

Unidad IV: El Espacio y el Tiempo audiovisual

4. El espacio

Al juntar los diversos fragmentos de un video que componen una escena se crea un espacio y un ambiente nuevo que el espectador capta y que tiene la impresión que los fragmentos reunidos constituyen una acción unitaria.

Sin embargo, cada fragmento pudo haber sido filmado en lugares diferentes, pero la edición creó un espacio nuevo inexistente en la realidad pero que, para el espectador, resulta real.

Podemos destacar dos tipos de espacio:

- ❖ el geográfico, que se utiliza para situar la acción en algún punto de la geografía.
- ❖ el dramático, que se utiliza para localizar y ambientar la psicología de los personajes y las situaciones.

Para nuestra Cátedra sólo nos interesa el espacio geográfico para realizar la Reconstrucción del Lugar del Hecho o del Siniestro Vial. La construcción del espacio geográfico está condicionada por dos características de la imagen, como son: **Encuadre y Movimiento**.

4.1- Encuadre:

La forma de construir el encuadre en un video o en una película no tiene ninguna semejanza con el modo de operar del ojo humano, aunque ambos estén basados en una separación entre lo que se ve y lo que queda fuera del campo de visión.

La existencia de un marco que limita los bordes del espacio de la enunciación (pantalla) implica que el espacio del enunciado (ficción) está fragmentado al menos en dos:

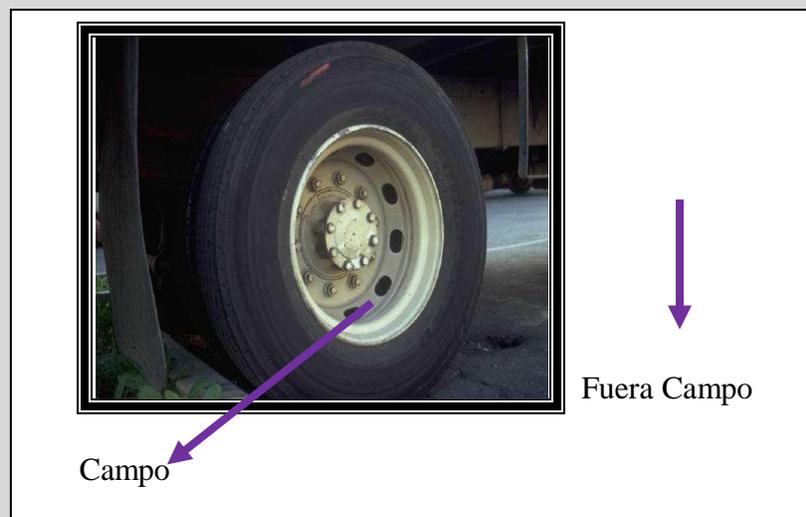
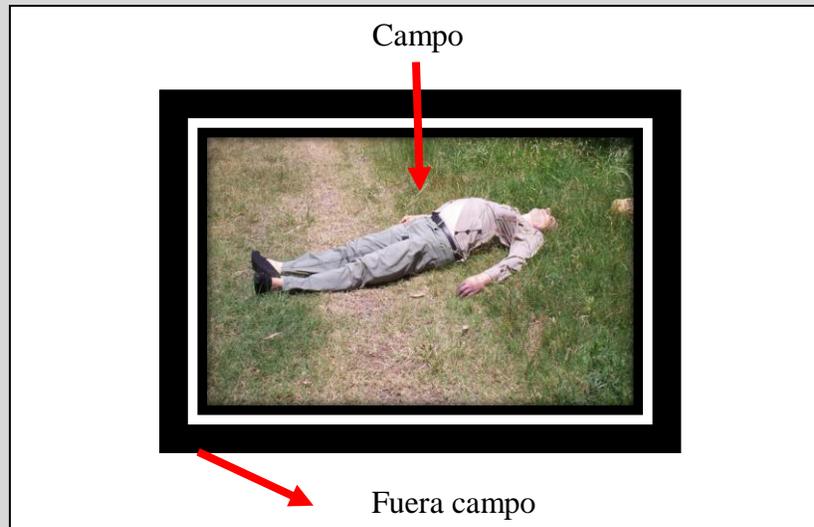
El “campo” o espacio filmado por la cámara, y El “fuera de campo” o espacio excluido del encuadre.

La existencia de estos dos espacios implica que el marco del video o de la película no contiene un espacio cerrado y autosuficiente, sino que el campo comprendido en el encuadre se prolonga más allá de los límites de la pantalla en un fuera de campo imaginario, latente, que se puede hacer presente de muy diversos modos y que, de hecho, puede transformarse en campo en cualquier momento gracias a la movilidad de la cámara y a la edición.

El fuera de campo es siempre reversible, es decir, se puede transformar en campo; por eso podemos distinguir entre un fuera de campo concreto, cuando se trata de un espacio que ya ha sido mostrado previamente, y un fuera de campo imaginario, que el espectador aún no conoce, pero que puede concretarse durante el desarrollo del video, o bien, permanecer imaginario indefinidamente.

El fuera- campo como lo llama Aumont, en Estética del Cine, esta esencialmente ligado al campo, puesto que tan sólo existe en función de él; se podría definir como el conjunto de elementos , personas, objetos, que aun no están incluidos en el campo, pero sin embargo le son asignados imaginariamente por el espectador a través de cualquier medio.

Una característica esencial de la construcción del espacio es la continua interacción del campo y del fuera de campo, a través de múltiples efectos: salidas y entradas de personajes y objetos en el campo, sonido en off, movimientos de la cámara, miradas y gestos de los personajes al espacio fuera de campo, figuras cortadas por el borde, etc.



4.2 -Movimiento:

La tensión continua entre campo y fuera de campo hace que el espacio de la ficción se vaya (re)construyendo progresivamente mediante la sucesión de planos que van facilitando al espectador más información sobre el espacio global donde la acción se desarrolla, y que sólo en raras ocasiones se presenta en su totalidad.

Ni siquiera los planos generales pueden recrear todo el espacio de la ficción y es un hecho conocido que el espectador suele obtener al final de la película una sensación de conocimiento del espacio muy superior a lo que ha visto en cada plano o en la suma de todos los planos de la película.

Los movimientos de la cámara como ser panning, zoom, travelling, contribuyen a modificar la relación del campo con el fuera de campo y, por lo tanto, crea un tipo de espacio dinámico propio.

Las posibilidades de recreación son muy variadas, la cámara puede describir el espacio mediante movimientos panorámicos o mediante movimientos de zoom.. Puede subrayar un objeto, un sujeto o una acción.

En el caso de nuestros videos sobre Reconstrucción del Lugar del Hecho y de Siniestros Viales debemos intentar mostrar con los planos y movimientos de cámara la mayor parte del espacio posible para ubicar al espectador, juez, fiscal, jurado, etc. Además, debemos utilizar los planos detalles para visibilizar los indicios pequeños hallados en el lugar que se está investigando.

La suma del campo y el fuera de campo es igual al espacio fílmico. Es decir, lo que se ve en el cuadro (pantalla) y lo que no se ve pero se sugiere o imagina.

4.2 El tiempo

El tiempo en el cine, televisión, series y videos es diferente al tiempo real. Es un tiempo variable, no necesariamente lineal, que incluso se puede acelerar o invertir.

El tiempo es una fuerza irreversible, no se puede volver atrás, sin embargo contamos con un instrumento capaz de dominar el tiempo: la cámara, nos permite acelerar, retardar o invertir el curso de los hechos.

- ❖ La aceleración, permite hacer perceptibles los movimientos extremadamente lentos. El crecimiento de una planta, el amanecer, el crecimiento de un bebe en la panza de la madre.
- ❖ El ralenti, permite percibir movimientos muy rápidos, inasequibles al ojo humano, la bala de un arma de fuego, la hélice de un helicóptero.
- ❖ La inversión del tiempo nos permite cambiar el curso de los hechos, los vidrios de un vaso roto en el piso se vuelven a unir, la pared se reconstruye sola, etc.

El tiempo filmico es la representación del tiempo real (duración objetiva del movimiento de los acontecimientos tal y como se desarrollan en la realidad)

El tiempo en el cine, en una película o en un video, es diferente al tiempo real. Es un tiempo variable, no necesariamente lineal, que incluso se puede acelerar o invertir, según el tema y la escena.

Marcel Martín, en el libro: “La Estética de la Expresión Cinematográfica”, nos describe cuatro estructuras temporales de la narración:

- ❖ Tiempo condensado: se suprimen los tiempos débiles de la acción. No es necesario mostrar todo, se supone que uno para entrar a su casa primero saca la llave, luego la introduce en la cerradura de la puerta, luego abre la puerta, pasa y cierra la puerta, etc. Se suprimen las acciones que no son importante para el video en sí.
- ❖ Tiempo fiel: se respeta el transcurso del tiempo exactamente, no hay cortes. El tiempo del film o del video es igual al tiempo de la acción.
- ❖ Tiempo abolido: se cuentan dos historias en donde el tiempo en una de ellas puede durar un día y en la otra meses. Hay una polivalencia temporal, se fusionan tiempos distintos.
- ❖ Tiempo invertido o flash- back: permite alterar la cronología de los hechos. Por lo tanto la sucesión de los hechos no es temporal sino causal y el montaje o la edición está basado en la vuelta al pasado para explicar las causas de los hechos presentes.

En nuestro caso, como futuros peritos, solo podríamos trabajar con dos estructuras Temporales de la Narración: Tiempo Fiel y Tiempo Condensado:

- ✓ **Tiempo Fiel:** lo utilizaremos para filmar el Lugar del Hecho sin cortes, es decir en una sola toma. La cámara se prenderá cuando comenzamos a filmar, luego de la Inspección ocular, y registrará todas las áreas sin dejar de filmar en ningún momento.

-Ventaja, es más difícil que algún juez o jurado nos acuse de manipular el video, ya que no hay cortes.

-Desventaja: se incluirán todos los planos, los repetidos, los borrosos y los movidos.

- ✓ **Tiempo Condensado:** lo utilizaremos para filmar el Lugar del Hecho con cortes, suprimiendo las partes que no son necesarias para contar lo sucedido, un abrir y cerrar de puertas, subir o bajar las escaleras, traslados largos de un lado a otro que a veces resultan innecesarios filmarlos.

-Ventajas: el video presentará menos tomas redundantes, movidas o fuera de foco ya que tendremos la posibilidad de ir pausando el video y realizar los ajustes necesarios, de enfoque o diafragma, y/o acomodarnos en una posición mejor antes de seguir con la grabación.

-Desventaja: sería más fácil acusarnos de manipulación ya que podrían decir que hemos dejado de filmar tal o cual elemento importante en la investigación; o que el corte en el video se debe a una edición malintencionada y no a una elección del perito a la hora de realizar el video. Si alguna de estas acusaciones se realizara a nuestro trabajo, se debería probar con la ayuda de un perito en informática capacitado para tal fin.