACIONES.

La televisión como soporte didáctico no implica que sea la más adecuada ni la que se imponga sobre otros medios de soporte audiovisual o multimedia para la enseñanza didáctica. Como todo recurso de soporte, la televisión muestra ciertas limitaciones:

- Predetermina el ritmo de enseñanza, es decir, el ritmo no puede hacerse más lento para estudiantes que captan o aprenden las cosas lentamente, ni tampoco acelerarse en provecho de los alumnos que aprenden con rapidez. El ritmo es constante.

- Puede provocar, en exceso, un cierto tipo de costumbre por utilizar sólo este medio, por eso hay que saber cuándo y por qué utilizar los medios de soporte visual e igualmente definir con el alumnado los parámetros de uso de éste tipo de medios para la enseñanza.

5.3. PRETELEDIFUSIÓN, TELEDIFUSIÓN Y CONTROL

“El empleo eficaz de la televisión con fines educativos, promueve a una descomposición en tres etapas: Preteledifusión, Teledifusión y Continuidad o Control Posterior. Es importante que el maestro tenga en consideración estas tres divisiones como un todo”. (Gay – Lord;1972:23).

5.3.1. PRETELEDIFUSIÓN.

Este período permite al docente realizar la gestión de planificación para:

- Probar los equipos audiovisuales antes del ingreso del estudiante para asegurarse de que estén funcionando bien y queden situados en un lugar apropiado para su proyección.
- Crear un ambiente apropiado para el aprendizaje, mostrando un preámbulo al alumno de lo que va a observar y cuán importante es el material (propósito del tema), recordándole que es un material de apoyo.
- Generar el interés del alumnado mediante preguntas y sobre todo indicar al estudiante que está en libre apertura para sugerir interrogantes después de la proyección.
- Es importante diferenciar que el maestro puede dar un preámbulo (vía oral o mediante un bosquejo en la pizarra) de la lección, mas no debe

enseñar la lección antes de la proyección, porque se perdería la atención de la misma.

- Tomando en cuenta que el tiempo de proyección (lección) puede ser de 20 a 25 minutos, el lugar donde se proyectará la clase, no debe ser totalmente oscuro, ya que el estudiante deberá tomar nota de algún punto en especial. Claro que, existen otro tipo de proyecciones en las que requieren que la sala de proyección sí esté totalmente oscura, pero esto se debe a que son proyecciones no basadas como lección o refuerzo de clase, sino que se prestan para ser interpretadas posteriormente y además las mismas exceden de los 30 minutos (dramatizados o ficciones).
- Recordar que existe el respeto grupal y que en clase no se deben ingerir alimentos o tener encendidos los celulares.

5.3.2. TELEDIFUSIÓN.

No se trata más que la misma proyección, pero el docente debe tomar en cuenta los siguientes aspectos:

- Mostrar interés activo durante la teledifusión mostrando participación y reacción en la misma cuando lo exigieran las circunstancias. De esta manera los alumnos seguirán su ejemplo perdiendo timidez.
- El docente debe estar ubicado en un lugar estratégico, de tal manera que pueda ver la teledifusión e igualmente la reacción que tienen los alumnos, individualmente. Esto puede ser una base para la

“continuidad”. El maestro debe captar las diferentes reacciones: dudas, cansancio, motivación intensa, motivación baja, etc.

- Mostrar ejemplo y respeto al grupo. No consumir alimentos, no corregir papeles, no recibir llamadas telefónicas o cuestiones similares; mostrándole al alumno que en ese momento es parte del grupo de trabajo.
- Tomar notas para guiar la discusión o un pequeño foro de intercambio de opiniones.

5.3.3. CONTINUIDAD O CONTROL POSTERIOR.

Una lección o enseñanza a través del televisor no constituye una completa experiencia de aprendizaje. Solo podrá tener significado cuando sea seguida de procesos que ayuden a complementar su trascendencia.

- El docente, apenas se termine la teledifusión, deberá realizar una evaluación ligera, con el objetivo de determinar cuán eficaz fue la proyección.
- A continuación debe estar presto a recibir comentarios, dudas de los estudiantes. Reforzando la explicación si es posible con la retrospectiva de la imagen proyectada.
- Después de realizar estas actividades, el docente deberá decidir cuáles áreas requieren reforzarlas con mayor amplitud en el aula. Debe estar claro que el intercambio de ideas con los estudiantes no significa volver a impartir la teledifusión como clase normal

- Para poder aclarar algunos conceptos o ideas expuestas durante la teledifusión el docente podrá ejemplificar tales dudas con otros materiales audiovisuales, como por ejemplo: cámara de video, cámara fotográfica, etc.

5.4. REFERENCIAS TÉCNICAS DE LAS DISTANCIAS VISUALES

La necesidad básica del aprendizaje consiste en ver, escuchar y aprender. Además se suma el nivel de comunicación que existe entre el docente-alumnos (adecuado feed-back) y la influencia que muestran factores externos como el color, la iluminación, la acústica, la ventilación, el mobiliario, el equipo, etc. El medio circundante en el que se desarrollan las actividades educativas también depende en cierto grado del estímulo que recibe el alumno para reforzar su eficiencia académica o hacerla decaer. Muestra básica de ello es el cuidado que se debe tener en la simple separación entre silla y silla en el momento de una teledifusión.

Se consideran mínimos, pero detalles valiosos que pueden aumentar mejor la visibilidad, comodidad y atención del estudiante.

5.4.1. DISTANCIA VISUAL MÁXIMA.

Según algunos artículos de investigación, la disposición alineada de asientos (sujetos que están mirando la pantalla) en forma alternada permiten que la pantalla (imagen) se coloque a menor altura, a comparación que si estuviesen una tras otra.

“La calidad de imagen televisada o proyectada se basa en la calidad óptima obtenible según el equipo que se disponga, tomando por hecho que dicho

equipo se mantiene en condiciones apropiadas, mediante el ajuste adecuado, para su utilización, así como a través de revisiones periódicas de mantenimiento". (Gay – Lord;1972:41).

Adicionalmente para que la imagen se considere óptima existen ciertas distancias consideradas como límite máximo (como se muestra en la siguiente tabla), si se excede del mismo el grado de efectividad dependerá de la agudeza visual del individuo, además que dependerá también de que el equipo reproductor esté en buenas condiciones técnicas.

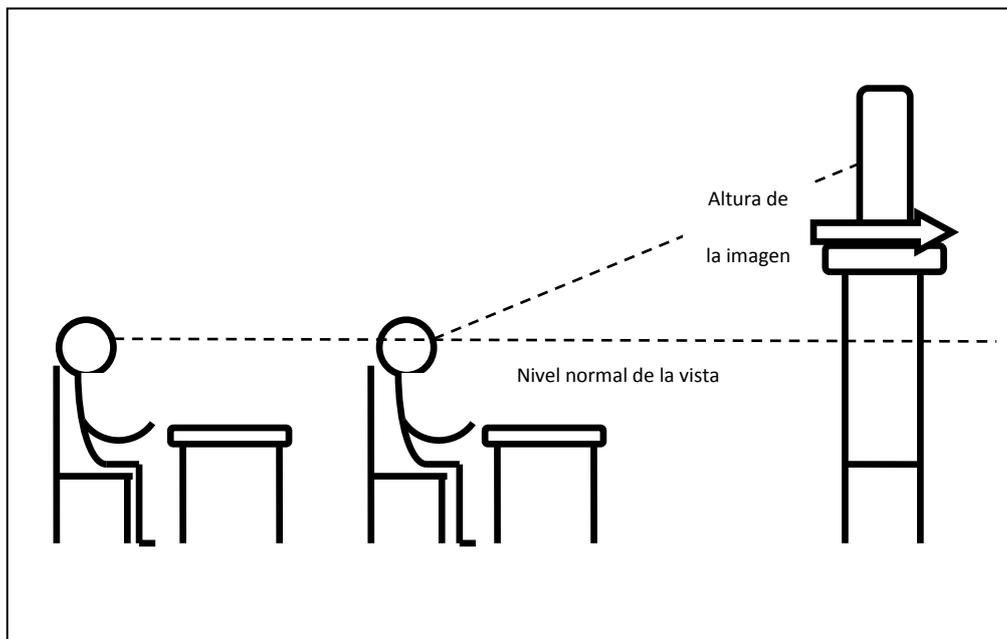
Tamaño de la pantalla del televisor	Distancia visual máxima
pulgadas	centímetros
17"	4,5 cm
19"	4,6 cm
21"	5,8 cm
23"	5,9 cm
24"	6,5 cm

5.4.2. DISTANCIA VISUAL MÍNIMA.

“Establecida o fijada la distancia visual máxima y el tamaño de la imagen, las líneas de visibilidad sin obstrucción, desde el fondo de la sala hasta el frente, así como la altura en que se coloque la imagen, situada en el máximo ángulo vertical que dé a los alumnos confort visual (30°)”. (Gay – Lord;1972:42).

El *nivel normal de vista* es la línea horizontal que va desde el punto de visión del primer alumno hasta llegar a la unión con la perpendicular del televisor (punto inicio A1). Y la distancia desde A1 hacia la pantalla del televisor (A2) se considera *altura de la imagen*.

Tamaño de la pantalla del televisor		Distancias entre hileras de asientos (en metros)		
pulgadas	centímetros	<i>silla - silla</i>	<i>silla - escritorio</i>	<i>escritorio - silla</i>
		altura de imagen 0,90 m	altura de imagen 1,32 m	altura de imagen 1,57 m
17	43,1	1,67	1,27	1,14
19	48,2	1,72	1,32	1,16
21	53,3	2,15	1,65	1,47
23	58,4	2,18	1,67	1,49
24	60,9	2,43	1,85	1,65



5.4.3. ÁNGULO VISUAL HORIZONTAL.

“Tanto la distorsión de la imagen como la legibilidad deben tenerse en cuenta al determinar el ángulo visual horizontal”. (Gay – Lord;1972:43).

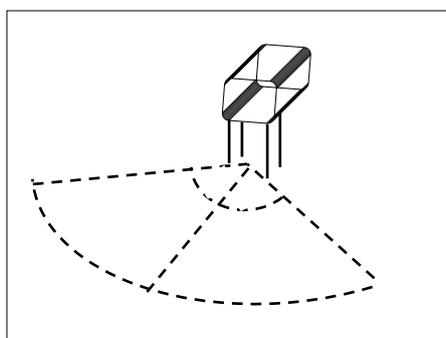
Los televisores tubulares antiguos tienen una deformación en las partes de los vértices, éste con más razón es un punto que debe ser tomado en cuenta al momento de la distorsión.

pulgadas de la TV	área de visibilidad (promedio) mts ²
17" y 19"	14,4
21" y 23"	24
24"	30,2

Mientras mayor sea la distancia en que se halle sentado el espectador desde el eje de la línea central perpendicular a la pantalla, mayor será la distorsión de la imagen con la pérdida resultante de la legibilidad.

Una línea de visibilidad de no más de 45 ° del eje, es el ángulo máximo recomendado para poder ver el material audiovisual sin ningún tipo

de distorsión. La reducción de dicho ángulo dependerá del tamaño de espectadores presentes; a mayor el número de personas menor será el ángulo máximo de visión (hasta 30°).



CONCLUSIONES

Los procesos técnicos y tecnológicos en la actualidad a través de la globalización de la información exigen a las instituciones una renovación tecnológica y al mismo tiempo al docente una autoevaluación constante a fin de equiparar esfuerzos con eficiencia para proponer resultados con la mayor calidad posible.

El trabajo de titulación presentado, no propone una solución única, sino un inicio a la nueva revolución pedagógica – tecnológica – científica. El estudiante de Edición de Video, podrá discernir y codificar elementos lingüísticos, visuales, sonoros y sígnicos durante el proceso de aprendizaje con el soporte audiovisual propuesto en este trabajo final.

Cabe recalcar, que fuentes de información que están a la mano del alumno como es el internet no siempre serán confiables, por ello la creación y ejecución de proyectos audiovisuales de enseñanza puede fortificarse con un soporte multimedia supervisado por la institución, para que el estudiante pueda acceder de forma directa tanto en su establecimiento de estudio como desde su hogar.

El documental educativo propuesto será un medio para proyectar un vínculo de acercamiento, que proyecte el intercambio de ideas a través de ejemplos audiovisuales que no siempre la teoría puede resolverlos de manera eficaz.

RECOMENDACIONES

Con la autorización y supervisión de la Universidad Iberoamericana del Ecuador UNIB.E, me permito recomendar la difusión directa de este documental educativo (multimedia) hacia los estudiantes, para que no solo sea parte de la biblioteca sino de forma directa del estudiante de la carrera de Comunicación y Producción en Artes Audiovisuales.

De igual manera la UNIB.E puede expandir este material multimedia a otras Instituciones de nivel superior con carreras afines para aportar el intercambio tecnológico, incrementando nexos inter institucionales y culturales, con el fin de dar a conocer nuevas propuestas en la educación superior.

ENCUESTA DE INVESTIGACIÓN

INSTITUCIÓN: _____

CARRERA: _____

NIVEL: _____

1. ¿Antes de ingresar a estudiar a nivel superior, ha realizado trabajos de edición de video?

SI () NO ()

2. Indique en qué nivel estudió algo referente a edición de video?

1() 2() 3() 4() 5() otro ()

3. ¿Para usted, es lo mismo edición y montaje de video?

SI () NO ()

4. Las aulas de su Institución poseen material audiovisual fijo:

Ninguno () Televisor ()

DVD () VHS ()

Infocus () Computador ()

Otro () especifique _____

5. ¿Con qué frecuencia sus maestros utilizan soporte audiovisual / multimedia para la clase de Edición de video?

Siempre () A veces () Nunca()

6. ¿Un material audiovisual / multimedia, puede reforzar la cátedra de Edición de video?

Siempre () A veces () Nunca()

7. ¿Qué tipos de Montaje de video conoce?

Ninguno _____

8. ¿Para ejemplificar la parte teórica en Edición de video, qué material considera el más óptimo?

Diapositivas ()

Carteles ()

Fotogramas ()

Video ()

9. ¿Qué programa de Edición de video maneja su Institución?

Adobe Premiere ()

Vegas ()

Avid ()

Final Cut ()

Otro () _____

10. ¿Qué programa de Edición de video maneja usted?

Adobe Premiere ()

Vegas ()

Avid ()

Final Cut ()

Otro () _____

Gracias por su colaboración

BIBLIOGRAFÍA

AGUILERA GAMONEDA J; Dimensión y sistema de la televisión educativa; Editora nacional; Madrid, 1975.

BARTHES Roland; “Lo Obvio y lo obtuso”; Ediciones Paidós; España 1983.

BAZIN André; “¿Qué es el cine?”; Ediciones Rialp S.A.; cuarta edición; Madrid; 2000.

BEAUVAIS Daniel; Producir en video; Canadá; 1989.

BURROWS Thomas; Producción de video – técnicas y disciplinas; Editores McGraw Hill; Octava edición; México; 2003.

CARPIO Valdez Santiago; “Producción audiovisual”; Fondo de Desarrollo Editorial; Universidad de Lima; Perú; segunda edición; 1997.

DOMINICK Joseph; “La dinámica de la comunicación masiva”; Editores McGraw Hill; Sexta edición; México; 2001.

FERNÁNDEZ IBAÑEZ, J. J. Didáctica de la imagen: educación de la sensibilidad, (1986)

FERRÁNDEZ-SARRAMONA: La Educación constantes y problemática actual, Barcelona (España), 1981

GARCÍA GONZÁLEZ, E.; Técnicas Modernas de la Educación, Trilles, México, 1971.

GIMENO Y SACRISTÁN, J “El profesor como investigador en el aula. Un paradigma de formación de profesores”. En Educación y sociedad nº 2, (1998).

GUTIÉRREZ Martín, A., Educación Multimedia y Nuevas Tecnologías: Ediciones de la Torre, (1997)

GUTIÉRREZ Mónica; “Manual de Producción para TV”; Editorial Trillas; segunda reimpresión; México; 2003.

HALLORAN James; “Los efectos de la Televisión”; Editora Nacional – Madrid (España); 1974.

HERSH Carl; “Producción Televisiva el contexto latinoamericano”; Editorial Trillas; segunda edición; México; 1998.

RUIZ, Raúl, “Conversaciones con Raúl Ruiz”, pag. 26. Edición a cargo de Eduardo Sabrowsky. Ediciones; Universidad Diego Portales. Santiago de Chile, 2003.

UTZ Peter; “Manual moderno de equipos de video”; Editorial Tipografía Barsa S.A.; Tomo 4; México; 1992.

<http://ciavceu.org/montaje.pdf>

<http://es.wikipedia.org/wiki/Montaje>

http://www.dialogica.com.ar/uai/laclaqueta/2004/09/tecnicas_de_montaje.html

http://www.ucm.es/info/multidoc/multidoc/revista/cuad6-7/anexo/edit_no_lineal

<http://www.xtec.es/~xripoll/edicion.htm>