

"La edición" Daniel Beauvais.

Del libro "Producir en video"
Edición Video Tiers-Monde. Montreal. 1989.
TALLER DE PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL I

1.2.3. Mini-gramática de la edición

Desde las primeras páginas de la guía, hemos mencionado la palabra "edición" en varios momentos. Usted ya sabe -antes de empezar esta sección- que la edición es una etapa muy importante de la producción de un video.

De hecho, todo lo que hemos dicho hasta ahora sobre las tomas y el lenguaje audiovisual, y todo lo que diremos más adelante sobre las etapas de la guionización y del encuadre técnico, tiene su razón de ser en el momento final de la edición.

Esta sección se presenta como una especie de mini-gramática de la edición: usted encontrará aquí los grandes principios de base que le servirán para saber el "cómo" de la edición.

Nos concentraremos, como hasta ahora, en lo esencial, ya que un examen exhaustivo de todo lo que concierne a la edición podría representar varias veces el volumen de esta guía.

1.2.3.1. Estructura interna de un programa de video

Salvo en video experimental, es muy raro que un documental se haga con un solo plano rodado sin interrupción. La forma habitual del video es una continuidad de planos conectados unos a otros y reagrupados en escenas y secuencias; esos planos se suceden en un cierto orden de comienzo a fin, conformando un todo coherente, cuya finalidad es conducir al espectador desde un punto inicial hasta otro de llegada.

Hagamos de inmediato una distinción entre los términos "plano", "escena" y "secuencia".

El plano es lo que usted rueda entre el momento de accionar la cámara (o la grabadora) y el momento en que la detiene. Materialmente, es un segmento de cinta magnética sobre la cual algo (un sujeto, un diálogo, un paisaje, una acción...) es grabado sin interrupción.

El término "escena" designa un conjunto de planos describiendo un hecho particular o una acción precisa que se desarrolla en un mismo tiempo y lugar.

El término "secuencia" está definido como una serie de escenas agrupadas por una idea común; esas escenas pueden desarrollarse en sitios y momentos distintos, pero forman parte del mismo conjunto.

En el video de acompañamiento, por ejemplo, la secuencia de rodaje realizada por el equipo de producción está compuesta de varias escenas que se desarrollan en lugares y momentos distintos. Cada escena describe un momento especial, una etapa del rodaje, con ayuda de varios planos que reconstituyen los momentos importantes de la acción.

La estructura interna de un video, es decir, la manera de organizar las diferentes partes entre sí, está muy vinculada al tema y al modo seleccionados. Se decide, por lo general, antes del rodaje, en la etapa de la pre-producción. Sin embargo, no es raro que la estructura de un video no encuentre su forma final hasta la edición, puesto que el rodaje confirma-

rá o modificará la hipótesis (la idea original) enunciada en el proyecto de producción.

1.2.3.2. Definición de la edición

Desde un punto de vista puramente técnico, uno puede definir la edición de un video como una sucesión de operaciones que consisten en transferir electrónicamente sobre un cassette master, ciertos extractos seleccionados a partir de los cassettes de rodaje. Este cassette master constituirá el producto final, tal como será difundido.

Ilustración 1.42.

Yuxtapuesto a tres imágenes diferentes, el mismo primer plano del hombre tiene un significado particular en cada contexto.

Este aspecto técnico de la edición se tratará más adelante, en el capítulo sobre los aspectos técnicos de la producción (capítulo 3). Pero la edición es mucho más que una simple operación técnica.

Como actividad creativa, la edición consiste en reunir en un orden definitivo una continuidad de planos rodados en un orden diferente de aquel que aparece en el video.



El aspecto que nos interesa por ahora, es la manera de organizar, de estructurar nuestro video de modo tal que el espectador encuentre un sentido a la multitud de imágenes y sonidos que le vamos a presentar, porque en un video, como en una película, los planos no se ensamblan casualmente: se ligan según un orden deseado por el realizador y solicitado por el sujeto

Mientras que durante el rodaje hemos descompuesto la realidad en una multitud de pequeños segmentos (planos), en la edición recomponemos, reconstituimos esta realidad uniendo los planos de manera coherente. Como ante un rompecabezas, nos encontramos con un amontonamiento de piezas que puestas en su lugar forman una imagen.

Pero, ¿cómo construir esta síntesis? ¿A partir de varios planos rodados sin cronología en momentos y sitios distintos, construir un programa de video coherente, interesante, que tenga sentido, que sea representativo de la realidad que hemos rodado y que pueda cautivar al espectador de comienzo a fin?

Comenzando por entender los principios de base de la edición y... ¡Experimentando!

Primero observemos de más cerca lo que se produce cuando yuxtaponemos dos planos (ejemplo inspirado en el Tratado de la edición de Poudovkine: "El efecto Koulechov") Por ejemplo, tomemos las dos imágenes siguientes: plano 1. una mesa con viandas humeantes; plano 2. un hombre en primer plano. Ahora preguntémosle a los espectadores su opinión sobre el mencionado hombre. Lo más probable es que la mayoría esté de acuerdo en que el hombre tiene hambre o siente apetito.

Luego, yuxtaponamos las dos imágenes siguientes: plano 1. un hombre de aspecto extraño, empuña amenazador un puñal en dirección de la cámara; seguido; en el plano 2. por el mismo hombre en primer plano del momento anterior. ¿Qué dirán esta vez los espectadores? Que el hombre del plano 2 tiene miedo sin duda. ¿Y si presentamos el plano de un niño seguido por el mismo plano del hombre? Nos dirán esta vez que dicho personaje siente ternura por el niño. ¿Qué sucede? ¿Cómo es posible que el mismo hombre presentado luego de los platos apetitosos del arma amenazante o después de un niño, parezca expresar sentimientos tan distintos?

El fenómeno que se produce es el siguiente: el espectador establece automáticamente una relación entre el plano 1 y el plano 2; de esa relación surge un nuevo sentido que no está ni en el plano 1 ni en el plano 2

El espectador ve primero el rostro de un niño, luego el de un hombre. Deduce que el hombre mira al niño del plano 1. Puesto que el espectador siente él mismo una cierta ternura hacia el niño que ve (o hacia los niños en general), presta sus propios sentimientos al hombre presentado en el plano 2

El plano del rostro del hombre no tiene sentido absoluto en sí mismo. El plano del rostro de un niño tampoco. Sin embargo, una vez reunidos, ambos planos adquieren un sentido particular: nosotros mismos lo creamos por el simple hecho de haberlos juntado. ¿Constata todas las implicaciones de este fenómeno? Esto significa que podemos crear o recrear la realidad y hacerla vivir a nuestros espectadores a partir de nuestra selección de imágenes y nuestro modo de organizarlas entre sí.

Acabamos de tocar la esencia misma de la edición: establecer una relación entre una imagen y la imagen siguiente, luego con la subsiguiente, etc. Para crear este encadenamiento de sentido desde el comienzo hasta el final del video, tenemos imágenes pero también sonidos a nuestra disposición. De hecho, la edición se apoya sobre tres tipos de elementos que pueden combinarse de diferentes maneras: las imágenes mismas, el blo-

que de imágenes acompañadas de sonido sincrónico, así como el sonido mismo (diálogos, comentarios, sonido de ambiente, música, etc .)

Ciertas imágenes están íntimamente unidas al sonido grabado simultáneamente en el rodaje: las palabras de una entrevista, de un diálogo o un testimonio y la imagen de la persona que habla; el sonido directo de ambiente asociado a una situación o a actos que tienen lugar. Otras imágenes pueden ser usadas independientemente del sonido al momento de asociarse a una narración, a extractos de una entrevista o a un tema musical.

Del mismo modo, algunos sonidos de ambiente pueden ser usados por separado de la imagen rodada en el momento, y servir de ejemplo para asegurar la continuidad entre varios planos o utilizarse de contrapunto, de evocación o de anticipación a una imagen.

La edición no es, pues, la simple yuxtaposición de planos, sino la construcción de relaciones sonoras y visuales significativas entre ellos.

Vamos a ver en las páginas siguientes, cómo estas combinaciones de imágenes y sonidos pueden articularse para reconstituir la realidad que hemos rodado a partir de opciones determinadas.

Pero debe retenerse que ese juego de relaciones que podemos crear entre las imágenes, entre sonidos, entre imágenes y sonidos, no tiene otro fin en video documental que transmitir nuestra visión personal, nuestro punto de vista, buscando reconstruir la realidad íntegramente, es decir, respetando los hechos, la vivencia de la gente, la verdad tal como emerge de los testimonios de las personas y de sus actos.

Más allá de la banal pretensión de pseudo-objetividad, transmitimos al espectador nuestro punto de vista sobre la realidad de la que fuimos testigos, nuestra percepción de situaciones y personas, tal como la hemos vivido durante el rodaje. Eso requiere y supone no sólo una gran honestidad, sino también sensibilidad, presencia y disponibilidad de parte de todo el equipo.

Retomaremos esta cuestión de la objetividad y la verdad en el documental al final del capítulo.

1.2.3.3. Algunos principios de base

Fundamentalmente, la edición podría resumirse en dos actos simples: cortar y reunir. Pero todo el asunto consiste en saber cuándo cortar y cómo reunir. Este es el arte de la edición.

Momento del corte de un plano a otro

El corte neto es una transición instantánea de un plano a otro. En el momento preciso del corte, la atención del espectador se dirige hacia un elemento nuevo, mientras que el contenido del plano precedente todavía está fresco en la memoria.

El espectador asocia el contenido de dos planos y construye mentalmente una relación entre los dos. Esta relación puede confirmarse, modificarse o contradecirse por el contenido sonoro.

El momento preciso en que se produce el corte es crucial. Si el espectador no puede descubrir fácilmente por índices claros la relación existente entre el nuevo plano y el anterior, estará momentáneamente de-

sorientado. Momentáneamente, ya que puede encontrar la respuesta que espera en la continuación del plano, en el siguiente o en el comentario que le permita captar la relación entre los dos planos.

Si usted hace la edición de una veintena de planos para reconstruir un acontecimiento específico que tiene lugar en el mismo espacio y tiempo, su preocupación mayor en la edición será crear la impresión de continuidad y de duración. Eso se le facilitará por los ajustes visuales y por los planos de corte que usted habrá rodado precavidamente, pero también por la trama sonora (el sonido ambiental, por ejemplo), que será otro índice dado al espectador para hacerle entender que la acción se desarrolla siempre en el mismo sitio o en otro lugar, de un plano a otro.

Probablemente el comentario o la narración añaden también indicaciones suplementarias que permiten al espectador entender mejor el hecho, captar su valor en el contexto o descubrir un sentido no tan evidente a primera vista.

El video documental no se reduce a describir acontecimientos o acciones cronológicamente. Su tema puede llevarlo a editar una serie de planos que no tienen relación evidente entre sí, para ilustrar una idea abstracta. En ese caso, no se preocupará de la continuidad, pero sí de la significación creada por la afinidad o por el choque de los planos entre sí.

Orden de los planos y su efecto asociativo

En todo tiempo y lugar, es inherente al ser humano buscar y hallar relaciones significativas entre las cosas. A veces esas relaciones son evidentes y existen, simplemente. Otras veces, somos nosotros quienes les damos sentido interpretando e imaginando relaciones entre ellas.

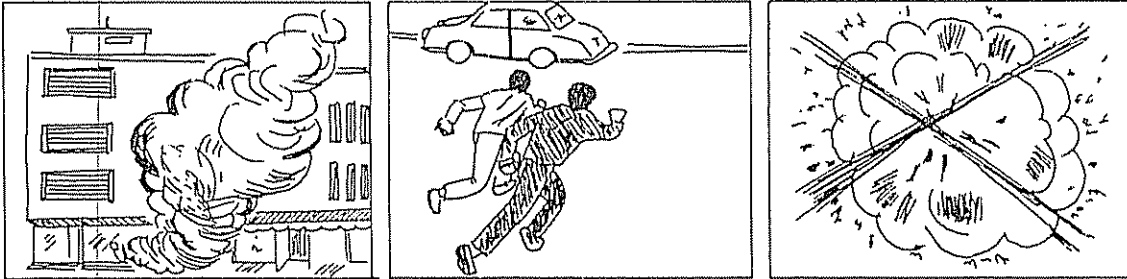
De igual manera, cuando estamos en presencia de una serie de imágenes, nos vemos obligados, casi a nuestro pesar, a establecer lazos entre ellas. Esto se produce sobre todo cuando las imágenes se suceden a un ritmo relativamente rápido y en cortes netos.

Sin embargo, nuestro reflejo para establecer lazos tiende considerablemente a atenuarse cuando dos imágenes se ligan entre sí por un fundido largo encadenado o cuando se separan por un fundido a negro. Es el procedimiento mismo del fundido el que sugiere la idea que la nueva serie de imágenes es presentada como un nuevo conjunto y, en cierto modo, independiente del precedente. Examinaremos posteriormente más en detalle el efecto de diferentes tipos de puntuaciones o marcas visuales y sonoras.

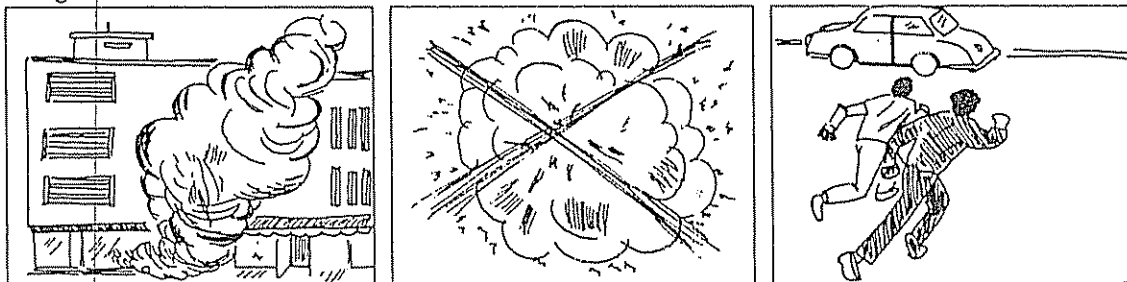
Por ahora, detengámonos un poco en este interesante fenómeno que hemos abordado más arriba, el cual nos enseña mucho acerca de la relación existente entre el orden de sucesión de planos y el sentido o la interpretación que el espectador dará a las imágenes.

Ilustración 1.43.

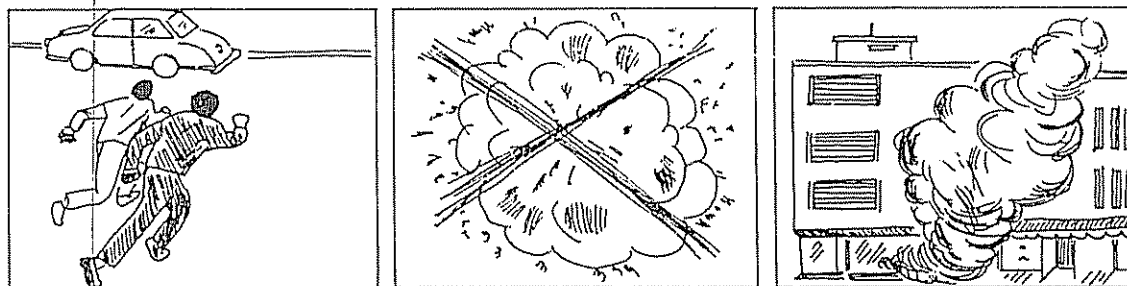
Arreglo 1



Arreglo 2



Arreglo 3



Tomemos los tres planos cortos siguientes:

- un edificio en llamas;
- una violenta explosión;
- dos personas corriendo hacia un auto estacionado.

Arreglo No 1:

Plano 1: un edificio en llamas;

Plano 2: dos personas corriendo hacia un auto;

Plano 3: una explosión

¿Cómo va a interpretar el espectador esta serie de imágenes?

Puede ser que crea que las dos personas en fuga han conseguido escapar del edificio en llamas pero que una violenta explosión los ha matado antes que tuvieran el tiempo de llegar al auto.

Arreglo No 2:

Plano 1: un edificio en llamas;

Plano 2: una explosión;

Plano 3: dos personas corriendo hacia un automóvil estacionado

En este caso uno puede suponer que las dos personas han logrado escapar del edificio pese a la explosión.

Arreglo No. 3:
Plano 1: dos personas corriendo hacia un auto estacionado;
Plano 2: una explosión;
Plano 3: un edificio en llamas

Aquí, es probable que las dos personas en fuga hayan provocado la explosión que produjo el incendio del edificio.

Uno nota que, dispuestos en diferente orden, los mismos tres planos no significan lo mismo de una edición a la otra. Y sin embargo son siempre los mismos tres planos. Entonces, ¿qué pasa? Si es magia, ¿dónde está el truco?

Es que la relación entre los planos puede establecerse de varias maneras de acuerdo simplemente con el orden en el que se presentan. Por ejemplo, en el arreglo No. 3, el plano A puede conducir o causar el plano B (A-B): una explosión (A) provoca un incendio (B).

Por ejemplo, el plano A puede explicarse por el plano B (A-B): así, uno puede afirmar que la explosión (B) ha sido ocasionada por las dos personas en fuga (A) en el mismo arreglo No. 3. También se puede afirmar que la fuga de dos personas (A) se explica por la explosión que ellos habían preparado (B).

En el arreglo No. 1, el plano A combinado con el plano B puede llevar al plano C (A+B-C): el incendio (A) y la falta de tiempo para encontrar un abrigo (B) provocan la muerte de las dos personas en fuga, durante la explosión (C).

En el arreglo No. 3, el plano A combinado con el plano B puede explicar al plano C (A+B-C): el edificio está en llamas (C) porque las dos personas en fuga (A) han provocado una explosión (B).

En el arreglo No. 2, el plano A combinado con el plano B implica o lleva una idea o asociación de ideas que no estaba presente ni en A ni en B: los dos fugitivos (C) han conseguido escapar pese al incendio (A) y a la explosión (B). Es la deducción que extraemos viendo el plano C (fuga) luego de haber visto los planos A (incendio) y el plano B (explosión) en el arreglo No. 2.

Lo que importa retener de este ejemplo es que del simple hecho que ellos estén yuxtapuestos entre sí, en un video o película, los planos ensamblados tienden a crear un sentido que no está presente en cada uno de ellos tomado independientemente.

Las relaciones de causa a efecto no son las únicas que podemos establecer entre diferentes planos. El ejemplo fuga-incendio-explosión que hemos descrito, ilustra un tipo de edición llamado "narrativo".

A menudo, es el tipo de edición más eficaz cuando queremos contar una historia, relatar un hecho o describir un acontecimiento de manera lógica (de causa a efecto) y cronológica (en el orden real del desarrollo de los hechos). Existen, evidentemente, otros tipos de edición, que veremos posteriormente.

Es, pues, la organización, la forma como disponemos los planos, lo que hace surgir la significación que deseamos dar. Tenemos el control y la responsabilidad de esta significación en tanto que emisores de un mensaje que queremos transmitir al espectador.

Pero el video documental es mucho más que una enumeración de hechos y acontecimientos comunicada a los espectadores. Es antes que todo un documento de interés humano, que relata situaciones vividas por seres humanos con sus racionalidades, sus ideologías, sus sentimientos y sus contradicciones.

En este sentido, el video documental es un condensado de emociones vividas por seres de carne y hueso en situaciones reales. La edición es

el instrumento de base del cual usted dispone para restituir a los espectadores las emociones que son el motor mismo de la acción que usted rueda.

Para entender mejor el efecto asociativo de los planos entre sí, consulte el video de acompañamiento. Usted encontrará en él ejemplos ilustrando con elocuencia cómo la edición es la construcción de relaciones entre los planos.

Edición de imágenes estáticas y de imágenes en movimiento

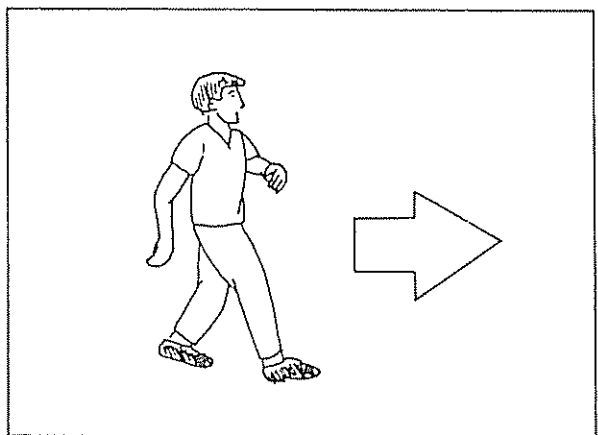
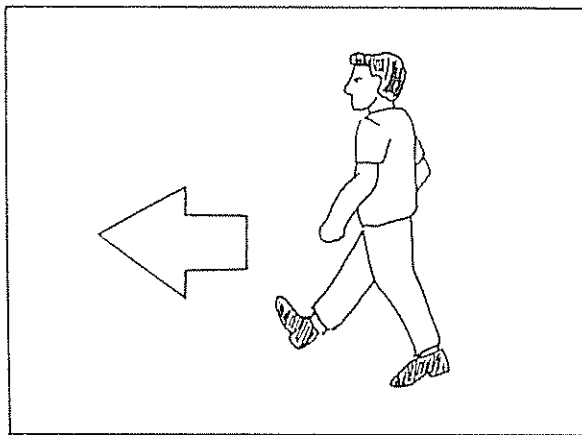
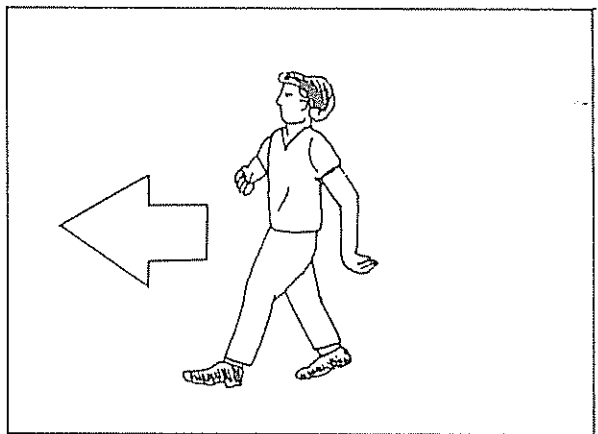
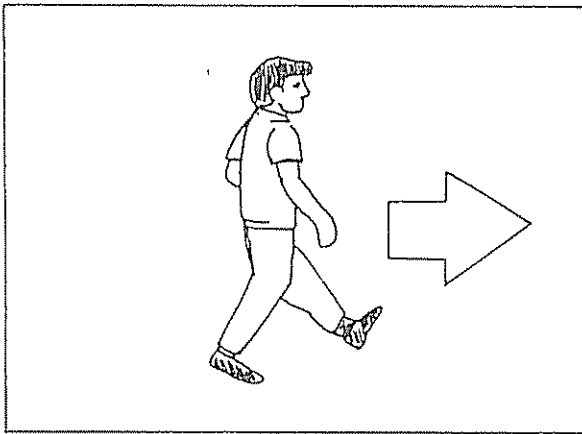
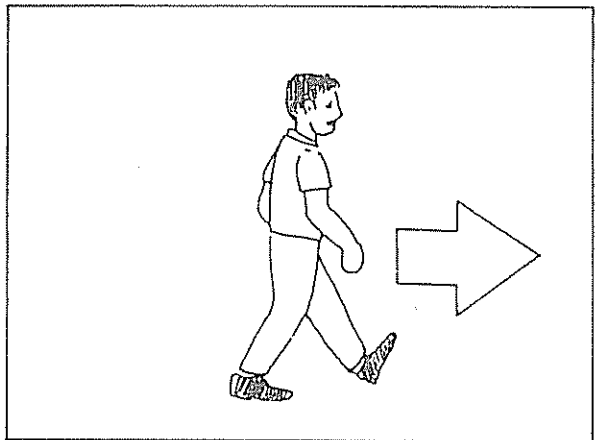
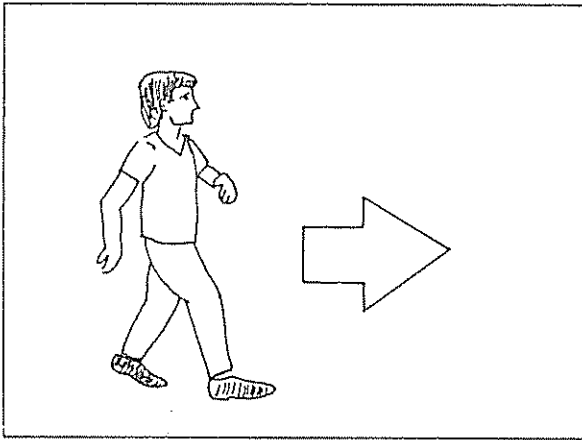
En el momento preciso en que se produce, el corte neto acentúa lo que pasa en la imagen: es decir un diálogo, un comentario, un sonido, un movimiento, una acción. El corte llama la atención del espectador creándole una expectativa.

Si, por ejemplo, un sujeto inicia un movimiento en el plano 1, esperamos verlo continuar ese movimiento en el plano 2. O, aún, si oímos un balazo justo antes del fin del plano 1, esperamos ver al tirador, a la víctima o a ambos en el siguiente plano. Podemos retardar, si, el momento de mostrar lo que el espectador espera; entonces se usa la retención temporal de la información para captar y conservar su interés.

Por regla general, el mejor momento para pasar de un plano de acción a otro es justo durante esta acción. Recuerde cómo recortamos la acción de un sujeto que inicia el movimiento de levantarse de su silla, en la sección sobre "el rodaje en función de la edición". Ello supone evidentemente que uno haya rodado teniendo en cuenta los ajustes en la acción. A falta de ajustes, los planos de corte -lo recordamos- pueden ayudarnos.

De este modo, el corte entre dos planos atrae la atención del espectador sobre el movimiento contenido en la imagen. Como vimos en la sección precedente, a propósito de la continuidad en la dirección, la edición de dos planos conteniendo movimiento (de sujetos o de cámara) produce un efecto específico según la dirección que tiene dicho movimiento.

Ilustración 1.44.



Tal como muestra la ilustración 1.44, la edición de dos planos conteniendo un movimiento en la misma dirección, sugiere la continuidad ((a)- -); la edición entre dos movimientos en direcciones opuestas sugiere el acercamiento ((b)- -), o el alejamiento ((c)-). Recuerde el ejemplo de un hombre caminando al encuentro de una mujer (- -) que se vuelve (- -) y prosigue su camino en otra dirección.

La edición de un plano estático seguido de un plano en movimiento sume al espectador en el centro de la acción. El contraste creado basta para llamar su atención. Al revés, el pasaje de un plano en movimiento a un plano estático puede producir un descenso del interés, a menos que el contenido de la imagen sea lo suficientemente fuerte como para mantener la atención del espectador.

Duración de los planos

¿Cuánto tiempo debe durar un plano? ¿Cinco segundos? La cuestión no se plantea en esos términos.

Si un plano es demasiado corto, el espectador no tendrá el tiempo necesario para captar su contenido. Si es demasiado largo, una vez asimilada la información visual y sonora del plano, dispersará su atención de un detalle a otro, o se interesará de hecho en otra cosa que no será su video. Usted habrá perdido su atención y ... ¡mejor suerte la próxima vez!

Entre esos dos extremos ¿Cuáles son los índices que pueden ayudarnos a determinar la duración de un plano? Son numerosos y tienen que ver no solamente con el interés del plano en sí, sino también con las características de su espectador.

Primeramente debemos establecer que la duración de planos está fundamentalmente ligada al tipo temporal subjetivo que uno quiere crear en un video. Examinemos ciertas cuestiones que pueden ponerlo sobre una pista.

- Mostrando ese plano, ¿qué cantidad de información desea transmitir al espectador? ¿Es suficiente que él tenga una impresión general o desea usted llamar su atención sobre un detalle preciso? En ese caso, ¿debería alargar la duración del plano o utilizar uno más cercano?
- ¿La información transmitida por ese plano es clara, evidente, fácil de percibir para el espectador? O al contrario, ¿debería usar más explicaciones (en la narración) para hacerle entender el mensaje contenido en la imagen?
- ¿Lo que usted muestra al espectador le es familiar? ¿Posee los puntos de referencia que le permiten asociar lo que ve con las cosas que conoce o, al contrario, usted le muestra cosas que ve por vez primera?
- ¿El contenido de la acción es lo suficientemente interesante como para retener la atención? O, a la inversa, ¿los personajes son estáticos, sin vida y sin expresión?

Las respuestas a estas cuestiones no son simples. Usted es la persona idónea para responder ya que es la única en conocer el contenido de sus planos.

Si su video se dirige a un público extranjero, quizás no comparte la misma cultura de sus espectadores. Entonces debe ponerse en su lugar y tratar de imaginar cómo van a percibir los planos que usted les mostrará.

En América del Norte, la tasa de tolerancia de los espectadores es cada vez más baja, siendo menos apreciados los planos largos, tanto en cine como en video. La gente está apurada y una vez que entendió o creyó entender un mensaje, quiere pasar a otra cosa, nueva, sino pierde el interés.

El ritmo de los videos (documentales, noticias, reportajes y por supuesto videoclips) así como de las películas comerciales, es rápido y nervioso. El riesgo que se corre es la superficialidad del tratamiento; también el debilitamiento o ausencia casi total de contenido.

Esta sed insaciable y casi malsana de novedad, rapidez, cambio continuo; de lo imprevisible, sorpresivo, sorprendente y espectacular, constituye una característica cultural propia pero no exclusiva de los norteamericanos. Para bien o para mal, es una tendencia que se expande rápidamente por todo el mundo. Usted juzgue...

De cualquier forma, cada cultura posee sus características, su ritmo, su modo de percibir, de argumentar o relatar. Por ejemplo, los norteamericanos tienen tendencia a escamotear los momentos débiles de la acción; en cambio en otras culturas se les da igual importancia que a las acciones fuertes. Un enfoque no es necesariamente mejor que otro, si cada cual alcanza sus propios objetivos, es decir, comunicar.

Es importante tener en cuenta las características del auditorio y ser fiel al ritmo de su propia cultura en vez de estar en la cola de otras, por atractivas que éstas aparenten ser.

En resumen, digamos que la duración de los planos tiene un impacto directo sobre el ritmo del video en su conjunto, pero no constituye el único factor en juego.

Ritmo

El ritmo es la velocidad de la ejecución de una acción, de un proceso, o de una serie de eventos. Una de las funciones más importantes de la edición es crear un ritmo, una duración, un tiempo continuo, ya sea lento, grave o dinámico; en síntesis, el tiempo subjetivo tal como lo sentirá el espectador.

Seleccionando extractos de la realidad, fragmentos de duración que reorganizamos a voluntad en la edición, estamos en condiciones de alargar el tiempo, interrumpirlo o condensarlo, para obtener exactamente el efecto deseado en el espectador.

Por ejemplo, podemos hacerle sentir la lentitud monótona e insoponible de cada día vivido en la espera de la liberación; la pesadez de cada minuto tal como lo sentiría un campesino agobiado por la opresión hasta en cada uno de sus gestos cotidianos. Podemos también llevar al espectador a la nerviosidad febril de la vida urbana de un hombre de negocios impaciente y apurado, dominado día tras día por la demencial carrera hacia la ganancia.

Justamente. a modo de ejercicio, imagine de qué manera trataríamos ambas situaciones.

Escriba primero una serie de planos ilustrando cada una de las situaciones; apréndalos de memoria y luego visualice el encadenamiento de planos cerrando los ojos. Ponga atención en la duración de los planos en una u otra situación. ¿Cómo produciría usted el efecto de pesadez y de espera? ¿Cómo produciría la impresión de febrilidad y velocidad?

Podemos crear a través de la duración y el contenido de los planos, un tiempo subjetivo que pueda transmitir al espectador la percepción que hemos tenido de una realidad o de una situación en el momento en que ésta se desarrolla ante la cámara.

Retornemos al ejemplo de la viuda solitaria emocionada por el recuerdo de su marido y sus hijos desaparecidos; esa escena que hemos dudado en tomar por medio de un "zoom in" o un primer plano en el momento en que ella lloraba. Revisemos esta situación de rodaje en función del ritmo que le daríamos en la edición.

Supongamos que estamos en un plano medio. ¿Qué haríamos cuando la anciana interrumpe su narración y enjuga unas lágrimas? Podemos elegir entre tres alternativas: 1) hacer un "zoom in" sobre una parte de su rostro, como sus ojos; 2) hacer un primer plano de su rostro, o 3) mantenerse en plano medio o pasar a plano lejano

La solución del "zoom in" tendría seguramente por efecto, ampliar nuestra percepción de la emoción vivida por la anciana; sin embargo, el movimiento de aproximación creado por el "zoom in" podría chocar al espectador y hacerle sentir la sensación de ser un intruso que penetra irreverentemente en la intimidad y la tristeza de la mujer. El "zoom in" es a menudo un enfoque sensacionalista de la emoción

El plano medio o el plano lejano, mostrando al sujeto en su ambiente, serían los únicos que permitirían al espectador establecer una ligazón entre la emoción de la anciana y su situación actual de soledad y pobreza. El silencio súbito la imagen de la mujer ahogando una queja en medio de su triste cuarto, contendría quizás más emoción que un primer plano prolongado e insistente de sus lágrimas. En contrapartida, el espectador podría sentirse testigo distante, exterior a la situación, si el plano lejano se prolongara indebidamente.

¿Qué conclusión extraer? Que todo es una cuestión de dosis entre varios elementos. Que la elección de la escala de planos está íntimamente ligada a la naturaleza y duración de la acción. Que cada situación requiere de un tratamiento apropiado, no sólo en lo que se refiere a la composición de la imagen, sino también en lo que respecta a la duración de los planos. Que esta duración es la que crea el tiempo subjetivo sentido por el espectador.

No podríamos tratar la escena de la mujer del mismo modo que una escena de una revuelta en la que todo sucede muy rápidamente. La emoción expresada aquí por el sujeto exige que uno se detenga. Por el mismo hecho que ésta interrumpe su relato cuando solloza, suspende el desarrollo del tiempo; por un momento el interés no está en lo que dice sino en la forma como lo dice, en lo que expresa: su tristeza y su nostalgia.

Asimismo, para llegar a restituir esta percepción que hemos tenido de su testimonio al momento del rodaje, debemos crear una duración subjetiva en la cual el tiempo parecerá suspendido por un instante.

¿Cómo haremos? Eso depende de los planos rodados de que disponemos; pero sabemos con anticipación que no será fácil yuxtaponer una serie de planos cortos llenos de "zoom in" y "zoom out". ¿No?

En esta situación deberíamos evitar toda precipitación y minimizar el uso de planos cortos y movimientos bruscos de la cámara. Dejaremos a la emoción el tiempo de manifestarse y desarrollarse, es decir que no intentaremos condensar el tiempo ni crear artificialmente la acción, sino al contrario, suspender toda acción para dejar al espectador el tiempo de sentir una emoción. Si la mujer hubiera expresado cólera en vez de tristeza, nuestro tratamiento habría sido muy diferente. La tristeza y la melancolía se desarrollan lentamente; la cólera, la revuelta, la indignación "expulsan energía" y se desarrollan muy rápidamente.

En general, el ritmo de un video depende de tres factores: la frecuencia de cambio de planos, es decir, su duración; la acción y el movimiento contenidos al interior mismo de un plano; y de la combinación armoniosa de los dos primeros factores.

La edición rítmica es un género particular de edición fundado en la duración de los planos. Entendámonos bien: en la edición rítmica, la duración de planos no se decide mecánicamente; ella se determina por el grado de interés suscitado por el contenido del plano. Si cada plano se corta exactamente en el momento en que disminuye la atención, el espectador quedará sin aliento. Se dirá del video o película que tienen un "buen ritmo".

¡Pero cuidado! La edición rítmica no es necesariamente sinónimo de edición rápida. Un video compuesto de planos largos, planos medios y breves, puede tener un ritmo equilibrado mientras la duración de cada plano coincida con el "movimiento" de interés creado por su contenido. Sin embargo es verdad que una edición constituida por planos largos sugerirá aburrimiento, monotonía. Una edición de planos cortos producirá una gama de sensaciones asociadas a la rapidez, al dinamismo, a la nerviosidad; relacionados incluso a la locura, la tensión, la misma angustia.

Una edición hecha desde el comienzo de planos largos que se vuelven más cortos, creará una progresión en el ritmo, llevando al espectador gradualmente al centro de la acción. Igualmente, el pasaje brusco de una escena constituida de planos largos a una escena de planos cortos, originará un efecto de choque o sorpresa.

Evidentemente, el tipo de edición usado debe justificarse. Es su tema lo que determinará el ritmo de edición más apropiado.

Por ejemplo, no se le ocurriría editar de manera nerviosa y rápida una escena apacible donde los personajes son inactivos o se desplazan con lentitud y calma. A menos que su intención sea la de crear un suspenso que llevaría ascendentemente a una acción a punto de estallar; en este caso, podría crear una impresión cargada de espera y tensión, acortando poco a poco la duración de los planos hasta que la acción explote súbitamente.

La lentitud o la inacción aparente de los personajes sería percibida e interpretada de modo diferente por el espectador. Planos detalle cada vez más cortos revelando una tensión interior de los personajes, serían el preludio de una explosión de la acción.

Acabamos de decir que la acción y el movimiento contenidos en el plano mismo contribuyen al ritmo de la edición. En efecto, un plano fijo sobre un sujeto también fijo no contienen mucho movimiento en sí. Tampoco una edición constituida únicamente de planos fijos.

Al contrario, el plano fijo de un sujeto en movimiento contiene a menudo más interés visual. Un plano con la cámara en movimiento sobre un sujeto fijo o un plano de cámara en movimiento sobre un sujeto también en movimiento pueden crear un ritmo más sostenido.

Cada producción se desarrolla en su propia cadencia. En una película o en un video, cada parte posee un ritmo propio. Este ritmo es la respiración del video; es por él que se crea la impresión de un tiempo subjetivo que siente el espectador.

El ritmo está vinculado a la interacción de varios elementos: el tiempo necesario para que la acción se desarrolle (acción rápida/acción lenta); la duración objetiva (mensurable, cronometrable) de planos; el movimiento continuo en los planos (movimientos de personajes u objetos); y los movimientos de cámara contenidos en esos planos, son los principales factores que crean ritmo.

Continuidad visual y temporal

Hemos visto al final de la sección precedente (la toma en función de la edición), que la continuidad visual era un principio de base de la edición. Hemos hablado de ello antes de abordar la sección sobre la edición misma, porque la continuidad visual sólo es posible si uno la ha considerado en el momento del rodaje.

Las tres reglas de base para asegurar un ajuste adecuado entre los planos de una misma acción continua, sólo tienen una utilidad reducida si uno no dispone de los planos necesarios en la edición. Recordemos que dichas reglas se refieren :

1) a la posición del sujeto en el cuadro:

Como hemos visto antes, en algunos ejemplos de campo/contracampo (ver ilustración 1.38), un sujeto A que ocupa la porción izquierda de la imagen deberá encontrarse también en la porción izquierda del plano siguiente si no se quiere desorientar al espectador. (La ley de la línea imaginaria o de 180°);

2) al movimiento de los sujetos en el cuadro:

Ya sea que uno se acerque, se aleje o cambie de ángulo en relación al sujeto, los gestos, los movimientos o las acciones que éste ejecuta deben ser continuos de un plano a otro, sino pueden aparecer los saltos de imagen ("jumpcut"); (ejemplo del personaje alumbrando un cigarrillo);

3) a la dirección de miradas:

Dos personas que se hablan o se dan la cara deben mirar en dirección opuesta. Esto es evidente cuando los dos sujetos son vistos en el mismo plano, pero debe mantenerse cuando cada uno aparece aislado en un plano cercano.

No dude en este momento en revisar las partes concernientes a: la continuidad en la dirección, la teoría de la línea imaginaria (ley de 180°), la regla de la distancia mínima entre dos tomas sucesivas, la entrada y salida de cuadro, las réplicas de ángulos, de planos y de ajustes de la acción o movimiento. Son nociones de edición esenciales que deben dominarse a plenitud.

Existen otros elementos que aseguran la continuidad de los cuales no hemos hablado: los ajustes sobre un objeto o personaje y los ajustes de sonido. Los ajustes de objeto o de un personaje pueden ser muy útiles para crear un enlace entre dos escenas. Tomemos un ejemplo:

Plano 1: una madre habla de su hijo que partió a la guerra; mientras habla, contempla una foto de él.

Plano 2: la cámara muestra la foto en primer plano; plano 3: hemos aquí al lado del hijo en pleno combate.

El ajuste sobre el objeto (la fotografía del hijo) nos ha servido de transición para pasar de una escena a otra, asegurándonos de crear un lazo comprensible para el espectador; sabemos, gracias al ajuste sobre la fotografía, que el sujeto que vemos en combate es el hijo de la mujer que hemos visto antes.

Un ajuste sobre un objeto o personaje podría igualmente servirnos de transición para pasar del presente al pasado, o aun del presente al futuro. Un ejemplo: Plano 1: entrevista de un individuo que habla de lo que le sucedió la víspera; Plano 2: nos encontramos de nuevo al individuo en un lugar totalmente distinto, en interacción con otros. Deducimos que el plano 2 se desarrolla en el pasado en relación al plano 1. Este último ha servido de ajuste visual anunciando el pase a una escena que se desarrolla en el pasado.

De un modo idéntico, el ajuste del sonido constituye otro medio de asegurar una continuidad temporal. Retomemos en detalle el ejemplo precedente usando esta vez la visita al mercado y añadiendo ajustes de sonido.

Plano 1: un sujeto en entrevista se dirige a alguien situado fuera de campo (entrevistador); dice: "No hubiera imaginado lo que me iba a suceder ayer en la mañana, cuando yo..."; durante ese tiempo, uno escucha gradualmente el sonido de ambiente de un mercado, mientras sigue viendo y oyendo al individuo de la entrevista.

Plano 2: encadena: "...yo buscaba naranjas en el mercado...". En ese instante nos encontramos visualmente en el mercado en compañía del personaje y lo seguimos entre los estantes. Al mismo tiempo él continúa hablando en voz fuera de campo: "...iba a encontrar lo que buscaba cuando de pronto...".

Plano 3: la cámara nos muestra al personaje de espaldas (siempre en el mercado); alguien lo toca, se voltea y reconoce a un amigo; la conversación se establece entre los dos: "Buenos días, ¿dónde andabas?" - "¿Y tú?" ... etc...

Ilustración 1.45

Este diagrama explica esquemáticamente la relación entre la imagen y el sonido en el caso de dos tipos de ajuste sobre el sonido (anticipación-evocación) contenidos en el ejemplo que precede.



Diálogo

Sonido ambiente y de marcha

Acabamos de realizar dos ajustes sobre el sonido de diferente tipo. El primero en el plano 1, en el momento que introducimos el sonido de ambiente del mercado (el pasado) mientras estamos acompañados por el personaje de entrevista (presente). El sonido de ambiente del mercado se anticipa al plano siguiente. Es un procedimiento que se llama anticipación.

En el plano 2 conservamos el sonido del plano 1, es decir, el relato del personaje (en presente) mientras que nos encontramos visualmente en el mercado (pasado). Se trata de un procedimiento llamado evocación.

En el plano 3, la transición se completa y nos encontramos completamente en el pasado, es decir "ayer" como lo anunció el personaje anteriormente.

Existe otro procedimiento de ajuste sonoro cuyo efecto puede emplearse ventajosamente para fines dramáticos: el contrapunto. Aquí el elemento sonoro es empleado para crear un contraste o una oposición con la imagen.

Tomemos un ejemplo: estamos en un país arrasado por la guerra; mientras vemos a niños jugando al fútbol despreocupados, oímos la campana de la iglesia anunciar un servicio fúnebre. La inocencia y la alegría de los niños es contrastada bruscamente por el duro llamado de una realidad agobiante. O dos enamorados se abrazan cariñosamente bajo un árbol cuando de pronto suena una ráfaga de metrallera.



"Proposta experiências em educação popular" No. 43, 1989.

El contrapunto puede ser utilizado evidentemente como anticipación e introducción a la escena siguiente. Así, el enamorado del ejemplo precedente puede encontrarse como soldado en pleno combate en el siguiente plano. Aquí el efecto de contrapunto sonoro es múltiple: marcar una oposición violenta entre la dulzura de la escena bajo los árboles y la brutalidad del campo de batalla; mostrar la omnipresencia de la guerra aun en los momentos en que uno no se encuentra confrontado directamente a ella; dejar sobrentender que la escena bajo los árboles podría no volverse a repetir.

El contrapunto puede igualmente usarse para crear un efecto cómico o satírico: ruede una recepción de un dignatario un poco serio, añada una música de circo y acaba de modificar el sentido de las imágenes.

Esos ejemplos no dan sino un tenue reflejo del rol que puede jugar la trama sonora de un film o un video. Uno se da cuenta que el sonido es mucho más que un simple "acompañamiento" pasivo de la imagen; es un elemento de base del lenguaje audiovisual que, con la imagen, converge en una misma dirección a fin de comunicar la información, las ideas, los sentimientos, en resumen, un sentido.

Las puntuaciones/marcas visuales y sonoras

El término "puntuación" designa el conjunto de elementos o procedimientos visuales y sonoros usados para hacer una transición entre dos planos, escenas o secuencias.

El corte neto ("cut") es la transición más simple: uno pasa directa e instantáneamente del final de un plano al inicio del siguiente. Hemos visto antes el impacto del corte seco y lo que se produce al preciso momento en que se corta.

El fundido a la imagen ("fade in") subraya el inicio de una acción. Comienza por un negro dejando progresivamente lugar a la imagen. El fundido a negro ("fade out") marca el fin de una acción o secuencia de acción por un pase gradual al negro. A veces uno usa un color diferente al negro, lo que tiene por efecto teñir la imagen justo antes de su disolución.

Usado para unir dos escenas, el fundido a negro seguido del fundido a imagen tiene el efecto de crear una pausa en la acción. Se aplica para unir dos planos en los que la acción se desarrolla a un ritmo lento o medio. Este tipo de transición deja entender al espectador que la acción siguiente será en otro lugar y/o en otro tiempo.

La combinación del fundido y del corte neto ofrece dos posibilidades:

- corte a negro seguido de fundido a imagen: este procedimiento crea un "crescendo" visual introduciendo con fuerza el nuevo plano, mientras el espectador está aún bajo el efecto de sorpresa provocado por el corte abrupto del último plano;
- fundido a negro seguido de corte neto a imagen: produce un efecto de sorpresa y choque, introduciendo súbitamente el nuevo plano con energía cuando el espectador espera más bien una apertura gradual "simétrica" al cierre gradual del plano anterior.

Un cuarto procedimiento, el fundido encadenado ("mix", "dissolve", "cross fade") consiste en la disolución progresiva de un plano simultáneamente a la aparición gradual del plano siguiente. Un fundido encadenado rápido sugiere que la acción que se desarrolla de un plano a otro es concurrente o simultánea. Inversamente, un fundido encadenado lento sugiere mas bien un cambio de lugar o tiempo entre dos planos.

El fundido encadenado se suele usar para disimular el choque visual ("jumpcut") que se produciría si dos planos estuvieran yuxtapuestos en corte neto. En entrevista, por ejemplo, cuando se necesita condensar la intervención de un invitado (cortar una parte de lo que dice) ocurre con frecuencia que uno deba yuxtaponer dos planos de la misma escala (pasar de un primer plano a otro primer plano por ejemplo). Si es imposible insertar un plano de corte, se podrá minimizar el salto (jumpcut) entre los dos planos similares uniéndolos por un fundido encadenado.

Otro procedimiento que es a veces aplicado como transición entre dos planos es el fundido de enfoque a desenfoco. El camarógrafo termina un plano girando el anillo de enfoque para obtener una imagen desenfocada. Al inicio del plano siguiente efectúa lo contrario: comienza con una imagen desenfocada y gradualmente (muy rápidamente) hace el enfoque. El efecto en la edición se parece al fundido encadenado.

Las cortinas (concéntricas, excéntricas, triangulares, en zigzag...); los barridos (horizontales, verticales, en diagonal, etc...); los efectos de medallón, así como otros innumerables efectos de computadora ("squeeze zoom" ADO, Quantel, Abekas, Mirage...), son medios distintos de hacer aparecer y desaparecer la imagen. Cuando ella está realmente al servicio del contenido, el uso prudente de dichos efectos especiales realiza la calidad de una producción.

Sin embargo, el recurso excesivo de este tipo de procedimiento como sustituto del contenido conduce a una enfermedad más grave que la "zoo-mitis", sobre todo cuando el único fin que se persigue es impresionar al espectador con un abanico de "gadgets" sofisticados.

Los procedimientos como la superposición y la incrustación son efectos visuales, no propiamente puntuaciones, pero se añaden a los ya considerables recursos del lenguaje audiovisual.

La sobre-impresión (super-posición) es útil en documental cuando se trata de añadir a la imagen: título, sub-títulos (traducción), indicaciones de lugar o fecha, nombre de la persona que habla o créditos al final del video (el genérico).

La incrustación de color ("chroma key") es un procedimiento por el cual se sustrae electrónicamente una parte de la imagen (en general una zona pintada de azul o un verde especial) para incrustar allí otra imagen. Es muy usada en noticieros de televisión y en emisiones de variedades.

En cuanto a las puntuaciones sonoras (salvo la anticipación y la evocación), constituyen la pareja audio de las puntuaciones visuales. Así, el corte neto ("cut") es el pasaje directo y sin transición de un sonido (palabras, ambiente o música) a otro. La apertura en fundido y el cierre en fundido ("fade in" y "fade out") corresponden, respectivamente, a una atenuación y a un aumento gradual del sonido. El fundido encadenado

("cross fade", "mix") es la disolución decreciente del primer sonido simultáneamente al aumento escalonado del segundo

Hemos visto anteriormente lo que es la anticipación, es decir, el hecho de iniciar, antes del término del plano, el sonido correspondiente al siguiente plano. La evocación es en cierto modo lo contrario, o sea, la prolongación durante el inicio de un plano nuevo del sonido que corresponde al plano precedente. La anticipación y la evocación son puntuaciones sonoras muy empleadas para facilitar y hacer más fluidos los ajustes visuales