

TRUCOS

PARA **VER** Y

COMPRENDER

*Una introducción a la
apreciación de cine*

Bértold Salas Murillo
Editor



TRUCOS PARA VER Y COMPRENDER

*Una introducción a la
apreciación de cine*

Bértold Salas Murillo
Editor


EDITORIAL
UCR
2021



791.430.1

S161t Salas Murillo, Bértold

Trucos para ver y comprender : una introducción a la apreciación de cine / Bértold Salas Murillo, editor ; autores Bértold Salas Murillo [y otros dieciséis]. – Primera edición. – San José, Costa Rica : Editorial UCR, 2021.

xvii, 285 páginas : ilustraciones en blanco y negro, fotografías en blanco y negro.

ISBN 978-9968-46-990-6

1. CINE – APRECIACIÓN. 2. CINE – ESTÉTICA. 3. CINE – HISTORIA. 4. CINE – ENSAYOS, CONFERENCIAS, ETC. I. Salas Murillo, Bértold, editor. II. Título.

CIP/3693

CC.SIBDI.UCR

Edición aprobada por la Comisión Editorial de la Universidad de Costa Rica.
Primera edición: 2021.

Editorial UCR es miembro del Sistema Editorial Universitario Centroamericano (SEDUCA), perteneciente al Consejo Superior Universitario Centroamericano (CSUCA).

Corrección filológica: *Ariana Alpizar L.* • Revisión de pruebas: *Jessica López V. y Euclides Hernández P.*
Diseño de portada: *Kattia Garro B.* • Diseño de contenido: *Daniela Hernández C.*
Diagramación: *Raquel Fernández C.* • Control de calidad: *Abraham Ugarte S.*

© Editorial de la Universidad de Costa Rica, Ciudad Universitaria Rodrigo Facio. San José, Costa Rica.
Prohibida la reproducción total o parcial. Todos los derechos reservados. Hecho el depósito de ley.

Impreso bajo demanda en la Sección de Impresión del SIEDIN. Fecha de aparición: setiembre, 2021.
Universidad de Costa Rica. Ciudad Universitaria Rodrigo Facio. San José, Costa Rica.

CONTENIDO

xi

PRÓLOGO

LA LARGA MARCHA DE LAS IMÁGENES EN MOVIMIENTO

Román Gubern

xiii

INTRODUCCIÓN

SOBRE ESTOS TRUCOS PARA VER Y COMPRENDER

Bértold Salas Murillo



SOBRE EL HACER DEL CINE

03

CAPÍTULO 1

EL LENGUAJE DE LOS SUEÑOS. UNA APROXIMACIÓN A LA SINTAXIS CINEMATOGRAFICA

Hilda Hidalgo Xirinachs

32

CAPÍTULO 3

LAS MÚLTIPLES FACETAS DE LA PRODUCCIÓN EN EL CAMPO AUDIOVISUAL

Luciano Capelli y Tobías Ovares

21

CAPÍTULO 2

ENTRE LA IMAGINACIÓN Y LAS IMÁGENES. APUNTES SOBRE EL GUIÓN CINEMATOGRAFICO

José Fonseca Hidalgo



AYER Y HOY DE LAS IMÁGENES

49

CAPÍTULO 4

PARA DARLE VIDA A LAS IMÁGENES. LAS PRIMERAS DÉCADAS DEL CINE

Natalia Salas Segreda y Bértold Salas Murillo

91

CAPÍTULO 7

EL CINE LATINOAMERICANO: EN BUSCA DEL PÚBLICO

María Lourdes Cortés

65

CAPÍTULO 5

EL MUNDO Y SUS MANERAS DE SER CONTADO. SOBRE EL CLASICISMO Y POSCLASICISMO CINEMATOGRAFICO

Bértold Salas Murillo

113

CAPÍTULO 8

UNA (BREVÍSIMA) HISTORIA DEL CINE EN COSTA RICA

María Lourdes Cortés

77

CAPÍTULO 6

EL COMBATE DE LAS IDEAS. CINE Y VANGUARDIAS EN LA DÉCADA DE LOS VEINTE

Fernando Chaves Espinach



FORMATOS Y GÉNEROS

131

CAPÍTULO 9

EL FRUTO DE UN PACTO TÁCITO. APUNTES SOBRE LOS GÉNEROS CINEMATOGRAFICOS

Andrés Dinartes Bogantes y Bértold Salas Murillo

155

CAPÍTULO II

LA ANIMACIÓN Y EL CINE, ENTRE LO REAL Y LO IMPOSIBLE

Pablo Ortega Rodríguez

144

CAPÍTULO IO

NUEVAS FORMAS DE EXPERIMENTAR LA REALIDAD. APUNTES AL CINE DOCUMENTAL CONTEMPORÁNEO

Álvaro Torres Crespo



ASUNTOS DE MÉTODO

173

CAPÍTULO I2

EL CINE. UN RECURSO DE LA INVESTIGACIÓN EN HUMANIDADES

Angela Ramírez Guerrero y Abileny Soto Arguedas

197

CAPÍTULO I4

SURREALISMO Y PSICOANÁLISIS: ¿UN PROBLEMA DE MÉTODO? APUNTES PARA UNA LECTURA DE DOS MOTIVOS PICTÓRICOS EN *UN PERRO ANDALUZ*

Karen Poe Lang

184

CAPÍTULO I3

EL CINE CONTRAHEGEMÓNICO COMO MARCO DE INTERPRETACIÓN

Amanda Alfaro Córdoba



ALGUNOS PROBLEMAS ESPECÍFICOS

209

CAPÍTULO 15

DE LITERATURA Y DE CINE: COMENTARIOS CRÍTICOS

Ronald Alberto Solano Jiménez

226

CAPÍTULO 16

LA IDEA DE LA VISIÓN: EL EJERCICIO ACTIVO DEL ESPECTADOR

Carolina Sanabria

269

LA FIESTA DE LA VISIÓN. (CONCLUSIONES QUE MIRAN AL HORIZONTE)

Bértold Salas Murillo

238

CAPÍTULO 17

CONSIDERACIONES SOBRE CINE Y GÉNERO. PRODUCCIÓN. REPRESENTACIÓN Y EJEMPLOS EN EL CINE COSTARRICENSE

Abileny Soto Arguedas

252

CAPÍTULO 18

TIJERAS Y CELULOIDE. LA CENSURA EN EL CINE

Pablo Ortega Rodríguez

277

ÍNDICE DE CUADROS

279

ÍNDICE DE FIGURAS

283

ACERCA DE LOS AUTORES



SOBRE EL HACER DEL CINE

CAPÍTULO I

EL LENGUAJE DE LOS SUEÑOS.

UNA APROXIMACIÓN A LA SINTAXIS CINEMATOGRAFICA

Hilda Hidalgo Xirinachs

*La mejor parte del día es cuando me
acuesto. Me duermo y empieza la fiesta.*

Federico Fellini

Toda persona es cineasta. Al soñar, crea películas en la pantalla de la mente. A veces, incluso, lo hace despierta: inventa personajes, historias y escenarios; escribe diálogos; y musicaliza y sonoriza escenas de este mundo y de otros imposibles. Nadie podría decir que le resulta ajena la creación audiovisual o la narración de historias. En ese sentido, el cine es íntimo para todos y sus posibilidades, como las de los sueños, son infinitas. Este primer capítulo propone acercarse a la sintaxis intrínseca del lenguaje audiovisual, tan cercana a la de los sueños.

Cine, los orígenes

En la Francia de 1895, los hermanos Louis y Auguste Lumière construyeron el primer cinematógrafo, una pequeña caja de madera que funcionaba como cámara y proyector al mismo tiempo. Por primera vez en la historia, imágenes muy parecidas a la realidad, incluso aquellas que se ven en el interior de la mente, se pudieron registrar, proyectar y compartir con otros. Esta invención encendió una revolución cuya influencia llega con fuerza hasta hoy.

El cinematógrafo se consideró una atracción de feria, por la cual se cobraban unos cuantos centavos. Las películas duraban entre 1 y 5 minutos, en su mayoría, eran filmaciones estáticas de situaciones cotidianas: un tren dejando la estación, un hombre regando el jardín o los trabajadores a la salida de una fábrica. El invento parecía ofrecer un retrato “fiel” de lo real. Pronto hubo quienes, igualmente, vieron en él un recurso para plasmar la fantasía y lo irreal.

La francesa Alice Guy-Blaché, una de las secretarias de la compañía Gaumont, dirigió a sus 23 años *El hada de las coles* (*La fée aux choux*, 1896), la cual se considera la primera película de ficción. Con cerca de mil películas realizadas, entre comedias, policiales, bélicas, *westerns* y de ciencia ficción, fue la primera directora y productora ejecutiva de la historia. Guy, cuya obra fue reconocida solo recientemente, fue coterránea de otro pionero, quien sí se hizo famoso, George Méliès, actor, ilusionista y empresario quien recreó lo sobrenatural en películas como *Viaje a la luna* (*Voyage dans la lune*, 1902) y *Viaje a través de lo imposible* (*Le Voyage à travers l'impossible*, 1904). Estas últimas, inspiradas en la obra de Julio Verne, se consideran las primeras películas de ciencia ficción.¹ El cine demostró, entonces, una doble aptitud: retratar con fidelidad el mundo que nos rodea y recrear mundos imaginarios. Realista y fantasioso, comercial y artístico, narrativo y poético, el lenguaje audiovisual cautivó, desde el primer momento, gracias a su universalidad.

La sintaxis del cine

¿Cómo logra el cine conmover, hacer sentir y pensar?, ¿cuáles son los recursos que usan las personas cineastas para contar sus historias y para sumergir a su público en universos paralelos? De forma simultánea a la invención cinematográfica, surgió su análisis. Así pues, cineastas, críticos y estudiosos se dieron a la tarea de desentrañar la naturaleza del nuevo medio y crearon las bases para la teoría del cine, el área de conocimiento que estudia el lenguaje audiovisual como fenómeno y que examina su sintaxis.

En la gramática propia del lenguaje oral y escrito, la sintaxis se refiere al ordenamiento de palabras en secuencias mayores (las oraciones). Muy temprano, la teoría y la práctica cinematográficas reconocieron el paralelismo entre estas operaciones y las del lenguaje audiovisual. Así, por ejemplo, se compara cada plano filmado

1 Para ampliar, consultar el Capítulo 4: “Para darle vida a las imágenes. Las primeras décadas del cine”.

con la palabra y la secuencia de varios planos con las oraciones. En un esfuerzo por entender cómo se organiza la sucesión de imágenes y sonidos a la hora de narrar, se identificaron elementos claves, tales como el encuadre, el movimiento, la composición, la luz, el color, los diálogos, los efectos y ambientes sonoros, la música y el montaje.

La terminología utilizada en la teoría del cine proviene de los estudios de filmación, donde las personas técnicas fueron creando un léxico común para nombrar su trabajo. Por ejemplo, designaron planos según el tamaño del encuadre, además de angulaciones de cámara. Es así como surge la siguiente división.

Tipos de planos por encuadre:

1. Plano *Generalísimo*: abarca el paisaje de una escena.
2. Plano *General*: incluye la escena completa con todos los personajes y decorado o locación.
3. Plano *Abierto*: encuadra al personaje de pies a cabeza.
4. Plano *Medio*: abarca la figura principal de cabeza a cintura.
5. Plano *Americano*: incluye al personaje de la cabeza a las caderas. Llamado así en honor a los *westerns*, películas del Oeste en las cuales es determinante ver las pistolas que los vaqueros portan a la altura de las caderas.
6. Plano *Italiano*: retrata al personaje del pecho a la cabeza; su nombre proviene del cine italiano de mediados del siglo XX donde se procuraba incluir en el encuadre los senos de las actrices.
7. *Primer* plano: encuadra el rostro.
8. *Primerísimo primer* plano: muestra solo un detalle cercano del rostro o de un objeto.

Tipos de plano por ángulo de cámara:

1. *Picado*: la cámara se ubica arriba del objeto a retratar.
2. *Contrapicado*: la cámara mira desde abajo hacia arriba.
3. *Cenital*: la cámara se ubica en el eje central superior de una escena, como el sol al mediodía, sobre nuestras cabezas.

Además del encuadre y del ángulo, en una imagen se pueden analizar el movimiento, la profundidad de campo, la composición, la luz y el color. En el sonido, por su parte, se distinguen elementos como los diálogos, los sonidos incidentales, los efectos de

sonido, los ambientes y la música. En los siguientes apartados se comentarán estos conceptos y se repasará la sintaxis audiovisual a partir de la película costarricense *Violeta al fin* (2017).

Violeta al fin

El filme narra la historia de Violeta, una mujer de 72 años, recién divorciada, que vive sola en la casa de su infancia. Se matricula en clases de natación y decide abrir una casa de huéspedes para tener ingresos propios. Sus hijos, su exmarido y sus amigas se oponen: insisten en que está muy vieja para emprender un negocio de ese tipo. Sin embargo, ella persiste en la idea y su profesor de natación se convierte en el primer inquilino. Envalentonada por el éxito inicial, decide pedir un préstamo para remodelar las habitaciones, pero descubre que su exmarido hipotecó la casa sin su consentimiento y el banco está a punto de rematarla. Violeta está dispuesta a todo para defender su casa y su autonomía.

La casa de Violeta es un elemento protagónico. Allí creció de niña, formó su familia, vio a sus hijos hacerse grandes y es el espacio donde ahora disfruta de sus nietos. Tras el divorcio, es además un espacio propio, el cual le permitirá su independencia económica.

En el filme, los encuadres, la luz y el color están diseñados para dar a conocer a la protagonista, la relación que mantiene con su casa y los conflictos de la trama. En una de las primeras secuencias de la película, se ve a Violeta recorrer la casa: viene de la cocina con un vaso de agua, abre las puertas que dan al jardín, revisa las bisagras rotas, sale a la terraza y se recuesta a una columna para sentir el calor del sol. El plano inicial de esta escena es un **PLANO ABIERTO** en *dolly-in*, un movimiento de cámara donde esta se acerca al personaje (posteriormente se ofrecen más detalles respecto a los movimientos de cámara). En ese encuadre se ve la sala vacía, se escuchan los ruidos del ambiente (carros, tren, pájaros y una campana lejana), se aprecia el brillo del piso de madera, la silueta de los muebles antiguos y la calidez del jardín al fondo. Luego, Violeta entra en el cuadro y el público ve sus acciones, siempre en plano abierto, lo cual permite apreciar el entorno y, a la vez, su figura solitaria nos refiere a la intimidad del momento (Figura 1.1).



Figura 1.1 Planos abiertos para describir la casa de Violeta

Fuente: fotograma de *Violeta al fin* (2017), cortesía de Producciones La Tiorba y Cacerola Films.

Los siguientes planos sumergen aún más en ese aire introspectivo. Se corta a un **PRIMER PLANO** del perfil de Violeta (la oreja y los ojos cerrados) (Figura 1.2). Los sonidos del jardín se agudizan. Se escuchan abejas, viento, el efecto sonoro de un búho y una música minimalista (es decir, que utiliza pocos elementos), lo cual subraya el tiempo distendido. Siguen dos planos más: un **PLANO ABIERTO**, contrapicado, de las copas de los árboles con rayos de sol colándose entre las hojas (Figura 1.3) y un **PRIMER PLANO** de un sembradío de margaritas donde una abeja se posa y come (Figura 1.4).



Figura 1.2 Primer plano del perfil de Violeta

Fuente: fotograma de *Violeta al fin* (2017).



Figura 1.3 Plano en contrapicado del jardín de Violeta

Fuente: fotograma de *Violeta al fin* (2017).



Figura 1.4 Primer plano de flores y abeja

Fuente: fotograma de *Violeta al fin* (2017).

Más adelante, cuando Violeta es amenazada con un desahucio, el retrato de la sala se modifica y, de cierta forma, se mimetiza con sus emociones. Hay una escena en la cual Violeta quiebra accidentalmente un plato y luego, con desesperación, quiebra una buena parte de su vajilla. El primer encuadre es abierto, permite ver la hermosa sala y la cómoda antigua de madera labrada, aquello que los espectadores saben que está a punto de perder. Aunque la luz del sol entra por la puerta y las ventanas, esta vez, la sala está enmarcada en dos paredes oscuras y la imagen está coloreada en tonos fríos, los cuales contrastan con la casa luminosa que se vio al inicio del filme (Figura 1.5).

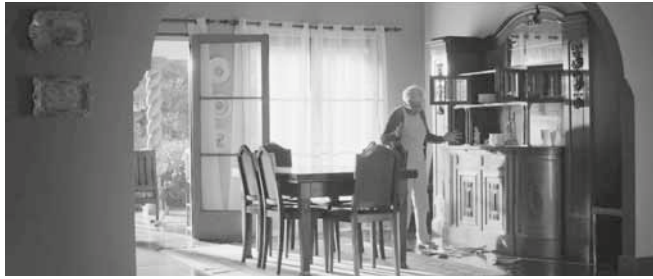


Figura 1.5 Plano abierto en la escena donde Violeta quiebra su vajilla

Fuente: fotograma de *Violeta al fin* (2017).

Conforme la trama avanza, en varias escenas se ve a la protagonista a través de ventanas y reflejos, como si estuviera atrapada. De algún modo, lo visual reproduce tanto lo que ocurre afuera como en su interior. El conflicto del filme, a saber, la amenaza a su autonomía, se traslada a la composición de los planos, como una especie de laberinto visual (Figura 1.6).



Figura 1.6 La composición visual se mimetiza con el estado emocional del personaje

Fuente: fotograma de *Violeta al fin* (2017).

Uno de los poquísimos **PRIMERÍSIMOS PRIMEROS PLANOS (PPP)** de la película aparece en la escena de la pesadilla. Violeta sueña que es niña, recorre la sala, la cual aparece solitaria y oscura, y trata de salir de la casa sin conseguirlo. El sueño se diferencia del resto del filme por la tonalidad del color (con tintes azules de alto contraste), movimiento de cámara en mano y los encuadres cerrados. Casi toda la escena es narrada en **PRIMEROS PLANOS** del rostro, las manos y los pies de la niña (Figura 1.7). El último plano de la escena es un **PPP** y muestra los ojos de la niña mirando a sus padres por la puerta de vidrio. La cercanía en la imagen subraya el anhelo de su mirada (Figura 1.8).



Figura 1.7 El sueño de Violeta

Fuente: fotograma de *Violeta al fin* (2017).



Figura 1.8 Primerísimo primer plano en la escena del sueño de Violeta

Fuente: fotograma de *Violeta al fin* (2017).

Casi al final de la película, justo antes de que Violeta lleve a cabo la acción decisiva de la trama, se le ve de nuevo recorriendo su casa, como al inicio. De nuevo, el cuadro es un **PLANO ABIERTO**, solo que esta vez es estático y la sala, casi vacía, está en penumbras. La luz de la tarde se cuela por las ventanas, se refleja en el piso y en las superficies un manto brillante blanquecino que contrasta con las siluetas a contraluz de Violeta, las puertas, las paredes y algunos de los muebles, dándole a la escena un efecto casi blanco y negro (Figura 1.9). Aquí la luz no es solamente naturalista, se convierte en un elemento expresivo, el cual acompaña al personaje de Violeta y, de nuevo, se mimetiza con sus emociones, pues ella se despide de su casa (se trata del último día antes de su remate).



Figura 1.9 Plano abierto de la sala, a contraluz, en una de las escenas finales

Fuente: fotograma de *Violeta al fin* (2017).

Para muchos cineastas, la luz es uno de los elementos más relevantes. “Sin luz no hay imagen”, afirma Jacques Loiseleux (2005, p. 3) y Fellini (1999) comenta al respecto, con vehemencia:

Lo he dicho muchas veces: en el cine la luz es ideología, sentimiento, color, tono, profundidad, atmósfera, narración. La luz hace milagros, añade, borra, reduce, enriquece, matiza, subraya, alude, convierte en creíble y aceptable lo fantástico, el sueño; y, al contrario, puede sugerir transparencias, vibraciones, convertir en un espejismo la realidad más gris y cotidiana. Con un reflector y un par de banderas, un rostro opaco e inexpresivo se convierte en inteligente, misterioso, fascinante. El decorado más elemental y toscamente construido puede revelar con la luz perspectivas insospechadas y hacer revivir el relato en una atmósfera suspendida, inquietante; o bien, basta con colocar un foco de 5000 y encender otro a contraluz, y hete aquí que toda sensación de angustia desaparece y todo se convierte en sereno, casero. La película se escribe con la luz, el estilo se expresa con la luz (p. 186).

Además de su función física, de hacer visible cualquier imagen, la luz tiene la función primordial de dar *sentido* y suele hacerlo de la mano de otros elementos expresivos como el movimiento y la profundidad de campo. El movimiento es precisamente lo que diferencia al cine de las otras artes visuales, donde la imagen es estática. En este sentido, se han identificado cinco posibilidades básicas para la cámara:

1. Cámara fija con movimiento dentro del cuadro: los personajes o los objetos se mueven, pero no así la cámara.
2. Panorámicas (o *paneos*): la cámara se mueve sobre su propio eje hacia la izquierda o derecha, sin trasladarse en el espacio.
3. *Tilt* (inclinación): la cámara se mueve sobre su eje hacia arriba o hacia abajo, sin moverse de su lugar.
4. Desplazamientos: la cámara se traslada en el espacio sobre rieles (o vehículos). Hay dos tipos: movimiento frontal, que se llama *dolly-in* cuando se acerca a la acción o *dolly-out* cuando se aleja, y de acompañamiento lateral, llamado *travelling*.
5. Cámara en mano: cuando la cámara no se usa en trípode, sino directamente en la mano (o en un estabilizador), y se realizan movimientos libres que siguen la acción de la escena.

Por su parte, la profundidad de campo se refiere al espacio de nitidez en una imagen. Siempre se encontrará una parte de la imagen en foco y otra desenfocada. Cambiar el foco o desenfocar ciertas partes de una imagen o de una acción permite acentuar, difuminar, acercar, aislar y provocar emociones diferentes en los espectadores.

En la escena que sigue al sueño de la niña, Violeta despierta en su habitación, apesadumbrada, luego de recibir la noticia del banco. Se trata de un **PLANO ABIERTO**, desenfocado que lentamente entra en foco, en sincronía con el despertar del personaje (Figura 1.10).



Figura 1.10 El empleo del desenfoque y de la entrada en foco en la escena del despertar

Fuente: fotograma de *Violeta al fin* (2017).

La escena está inspirada en la obra del pintor norteamericano Edward Hopper, quien se caracteriza por utilizar composiciones con bloques amplios de color y forma, atmósferas introspectivas, sobrias y pocos elementos, lo cual transmite soledad. Los elementos visuales de la escena recrean esa atmósfera de recogimiento que inspira la obra de Hopper: se utilizan las siluetas a contraluz, se prefieren colores sólidos (en el cubrecama, las cortinas y el vestuario) y, gracias a la composición, la ventana juega un rol especial, como si fuera una pantalla al mundo interior de Violeta (Figura 1.11). El uso del cambio de foco refuerza el tono reflexivo.



Figura 1.11 Escena con reminiscencia de la pintura de Edward Hopper

Fuente: fotograma de *Violeta al fin* (2017).

Se utiliza, además, un plano secuencia (es decir, un plano que captura una escena completa sin cortes de cámara), con *dolly-in*. La cámara se acerca muy lentamente a los personajes, con un ritmo lento, meditativo. Sentada en su cama, Violeta recibe la visita de su madre y su padre (ya fallecidos), quienes se hacen presentes para brindarle su apoyo. El acercamiento de la cámara nos sumerge en el momento y da cercanía a la intimidad de los personajes (Figura 1.12).



Figura 1.12 Los padres de Violeta (imaginarios) en la escena del despertar

Fuente: fotograma de *Violeta al fin* (2017).

En la escena de la pesadilla y en esta del despertar, además de sonidos como las pisadas, el crujir de la cama o de la puerta (los llamados *sonidos incidentales*), se escuchan otros efectos que tienen un uso expresivo. Un tren lejano le da al sueño un efecto nostálgico y el tictac de un reloj en la habitación de Violeta adquiere un efecto hipnótico; la música simple, de pocos elementos, remite a lo onírico, da unidad dramática a ambas escenas y ayuda a subrayar el efecto de irrealidad. En el cine, la mitad de lo narrado (y a veces más) corresponde al sonido.

El sonido en el cine

Al ver una película de terror, a veces, se comete la equivocación de cerrar los ojos. ¡Más valdría taparse los oídos! Sin la banda sonora, el terror se desvanece. La fuerza expresiva del sonido es primordial. La cineasta Lucrecia Martel (2009) recuerda que las ondas de sonido llegan a nosotros incluso antes que la imagen:

Una sala de cine se parece a una pileta de natación vacía, donde estamos metidos y a pesar de que no hay agua, estamos inmersos en un fluido; y ese fluido elástico es el aire que se comporta parecido al agua en la transmisión del sonido. El sonido en el cine se propaga en la sala y atraviesa el cuerpo, es una vibración que necesita un medio elástico para transmitirse; se propaga y atraviesa todo lo que en su camino se oponga. En el cine, los espectadores somos tocados por el sonido.

Chion (1993) defiende la primacía sonora en la experiencia audiovisual: “el oído analiza, trabaja y sintetiza más deprisa que la vista” (p. 17). Para este autor, la eficacia del sonido es superior a la de la imagen debido a su carácter subjetivo. Cuando alguien utiliza anteojos hechos a su medida, enfoca de inmediato. Por el contrario, el sentido del oído parece responder más a la voluntad y al estado emocional que a las leyes de la física. Por ejemplo, al usar audífonos contra la sordera, por primera vez, nadie oye de inmediato; toma tiempo, incluso semanas, adaptarse y aprender a escuchar.

Tanto para crear como para analizar bandas sonoras, se han identificado cinco elementos que las componen:

1. Diálogos: locuciones de los personajes dentro y fuera de campo.
2. Sonidos incidentales: aquellos producidos por la acción de los personajes (pasos, uso de utensilios, entre otros).
3. Efectos de sonido: los que apoyan el sonido de los elementos presentes en la escena (un carro, un avión, el agua de un tubo abierto, entre otros).
4. Ambientes sonoros: capas de sonido base (grillos, lluvia, viento, tránsito en una ciudad, entre otros).
5. Música.

Aunque usualmente todos estos elementos se encuentran en una banda sonora, Chion alerta que en la mayoría de las películas prevalece el vococentrismo. El término se refiere al modelo sonoro donde “los diálogos son los reyes de la banda sonora y la música sería la reina”, explica Larson (2013). Es decir, se favorece, por nivel

y ecualización, la voz por encima de los demás sonidos. En el vococentrismo, se utiliza la música extradiegética² como telón de fondo y se procura que esta guíe las emociones del espectador en cada momento del filme.

Así como hay planos visuales, hay otros sonoros y estos se definen de acuerdo con la distancia entre una fuente de sonido y quien escucha. En la vida diaria, se escuchan los planos sonoros de forma natural y coherente. Rabiger (1997) lo ejemplifica de este modo: si un auto pasa por la calle frente a la casa, suena como tal y no como si el auto pasara por mitad de nuestra sala.

En las películas, es labor de los sonidistas que los planos sonoros tengan correspondencia con la imagen. Ahora bien, justamente la manipulación de los planos puede permitir que el sonido se utilice de forma expresiva. Por ejemplo, para crear un diseño sonoro subjetivo, se pueden silenciar en una escena los efectos incidentales y mantener (o incluso subrayar de forma poco realista) aquellos sonidos relevantes al personaje en términos emocionales.

Antes del clímax del filme, Violeta asiste a una audiencia judicial donde se definen las fechas para el remate de su casa. Al final de la escena, la protagonista se niega a firmar los documentos del juez y se empieza a escuchar un pitido de baja frecuencia, un efecto sonoro que se mantiene hasta el final de la escena y continúa en la siguiente. El gesto de desacato de Violeta al no firmar tiene continuidad en la escena siguiente, en la cual, en rebeldía, toma el atrevimiento de comulgar a pesar de la prohibición expresa del cura por ser una mujer divorciada. El efecto del pitido unifica la actitud desobediente del personaje en ambas escenas. En la escena de la iglesia, el volumen sube al punto de sustituir los ambientes sonoros e incidentales, lo cual provoca una sensación de extrañamiento que invita a la introspección y subraya la postura subversiva de Violeta.

Hasta ahora, en este capítulo se han abordado las imágenes, por un lado, y los sonidos, por el otro. En realidad, el lenguaje audiovisual es justamente la concatenación de ambos y su particularidad consiste en que las películas se perciben a través de la vista y el oído de forma simultánea. Para muchos, el cine se define justamente en esa concatenación llamada montaje.

2 *Diégesis* se refiere al contínuum espacio temporal de la acción dramática (tiempo y lugar donde sucede la película) y se le llama música diegética a aquella que pertenece a la escena, ya sea porque se está tocando en vivo o porque un personaje la está escuchando (en la radio u otro medio de reproducción). Música extradiegética es aquella que se agrega posteriormente, acompaña la escena sin pertenecer a ella.

El montaje cinematográfico

Editar se parece a contar un chiste, dice Murch (2013), reconocido sonidista y editor estadounidense. Según explica, el éxito del montaje depende del ritmo y de la habilidad para dar la información de forma pertinente. Los editores deben ser cuentacuentos, es decir, grandes narradores.

Los pioneros del cine son también los pioneros del montaje. Si bien Guy-Blaché y Méliès ya utilizaban el corte entre varios planos fijos (por ejemplo, para crear efectos de “desaparición” de personajes y objetos), se considera que directores estadounidenses, como Edwin S. Porter y D. W. Griffith, y soviéticos, como Sergei Eisenstein y Vsevolod Pudovkin, fueron los verdaderos inventores del montaje, pues lo utilizaron con los fines narrativos y expresivos que conocemos hoy día.

Tanto cineastas como teóricos del cine plantearon, desde el origen, dos corrientes o tendencias sobre el montaje: una que lo considera la esencia del lenguaje audiovisual y otra que aboga por su desaparición (Aumont y otros, 2006, p. 60). En la primera, se le otorga al montaje la tarea de construir nuevos significados por medio de la yuxtaposición y de hacer sentir al espectador que está frente a un relato construido. El montaje tiene la palabra y narra. En cuanto a la segunda, esta pretende que los cortes de imagen y sonido sean “invisibles e imperceptibles”, transparentes y que no interfieran con la historia, de manera que los espectadores no noten su existencia, no “escuchen su voz”.

Aumont y otros (2006, p. 62) definen el montaje como la organización de elementos fílmicos visuales y sonoros. Esta organización incluye la duración, así como la yuxtaposición o encadenamiento de estos. El montaje o concatenación de imágenes puede darse en el interior de un plano o en la edición posterior de planos filmados. Los autores proponen una clasificación según los efectos que produce en el espectador; es decir, desde la función que cumple:

- Funciones sintácticas, es decir cuando se usa como sistema de “puntuación” y sirve para enlazar o alternar imágenes diversas.
- Funciones semánticas, cuando provoca una relación de causa/efecto, comparación o paralelismo entre dos imágenes o sonidos diferentes y por ende modifica el significado individual de cada elemento.
- Funciones rítmicas, las que se corresponden a la cadencia y tempo de la plástica y de los sonidos (Aumont y otros, 2006, pp. 67-69).

En el clímax de *Violeta al fin*, se tienen dos escenas que por yuxtaposición crean sentido adicional a lo expresado de forma literal. En la primera, se ve a Violeta salir al jardín de su casa y tener un encuentro con sus padres alrededor de un fuego encendido. En la segunda, se le observa conectar una cafetera vacía en un tomacorriente defectuoso para provocar un incendio. Gracias a la función semántica del montaje, el hecho de editar una escena tras la otra deja la impresión de que están conectadas más allá de lo cronológico y los espectadores podrían llegar a la conclusión de que fueron los padres quienes le dieron a Violeta la idea de incendiar la casa. Las infinitas posibilidades de interpretación y la multiplicidad en las capas de sentido que posee el cine provienen, en buena medida, del uso expresivo que se le da al montaje.

Luego de una vida dedicada al montaje, en años recientes, Murch (2016) especuló acerca de su desaparición. Usando como ejemplo la película *Gravedad* (*Gravity*, 2013) de Alfonso Cuarón, cuya primera toma dura 17 minutos, Murch plantea que existe la tendencia creciente de filmar en planos secuencias, como resultado, desaparece el montaje como recurso expresivo. Esta consideración podría ser relativa, ya que, aún dentro de los planos secuencias, existe el montaje interior. Desde el instante en el cual una persona cineasta elige un punto de vista, un ángulo de cámara y un tamaño de cuadro, está editando la escena para su público y podrá, dentro de un mismo plano, cumplir con todas las funciones propias del montaje. Ahora bien, la propensión a la que se refiere Murch, es marcada y parece acercarse de forma sorprendente a la tecnología más reciente de la producción audiovisual: el cine virtual.

El cine, un lenguaje universal

Desde el 2012, es posible filmar escenas en 360 grados y utilizar anteojos especiales para ver lo filmado en seis dimensiones: arriba, abajo, derecha, izquierda, adelante y atrás. Gracias a esa tecnología es posible tomar un té con una familia de Mongolia en una tienda de las estepas, navegar en el sistema solar, sobrevolar de cerca los anillos de Saturno, o nadar en el fondo del mar, entre tiburones. Si, como se dijo, el cine acerca a los espectadores al lenguaje de los sueños, la realidad virtual promete plasmar, aún con más fidelidad, lo que vemos como real y aquello que imaginamos y soñamos.

¿Las nuevas generaciones preferirán zambullirse en el mundo virtual o vivir las experiencias de esta realidad ontológica?, ¿terminarán todos como el personaje de la serie de *South Park*, obesos, inmovilizados y enchufados a lentes virtuales? Incluso sin una bola de cristal para ver el futuro, se debe considerar que los anteojos de realidad virtual, al igual que el cinematógrafo de los Lumière, son tecnologías

inventadas, aprovechadas y, muchas veces, doblegadas, con un mismo fin: narrar. El arte de la narración acompaña a la humanidad desde sus inicios, en ese sentido, las personas cineastas son herederas de una tradición milenaria. Ya sea para captar la realidad circundante (en la medida de lo que cada medio permita), o bien, para recrear mundos imposibles, el lenguaje audiovisual se ha situado en un lugar preponderante en la vida diaria. Dificilmente se pasa un día sin consumir productos audiovisuales y no debe sorprender si cada lector de este texto posee una cámara (en su celular) y es capaz de filmar, incluso, de distribuir de inmediato en la web aquello que graba.

Producido por todos y comprensible en todas latitudes, es innegable la universalidad del lenguaje audiovisual. Es paradójico, entonces, que su producción y, especialmente, su distribución remunerada, continúen siendo el monopolio de unos pocos. El mayor desafío es precisamente defender el derecho de cada uno de narrar historias propias y proyectarlas al mundo.

Referencias bibliográficas

- Aumont, J. y otros. (2006). *Estética del cine: espacio filmico, montaje, narración, lenguaje*. Buenos Aires: Paidós.
- Bordwell, D. y Thompson, K. (2010). *Film Art: An Introduction*. EE. UU.: The McGraw Hill Companies.
- Chion, M. (1993). *La audiovisión: Introducción a un análisis conjunto de la imagen y el sonido*. Barcelona: Paidós.
- Fellini, F. (1999). *Hacer una película*. Barcelona: Paidós.
- Larson, S. (22 de marzo de 2013). *Las funciones narrativas y expresivas del sonido cinematográfico* [Video]. <https://vimeo.com/62400666>
- Loiseleux, J. (2005). *La luz en el cine*. Barcelona: Paidós.
- Martel, L. [Casa de América]. (27 de octubre de 2009). *El sonido en la escritura y la puesta en escena* [Video]. <https://www.youtube.com/watch?v=nAC-k8PTHzk>
- Murch, W. [BAFTA Guru]. (20 de septiembre de 2013). *On Editing* [Video]. <https://www.youtube.com/watch?v=WcBpXLNmS3Q>
- Murch, W. [ICA]. (14 de septiembre de 2016). *Frames of Representation: The Art of the Edit. A Masterclass with Walter Murch* [Video]. <https://www.youtube.com/watch?v=0a8axiUHoiY>
- Rabiger, M. (1997). *Directing Film Techniques and Aesthetics*. Burlington: Focal Press.

Filmografía (en orden cronológico)

El hada de los repollos (La fée aux choux). L. Gaumont (p.) y A. Guy (d.). (1896). Francia.

El viaje a la luna (Le voyage dans la lune). G. Méliès (p. y d.). (1902). Francia.

Viaje a través de lo imposible (Le Voyage à travers l'impossible). G. Méliès (p. y d.). (1904). Francia.

South Park. T. Parker y M. Stone (p. y d.). (1997). Estados Unidos.

Gravedad (Gravity). A. Cuarón y D. Heyman (p.) y A. Cuarón (d.). (2013). Reino Unido- Estados Unidos.

Violeta al fin. L. Imperiale (p.) y H. Hidalgo (d.). (2017). Costa Rica.

ACERCA DE LOS AUTORES

Bértold Salas Murillo, editor

Máster en Artes con énfasis en cinematografía, de la Universidad de Costa Rica y doctor en Literatura y artes de la escena y de la pantalla, de la Universidad Laval (Canadá). Se interesa por la historia y la teoría del cine, así como por su relación con otras disciplinas.

Amanda Alfaro Córdoba

Doctora en Estudios de Cine y Estudios Latinoamericanos, University College London. Investigadora y profesora invitada de la Universidad de Costa Rica. Investiga las condiciones de producción, temas y estéticas en el cine centroamericano, caribeño y sus extensiones, y la apropiación de las tecnologías cinematográficas para la democratización de perspectivas culturales, económicas y políticas.

Luciano Capelli (1950-2020).

Documentalista, fotógrafo, editor y productor musical de origen italiano. Estudió Historia del arte en la Universidad de Bolonia (Italia). Entre sus piezas documentales, destacan *El barco prometido* (2000) y *Algo queda* (2001).

Fernando Chaves Espinach

Periodista y productor audiovisual (Universidad de Costa Rica), máster en Film Programming and Curating (Birkbeck, University of London). Coeditor y reportero del diario *La Nación* (Costa Rica, 2013-2018). Su trabajo ha sido publicado en *NANG Magazine*, *BBC Storyworks*, *Revista RARA*, *Itch*, *Avianca* en *Revista* y otros.

María Lourdes Cortés

Doctora en Cine y Literatura por la Universidad de la Sorbona y catedrática de la Universidad de Costa Rica. Entre sus publicaciones se cuentan *Amor y traición, cine y literatura en América Latina* (1999), *La pantalla rota. Cien años de cine en Centroamérica* (2005) y *Amores contrariados. García Márquez y el cine* (2015). Actualmente investiga sobre el cine centroamericano contemporáneo.

Andrés Dinartes Bogantes

Psicólogo y egresado de la Maestría en Artes con énfasis en Cinematografía. Profesor e investigador en la Universidad de Costa Rica. Productor general del espacio radial *Podemos Volar*, por el cual ha recibido reconocimientos por parte de la Defensoría

de los Habitantes (2011) y la Universidad de Costa Rica (2012).

José Fonseca Hidalgo

Productor audiovisual (Universidad de Costa Rica), doctor en Estudios de los Medios y Máster en Escritura de Guion de la Universidad de Bergen (Noruega). Es docente e investigador de la Escuela de Ciencias de la Comunicación Colectiva, Universidad de Costa Rica.

Hilda Hidalgo Xirinachs

Cineasta costarricense, graduada de la Escuela Internacional de Cine y Televisión en Cuba. Coordinadora académica del Laboratorio ICAM de la Escuela de Ciencias de la Comunicación Colectiva de la Universidad de Costa Rica. Entre su filmografía destacan los largometrajes *Del amor y otros demonios* (2010), basada en la novela de Gabriel García Márquez, y *Violeta al fin* (2017).

Tobías Ovares

Periodista, productor audiovisual y actor. Licenciado en periodismo por la Escuela de Ciencias de la Comunicación Colectiva de la Universidad de Costa Rica y egresado del Maestría Académica en Artes con énfasis en Artes Escénicas de la misma universidad. Entre sus principales trabajos audiovisuales destacan los largometrajes *Password, una mirada en la oscuridad* (2001) y *La región perdida* (2009).

Pablo Ortega Rodríguez

Máster en Filosofía en la Universidad de Costa Rica. Documentalista y profesor. Director de documentales como *Costa Rica. S.A.* (2006) o *La Caja de Pandora* (2014),

y de animaciones como *Animales de Alquiler* (2010). Ganador de premios en festivales internacionales, como el Primer Premio Corral en el *Festival Internacional del Nuevo Cine Latinoamericano* (La Habana) y Mejor Documental del *Uranium Film Festival*.

Karen Poe Lang

Doctora en Estudios de la Sociedad y la Cultura en la Universidad de Costa Rica. Coordinadora de la Maestría en Cinematografía de la Universidad de Costa Rica, donde es profesora catedrática. Entre sus libros destacan *Almodóvar y Freud y Representaciones del mundo indígena en el cine hispanoamericano. Documental y ficción*. Ha recibido el Premio de Ensayo de la Academia Costarricense de la Lengua (2012) y fue catedrática Humboldt 2015, distinción otorgada por el DAAD y la Vicerrectoría de Investigación de la Universidad de Costa Rica.

Ángela Ramírez Guerrero

Bachiller en Ciencias Políticas y máster en Educación. Profesora de Apreciación de cine y Comunicación y lenguaje en la Escuela de Estudios Generales de la Universidad de Costa Rica. Investiga el análisis cinematográfico y la literatura costarricense.

Natalia Salas Segreda

Filóloga y estudiante del Doctorado en Estudios de la Sociedad y la Cultura. Profesora de la Universidad de Costa Rica. Investiga en las áreas de teoría literaria, literatura comparada, cine y teoría feminista.

Carolina Sanabria

Doctora Comunicación audiovisual y publicidad de la Universidad Autónoma de

Barcelona (España). Ha publicado los libros *Bigas Luna. El ojo voraz, Contemplación de lo íntimo. Lo audiovisual en la cultura contemporánea, Adaptaciones literarias. Tres obras maestras de Alfred Hitchcock y Ofelia fermentada. Transcripciones desde la literatura, la pintura, el cine*, además de numerosos artículos en publicaciones en América y Europa.

Ronald Alberto Solano Jiménez

Licenciado en Filología Española y Máster en Psicología con énfasis en Psicoanálisis, ambos por la Universidad de Costa Rica. Profesor catedrático de la Universidad de Costa Rica, donde actualmente imparte los cursos de Apreciación Literaria y de Cine y Literatura en la Escuela de Estudios Generales. Sus campos de investigación son los de la narrativa de ficción (cine y literatura), la escritura, la lectura, la mirada y la crítica.

Abileny Soto Arguedas

Bachiller en Filosofía por la Universidad de Costa Rica y máster en Artes con énfasis en Cinematografía por la Universidad de Essex. Profesora de Apreciación de cine y Fundamentos de filosofía en la Escuela de Estudios Generales. Investigadora y realizadora de trabajos audiovisuales para la Universidad de Costa Rica.

Álvaro Torres Crespo

Cineasta costarricense, con estudios de cine en el Northwest Film Center en Portland (Estados Unidos) y una maestría de la Universidad de Texas en Austin. Su primer largometraje documental, *Nosotros las piedras* obtuvo el premio a mejor documental en el Festival Internacional de Cine de Cartagena de Indias (2018) y ha sido proyectado en decenas de festivales alrededor del mundo.

Esta es una
muestra del libro
en la que se despliega
un número limitado de páginas.

Adquiera el libro completo en la
Librería UCR Virtual.

LIBRERÍA
UCR

VIRTUAL



Como cualquier otra creación humana, el cine es un fenómeno complejo; es, o puede ser, una actividad cultural y económica, un producto industrial y el fruto del trabajo artístico, un agente social y político, un espacio para la expresión y la censura –o bien, una oportunidad para el encuentro consigo y con los otros–. Es todo lo anterior y es, además, un acontecimiento que merece ser estudiado: el cine se ve, pero también se puede comprender.

Trucos para ver y comprender es una introducción a la apreciación del cine. Sus capítulos ofrecen, en conjunto, una puerta de ingreso a los estudios cinematográficos. Por ello, presenta contenidos que resultan fundamentales en cualquier aproximación inicial a la disciplina: los componentes formales e institucionales del cine, la historia del llamado séptimo arte, la suerte del cine nacional y de la región, incluso su relación con otras producciones de lo humano (como la literatura o el psicoanálisis). Es decir, representa la puerta de ingreso a un vasto mundo de imágenes, sonidos e historias.

EDITORIAL
UCR

200
BICENTENARIO
INDEPENDENCIA
COSTA RICA

ISBN 978-9968-46-990-6



9 789968 469906