

“EL SISTEMA DE CONTINUIDAD COMO PROCESO UNIFICADOR”

Autor: Dr. JOSEP PRÓSPER RIBES - Universidad de Valencia

“EL SISTEMA DE CONTINUIDAD COMO PROCESO UNIFICADOR”

Resumen

El sistema de continuidad es un procedimiento de construcción de relatos audiovisuales que tiene como fundamento la causalidad narrativa y un conjunto de normas de elaboración, especialmente en el montaje, cuya finalidad es mostrar al espectador un desarrollo argumental lógico que se desarrolla en un espacio-tiempo diegético coherente. La continuidad, está sometida a un modelo ideológico de representación que condiciona la percepción. La continuidad no es, por lo tanto, un concepto absoluto, sino que evoluciona a lo largo del tiempo. Sin embargo, el sistema de continuidad permanece vigente porque garantiza el predominio de la cadena causal y la inmersión del espectador en el universo diegético, al mismo tiempo que su capacidad para experimentar modificaciones manteniendo sus principios esenciales, lo convierten en un dispositivo muy dúctil y eficaz.

Palabras clave: Relato audiovisual, sistema de continuidad, causalidad narrativa, montaje, modos narrativos, diégesis, coherencia argumental.

Abstract

The continuity system is a procedure of construction of audio-visual stories with the narrative causality how foundation and a set of elaboration norms, specially in the assembly, whose purpose is to show al watching a logical argumental development that it is developed in a coherent diegetic space-time. The continuity, is put under an ideological model of representation that conditions the perception.

Keywords: Audiovisual narrative, continuity system, system of continuity, narrative causality, narrative assembly, argumental coherence.

Cualquier relato audiovisual está constituido a partir de un conjunto de elementos complejos que se encuentran organizados entre sí y mantienen una relación que establece su sentido final. La forma específica en que dentro de cada relato se selecciona qué tipo de información recibirá el espectador y cómo será suministrada constituye la estructura narrativa y, por lo tanto, la forma en que será aprehendida por el espectador. Estamos de acuerdo con Lotman cuando señala que:

“La elección de un tipo u otro tipo de organización del texto resulta inmediatamente significativo para todo el conjunto de información transmitida.”¹

Las particulares de los relatos están determinadas por la etapa histórica en que tiene lugar la producción. Cualquier procedimiento narrativo está vinculado a una serie de factores sociales que determinan tanto el proceso de producción del relato como su concepción artística. Por lo tanto, los procedimientos narrativos que se pueden utilizar para elaborar un relato, nunca tienen un carácter neutro. Antes al contrario, se encuentran integrados en un modelo ideológico de representación, que a su vez está dentro de un sistema de producción, que condiciona tanto las posibilidades expresivas de los autores y, por lo tanto, los contenidos narrativos, como la capacidad interpretativa del espectador.

En la narrativa audiovisual el discurso es un proceso secuencial donde unos hechos suceden a otros. La narración implica una reserva de algo, ya que desarrolla un contenido de forma sucesiva y, por lo tanto, una temporalidad interna que impone un ritmo. En la narración los sucesos se tienen forzosamente que articular con los anteriores y con los posteriores. Pero esta articulación permite una gama muy amplia de posibilidades.

Cuando existe una sucesión se plantea el problema de la continuidad y la discontinuidad entre las diversas partes. Continuidad en cuanto que los diversos hechos plantean una unidad en su conjunto, pero discontinuidad en tanto que son fragmentarios y precisan un trabajo creativo. Las diferentes posibilidades de coordinar unas imágenes con otras junto con los diferentes procedimientos de representar la historia y mostrar un espacio-tiempo donde personajes, situaciones y acontecimientos puedan desarrollarse nos conduce a plantear previamente el tema de los modos narrativos. Para Bordwell:

“Un modo narrativo es un conjunto de normas de construcción y comprensión narrativas históricamente distintivas. La noción de norma es sencilla: se puede considerar que cualquier filme intenta satisfacer o no satisfacer un estándar coherente establecido por vía o práctica previa.”²

Cualquier modo narrativo implica una práctica compleja donde existen de forma simultánea una serie de procedimientos homogéneos que lo caracterizan, al mismo que se utilizan otros procedimientos heterogéneos.

Podemos considerar que un modo narrativo se funda en un conjunto de procedimientos intrínsecos, establecidos por cada producción y que se pueden transgredir, y extrínsecos, determinados por el contexto social, por las condiciones de producción, distribución y consumo y por un modelo ideológico de representación. Estos factores determinan la relación de consumo que se establece entre el espectador y el espectáculo que le es ofrecido. El espectador que acude al cine, al teatro o enciende el receptor del televisor para presenciar un programa determinado se dispone a asistir, ya sea en un local acondicionado expresamente para tal fin o en su propia casa, a un espectáculo donde impera y rige un conjunto de convencionalismos de los que participa y que asume a fin de poder dotar de significado a lo que se desarrolla ante sus sentidos. El espectador se subordina al tipo de espectáculo al que asiste, a sus reglas y a sus normas, algo absolutamente necesario para poder interpretar adecuadamente la información que percibe. Por lo tanto, el propio espectáculo también determina la forma de percibir, y el espectáculo está determinado a su vez por el modelo ideológico de representación y por el sistema social.

Un modo narrativo no tiene que permanecer manteniendo siempre los mismos procedimientos, sino que puede evolucionar conservando sus estructuras fundamentales. Cada relato en particular

puede seguir las normas primordiales que caracterizan el modo de representación y simultáneamente introducir transgresiones. Al mismo tiempo, en cada época histórica puede predominar un modo narrativo sobre el resto. Así, por ejemplo, en la producción de relatos audiovisuales se ha impuesto una concepción narrativa habitualmente denominada Modo de Representación Institucional o Narrativa Clásica Cinematográfica³ que ha funcionado como modelo normativo. Este procedimiento, con sus constantes evoluciones, ha tenido éxito no solamente por factores estéticos y culturales, sino también por motivos sociales, económicos y políticos. El modo narrativo clásico ha presentado entre otras particularidades fundamentales, tratar y presentar a los acontecimientos y personajes de forma idealista, ocultar todo el proceso discursivo a través de un complejo entramado de procedimientos que han privilegiado la historia que contaba el relato y producir en el espectador una fuerte sensación de verosimilitud. El relato clásico audiovisual sigue el consejo de Aristóteles: "En todo caso, más vale elegir cosas naturalmente imposibles, con tal que parezcan verosímiles, que no las posibles, si parecen increíbles."⁴ En el relato clásico prevalece lo verosímil frente a lo real.

Una característica básica del relato clásico o modo de representación institucional es su extrema flexibilidad para adaptarse y evolucionar. Al respecto señala Zunzunegui que el cine clásico:

"Al poner en pie, de forma progresiva, un sistema que, destinado a permitir "el viaje del espectador al interior de la diégesis" (en palabras de Noël Burch) y situarle en la privilegiada condición de poder asistir a los acontecimientos desde una posición que se identifica, en cada momento, con la "mejor de las ubicaciones posibles" para la captación unívoca del sentido de la escena en curso, estaba edificando una máquina extremadamente sofisticada de producción del sentido; sistema que parece revelarse como un mecanismo, sin duda convencional e históricamente fechado pero, y éste es el tema importante, capaz de permitir a los cineastas, si no de prescindir sí de ubicar "un número creciente de convencionalismos" en un contexto extremadamente flexible y, al mismo tiempo, susceptible de facilitar al máximo su manejo a la hora de "dirigir" al espectador en la siempre compleja tarea de "descubrir y contrastar el significado". Lo que, sin lugar a dudas, está en el fondo de su capacidad, primero de supervivencia y luego de transformación ante los embates producidos por el asalto de ese modernismo más o menos vanguardista que, desde finales de los años cincuenta, planteó su radical impugnación."⁵

Junto con el denominado relato clásico han coexistido otras manifestaciones audiovisuales, pero el modelo clásico se ha constituido en el modo narrativo dominante tanto por motivos artísticos y culturales como por motivos sociales, económicos y políticos. Es un tipo de relato en constante evolución, adaptándose a las circunstancias de cada momento, por lo que se pueden introducir variaciones para conservar sus características esenciales. Para Bordwell y Staiger:

"La longevidad del cine clásico da razón en cierto modo de su influencia. A menudo nos olvidamos de que el cine de Hollywood ha afectado prácticamente a todas las esferas de la vida cultural occidental, desde el diseño arquitectónico hasta las concepciones de la belleza física. Sin lugar a dudas el estilo clásico ha influido en otros medios narrativos: la literatura moderna, la publicidad, el cómic y la fotografía. Incluso si limitamos nuestro estudio a la esfera del cine, no podemos ignorar hasta qué punto la película clásica se ha convertido en un modelo para todo el mundo."⁶

Es muy importante señalar que los procedimientos narrativos tienen que ser aprendidos por el espectador. Béla Balázs cuenta la siguiente anécdota:

"Un viejo amigo de Moscú me contó un día una anécdota sobre una empleada que cuidaba de su casa, recién llegada de algún koljós siberiano. Era una muchacha joven e inteligente, con formación escolar. Casualmente no había visto ningún film. (Esto sucedió hace ya muchos años.) Mi amigo la mandó a un cine donde proyectaban algún film popular. Volvió pálida y con mirada sombría.
"¿Te ha gustado?", le preguntó. Permaneció rígida y muda durante un rato, aún bajo la impresión de lo visto.

"¡Es horrible!", dijo indignada. "No puedo entender como en Moscú dejan exhibir tales horrores."

"¿Pero que has visto?"

"He visto cómo partían personas en pedazos. La cabeza los pies, las manos estaban fuera de su lugar."

Sabemos que en un cine de Hollywood en el cual Griffith mostraba en uno de sus primeros planos una cabeza cortada que sonreía al público, cundió el pánico. Actualmente ya no tenemos conciencia del complejo proceso de nuestra mente, que fue necesario para aprender a asociar visualmente. Aceptamos que las imágenes descompuestas en sus elementos y que aparecen en una *sucesión cronológica*, componen en nuestro consciente una escena unitaria y continua, sin darnos cuenta de tan complicado proceso."⁷

Evidentemente, la ingenuidad de la empleada ante las imágenes ya no existe. Aún así, el espectador occidental medio está habituado a un tipo de relato determinado, con un conjunto de convencionalismo, y le resulta difícil la percepción de relatos que utilicen otros procedimientos narrativos.

Lewis Jacobs cuenta una bonita e instructiva anécdota a propósito de la película *Enoch Arden* dirigida por Griffith:

"Después del primer plano de Annie, insertó una imagen referida al objeto de sus pensamientos, su marido abandonado en una isla desierta. Este tránsito de una escena a otra sin finalizar ninguna de las dos, suscito un avispero de críticas:

-¡Sólo sirve para quebrar la acción! ¿Cómo se puede narrar nada saltando de esta forma? ¡La gente no lo va a entender!

Griffith tenía una rápida respuesta:

-¿No es así como escribe Dickens?

-Sí, pero escribir es distinto.

-¿Por qué? Nosotros decimos lo mismo en imágenes, eso es todo."⁸

La gente acabó entendiendo perfectamente esta forma de narrar una historia. Hemos traído esta anécdota porque en Griffith se encuentran parte de los fundamentos del montaje continuo, aunque todavía debía evolucionar.

Uno de los cambios más importantes que se produjo en el paso al modelo de narración dominante, fue considerar que el relato de ficción tiene que generar a través de la diégesis propuesta, la suficiente cantidad y calidad de información para que el espectador, en un primer nivel, comprenda todo el acontecer de la historia. Como señala muy acertadamente Burch:

"Hoy damos por sabido que una película tiene que contar su propia historia, de modo que muchas veces nos sentimos incapacitados para leer estos relatos. Para nosotros, *L'Assassinat du Duc de Guise*, por ejemplo, es una película incompleta sin la aportación externa de cierto conocimiento de la Historia, mientras que, diez años más tarde, *Intolerance* es legible por sí misma."⁹

Todos los procedimientos narrativos experimentan una evolución. La capacidad para poder experimentar variaciones determina el uso de cualquier método o procedimiento. Como ejemplo, es interesante señalar que algunos de los procedimientos narrativos más utilizados en los inicios del cine y que constituyeron la base del nominado *modo de representación primitivo*, fueron poco a poco desapareciendo hasta quedar prácticamente relegados al olvido. Especialmente significativo es el caso que lo que podemos denominar superposición de acción¹⁰ que en los inicios de la narrativa cinematográfica fue fundamental para que los espectadores pudieran comprender adecuadamente lo que estaba sucediendo en el relato. Era preciso encontrar fórmulas narrativas que facilitaran al espectador la comprensión de la historia ante la revolución expresiva que estaba experimentando el cinematógrafo como un procedimiento narrativo. En aquellas circunstancias, la superposición de acción fue fundamental en el desarrollo de la narrativa cinematográfica. En los primeros tiempos fue un procedimiento recurrente para facilitar al espectador la comprensión del relato. En Méliès y Porter encontramos claros ejemplos de continuidad superpuesta.

Posiblemente, el ejemplo más célebre de continuidad superpuesta sea la producción de Méliès *Viaje a la luna* (Le voyage dans la lune, 1902) donde se muestra en dos ocasiones (y en dos planos sucesivos) el aterrizaje del cohete en la luna. También es muy interesante el ejemplo de la producción *Viaje a través de lo imposible* (Voyage à travers L'impossible, 1904) donde se muestra en primer lugar desde un exterior como un vehículo choca contra la fachada de una posada y entra en su interior, y a continuación se muestra desde el interior de la posada la irrupción, nuevamente, del vehículo dentro de la posada.

El cineasta americano Porter estudió las producciones de Méliès y utilizó ampliamente la continuidad superpuesta. Dos producciones nos sirven de ejemplo: *Cómo se hacen las cosas en el Bowery* (How they do thing on the Bowery, 1902), donde se muestra en dos planos consecutivos (desde un interior el primero y desde el exterior el segundo) a un paleta expulsado de un local; y, muy especialmente por su significado, *Vida de un bombero americano* (The life of an american fireman, 1903) El tema central de esta producción es el salvamento que los bomberos realizan de una madre y su hijo que se encuentran en el interior de un edificio en llamas, subiendo una escalera exterior que les permite acceder a la habitación donde se encuentran la madre y el niño a través de una ventada. La acción se articula en un interior (donde se encuentran la madre y el niño) y en un exterior (desde donde los bomberos acceden al interior). De esta película tenemos dos versiones muy diferentes. Hay una versión donde se muestra de forma alterna (intercalando planos del interior y del exterior) cómo los bomberos salvan a la mujer y al hijo y apagan el fuego. En la actualidad, esta versión se no considera genuina. La versión considerada original muestra primero la llegada de los bomberos (exterior), a continuación los acontecimientos que ocurren en el interior en su totalidad y, posteriormente, se vuelve a mostrar esos mismos acontecimientos desde el exterior. Esto implica tres cuestiones muy importantes:

1.- SUPERPOSICIÓN DE ACCIÓN. Hay una dilatación temporal (la duración del discurso es superior a la duración de la historia) a través de la repetición de la acción. Este procedimiento era habitual a principios del siglo XX.

2.- RETROCESO TEMPORAL. Se rompe la cronología del acontecimiento, en la representación del suceso se prescinde de la linealidad temporal. Una vez se ha mostrado el acontecimiento desde el interior, hay un salto atrás en la acción para volver a mostrar el mismo acontecimiento desde el exterior.

3.- PLANOS FIJOS Y AMPLIOS PARA MOSTRAR LA ACCIÓN. No se fragmenta en modo alguno la representación del rescate de la madre y el niño por los bomberos.

Pero la cuestión fundamental es: ¿por qué mostrar de esta forma el salvamento? ¿No hubiera sido más simple mostrar de forma alterna el interior y el exterior tal y como lo hace la versión posterior? Sencillamente porque los procedimientos narrativos todavía estaban en sus inicios y era necesario que los espectadores comprendiesen el relato.

El problema surgió cuando algunos cineastas fueron incapaces de adaptarse a los nuevos procedimientos narrativos que paulatinamente fueron sustituyendo a los primitivos. Es muy interesante la siguiente observación de Burch:

“Extraña suerte la de un Porter, que estuvo sin duda alguna muy adelantado sobre sus contemporáneos entre 1900 y 1906 y que, en 1911, se encuentra “retrasado” hasta tal punto que pudo servir de estandarte a los enemigos del primer plano. Pero, ¿es demasiado atrevido sugerir que la constitución del sujeto cinematográfico, a través del acercamiento de la cámara, su ubicuidad, etc., exigía una nueva forma de conciencia en el realizador?”¹¹

Efectivamente, el paso de un proceso narrativo a otro implica algo más que una mera elección artística o estética. A partir de aquí hay que considerar la continuidad como uno de los elementos claves para la construcción del relato. La continuidad implica tanto una unidad y lógica narrativa basada en la relación causa-efecto, como la construcción de un espacio-tiempo coherente donde representar la historia y situar a los personajes y acontecimientos. Para Kristin Thompson:

“De un modo progresivo, el concepto de calidad en el cine fue quedando ligado al término “continuidad”. La “continuidad” representaba un desarrollo narrativo uniforme, con su técnica constantemente al servicio de la cadena causal, y aún así pasando siempre inadvertida. Más adelante, “continuidad” pasó a hacer referencia a una serie

de pautas para el montaje de planos, pero se mantuvieron las implicaciones iniciales del término.”¹²

La continuidad, como uno de los procedimientos más significativos e importantes de cualquier modo narrativo, está subordinada a un modelo ideológico de representación que condiciona la percepción. La continuidad no es, por lo tanto, un concepto absoluto, sino que evoluciona a lo largo del tiempo. Algo que hoy puede ser aceptado como continuidad puede sufrir modificaciones en un futuro.

La continuidad narrativa audiovisual se sustenta en la cadena causal y surge como corolario de un conjunto de normas de montaje (entendido como un proceso constructor) a través de una evolución histórica, pero también como resultado de una forma de entender y percibir el relato y de entender y percibir la realidad: es decir, de un modelo ideológico de representación. El sentido que adquiere la unión de los planos o imágenes no es tan solo el resultado de ese vínculo, sino de la interpretación del espectador que aplica unos criterios perceptivos por los que dota de sentido aquello que percibe. Un ejemplo obvio a lo que estamos comentando lo encontramos en los experimentos que realizó el cineasta Kulechov. Es muy claro el caso del denominado “efecto Kulechov”, que consistió en coger de una película un plano del rostro de un actor con una expresión neutra y montarlo con otros planos que mostraban un plato de sopa, un cadáver y una mujer ligera de ropa. El resultado fue que el público estableció una relación inmediata entre la imagen del actor mirando y lo que se mostraba a continuación. En este caso, nos encontramos con una doble relación de sentido:

1.- En primer lugar, el espectador establece una relación espacial (Por ejemplo, hombre y mujer ligera de ropa) donde no la hay. Es decir, supone que están en un mismo espacio.

2.- En segundo lugar, el espectador relaciona la mirada del actor con lo que observa. Por ejemplo, en el caso del hombre y la mujer una relación de deseo. Obviamente, esta asociación surge a partir de la experiencia del espectador.

En otro de sus famosos experimentos, Kulechov utilizó planos diversos de mujeres distintas (cabeza, pelos, manos, rostro, etc.) y los unió, los montó, como si se tratara de una sola mujer. Se construía el cuerpo de una mujer a partir de fragmentos inconexos (pero adecuadamente registrados para evitar contrastes que pusieran de manifiesto el artificio), y correctamente montados. El espectador establecía una relación entre distintas imágenes.

En el relato clásico audiovisual surge un sistema de continuidad que permanece vigente en la actualidad con las lógicas evoluciones. Este sistema se basa en los siguientes procedimientos:

1.- Se establece una estructura narrativa causal. El relato se organiza a partir de una estricta lógica causa-efecto. Igualmente, el relato se entiende por sí mismo, sin necesidad de intervenciones ajenas. El propio relato genera la suficiente cantidad y calidad de información para que el espectador, al menos en un primer nivel, comprenda todo lo que sucede en la historia.

2.-Efecto género. Tiene una doble función. Por una parte, permite normalizar una forma de narrar para cada género y, por lo tanto, una forma de percibir al establecer todo un conjunto de convencionalismos. Por otra parte, normaliza los sistemas de producción.

3.-Organización del espacio audiovisual respetando los ejes. Al crear un espectador ubicuo, es imprescindible que en todo momento sepa el lugar desde el que observa la acción y los personajes para evitar que se desoriente y pierda la referencia espacial. En determinados relatos que siguen el sistema de continuidad se pueden producir “saltos de eje”, es decir, que no se respete en algún momento la norma para fijar los ejes. Esto puede deberse bien a un error o bien a un acto intencionado. Pero no se produce una verdadera trasgresión al principio si el “salto de eje” tiene lugar de forma esporádica.

4.-Creación de un espacio-tiempo diegético que presenta las siguientes características: composición del encuadre siguiendo la “perspectiva artificialis” del Renacimiento, temporalidad dependiente de la historia y utilización del sonido generalmente supeditado a la imagen visual, excepto por el efecto género (por ejemplo, en musicales) o para dotar de expresividad un momento determinado de la historia.

5.-Establecimiento de un conjunto de normas de montaje para garantizar la continuidad entre planos. En enlace de planos se realiza principalmente a través de los siguientes principios: las transiciones debe mantener la fluidez narrativa, se debe cambiar de plano aprovechando el movimiento de los sujetos o personajes, el sonido referente es un elemento fundamental para

justificar una transición, utilización sistemática del plano/contraplano, utilización sistemática del plano máster y planos de cobertura¹³ como procedimiento de trabajo y de planos de situación y acción como base para mostrar las situaciones, duración temporal de los planos determinada por la legibilidad y por la importancia de las acciones que muestra, horizontalidad de la cámara y alternancia de espacios diegéticos para mostrar acciones y situaciones relacionadas que tienen lugar en distintos espacios, aunque puedan acabar confluyendo en un mismo espacio como es el caso del montaje convergente. El resultado último del montaje clásico es que espectador se convierte en un sujeto/ observador ubicuo.

6.- Como consecuencia, la continuidad permite sustentar un relato audiovisual donde se muestra una historia con una fuerte ilusión de semejanza con el concepto de realidad vigente impuesto por el modelo ideológico de representación.

Conviene dejar bien claro que los procedimientos del sistema de continuidad no tienen necesariamente que respetarse siempre de forma estricta. En muchas ocasiones podemos encontrarnos en relatos audiovisuales que siguen el sistema de continuidad momentos donde no se respeta o donde falla. Sin embargo, el sistema en su totalidad es tan completo que permite que el espectador "asuma" las pequeñas desviaciones y el efecto final sea la coherencia narrativa y audiovisual. El sistema de continuidad establece un predominio de la lógica causal y un conjunto de procedimientos técnicos para mantenerla.

El sistema de continuidad sigue dominando en la mayor parte de los relatos audiovisuales actuales. El paso del tiempo ha supuesto una importante transformación en los procedimientos narrativos. La aparición de nuevos medios de comunicación, la evolución de los géneros audiovisuales y, sobre todo, la mayor capacidad receptiva del espectador ha condicionado una transformación significativa en las técnicas narrativas. Sin embargo los principios básicos del sistema de continuidad permanecen y son el eje básico que garantiza la coherencia narrativa y audiovisual de la mayor parte de los relatos audiovisuales. El desarrollo narrativo ha dado lugar a una nueva forma de establecer la relación con espectador en nuevos modos de narración, denominados de diferentes formas: Modo de Representación Moderno, Cine Postmoderno, Nuevo Barroquismo, etc. En ocasiones, estos términos designan conceptos diferentes, sin embargo hay toda una serie de características comunes que presentan los relatos audiovisuales (ya sean cinematográficos o no) en mayor o menor grado como:

1.- Montaje muy fragmentado con planos muy breves, posiblemente como resultado tanto de la influencia del relato publicitario y los videojuegos, como por la evolución en la forma de mostrar las acciones.

2.- Movimientos externos muy violentos y bruscos, aunque se encuentren justificados de algún modo por elementos diegéticos.

3.- Utilización de movimientos y efectos para proporcionar un punto de vista aparentemente absoluto. Se suele combinar la utilización de cámaras especiales durante el rodaje con dispositivos de efectos especiales en postproducción. Uno de los grandes objetivos (junto con la utilización de la pantalla partida) parece ser la búsqueda de un punto de vista inédito que muestre de forma diferente a la habitual como es el caso, por ejemplo, de la película **The Matriz** (1999).

4.- Encuadres rebuscados y en ocasiones desequilibrados.

5.- Utilización de objetivos de ángulo abierto lo que produce distorsiones y mucha profundidad de campo.

6.- Excesiva utilización de todo tipo de efectos, especialmente digitales

7.- Enlace entre planos no directo, sino con algún efecto o imagen entre ambos. Utilización como efecto de transiciones digitales.

8.- Mezcla de diversas fuentes para obtener planos compuestos. Uno de los aspectos concretos de mezclar diversas fuentes es la realización de secuencias de montaje en un plano o fragmento de imagen único. Realmente suele haber varios planos de grabación o rodaje, aunque la propuesta final consiste en la apariencia de un único plano como en la secuencia de montaje que aparece al final de la película **Notting Hill** (1999).

9.- Creación de imágenes por ordenador que se integran junto a imágenes especulares en un mismo plano.

10.- Fragmentación de la pantalla. Esta división o fragmentación tiene repercusiones tanto espaciales como temporales. Hay que relacionarlo con el punto de vista y la representación simultánea. La fragmentación de la pantalla para mostrar diversos acontecimientos que tienen lugar de forma simultánea (ya sea en un mismo espacio diegético o en varios) o en diversos

momentos temporales es uno de los procedimientos más utilizados actualmente y sin embargo, no es un hecho absolutamente novedoso. Es más, en los orígenes del cine tenemos relatos donde encontramos este procedimiento. En relatos clásicos podemos citar *Bodas reales* (Royal Wedding, 1950) donde además del célebre baile de Astaire por las paredes y el techo de una habitación, la pantalla se divide en partes para mostrar conversaciones por teléfono. Entre los ejemplos posteriores que podemos citar, la producción *Alerta misiles* (Twilight 's Last Gleaming, 1977) también utiliza el procedimiento de pantalla partida tanto para ofrecer diversas perspectivas de lo que ocurre en un mismo espacio como para mostrar lo que sucede en distintos espacios. En este último caso, la pantalla partida se utiliza para mostrar de forma simultánea diversos acontecimientos que tienen lugar en un interior y en un exterior. La tendencia actual es a utilizar la pantalla partida de forma sistemática y que se convierta tanto en un procedimiento de estilo como una nueva técnica para introducir una concepción diferente del punto de vista. Relatos como la serie televisiva *24 horas* o producciones cinematográficas como *Última llamada* (Phone booth, 2002), *Abajo el amor* (Down with love, 2003) o *Hulk* (2003) son buenos ejemplos de lo que estamos señalando.

11.- Frecuente utilización de efectos de modificación temporal, tanto la ralentización como la aceleración.

12.- Movimientos o desplazamientos realizados mediante dispositivos digitales en la postproducción. En sentido estricto, no son auténticos movimientos o desplazamientos de cámara, sino que forman parte de los efectos digitales.

Entre otras conclusiones, entendemos que aparece una nueva manera de concebir las posibilidades de mostrar audiovisualmente las acciones como consecuencia tanto de los nuevos dispositivos tecnológicos como de la evolución de los procedimientos narrativos audiovisuales y que conduce al intento en muchos relatos de ofrecer un punto de vista "absoluto":

1.- A través de la repetición de un mismo acontecimiento mediante la mirada de diversos personajes (por ejemplo: *Los amantes del círculo Polar*, 1998). Se puede hablar de "multiplicidad aparente" de puntos de vista. La diversidad del punto de vista tanto general como particular surge a partir de la mirada de los personajes, (ya sea cámara subjetiva o semisubjetiva o bien de su conversión en narrador diegético o bien a través de expectativas, o de "visión subjetiva no diegética" del personaje) o bien a través de la mirada del narrador general.

2.- A través de pantalla partida o efectos audiovisuales que permiten ver el acontecimiento simultáneamente (o casi) desde diversas posiciones como ocurre en las películas *The Matrix* o *Ciudad de Dios* (Cidade de Deus, 2002).

Pero a pesar de todas estas "novedades", de la evolución de los procedimientos narrativos audiovisuales, del cambio de concepto en la presentación de personajes y acontecimientos, en definitiva, en la presencia de nuevos modelos narrativos diferentes del modelo clásico, el sistema de continuidad permanece plenamente vigente con pequeños cambios para poder evolucionar. Ya conocemos la famosa máxima: "para que nada cambie, tiene que cambiar algo." El espectador evoluciona y su forma de aprehender el relato audiovisual es muy diferente a la del espectador de los orígenes del cine. Pero el sistema de continuidad mantiene sus principales características: la cadena causal, el recurso del convencionalismo de género, la organización del espacio, etc. Por supuesto, hay muchos relatos audiovisuales que no utilizan el sistema de continuidad. Independientemente de su número, no son los relatos dominantes (aquellos que son aceptados y tienen mayor número de espectadores) en el mundo occidental. El sistema de continuidad se ha impuesto porque parece que es el único que garantiza el predominio de la cadena causal y la inmersión del espectador en el universo diegético, al mismo tiempo que su capacidad para evolucionar lo convierten en un instrumento muy dúctil. Es un sistema que permite "desviaciones" y "errores" y que sin embargo consigue funcionar.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- ARTISTÓTELES (Edición de 1970), **El arte poética**, Madrid: Espasa Calpe.
- BALÁZS, Bela (1978), **El film. Evolución y esencia de un arte nuevo**, Barcelona: Gustavo Gili.
- BORDWELL, D./ STAIGER, J./ TOMPSON, K. (1997), **El cine clásico de Hollywood. Estilo cinematográfico y modo de producción hasta 1960**, Barcelona: Paidós.
- BORDWELL, David (1996), **La narración en el cine de ficción**, Barcelona: Paidós.
- BURCH, N. (1987), **El tragaluz del infinito**, Madrid: Cátedra.
- GONZÁLEZ REQUENA J. (2006), **Clásico, manierista, postclásico: los modos del relato en el cine de Hollywood**, Valladolid: Castilla.
- JACOBS (1971), **La azarosa historia del cine americano**, Barcelona: Lumen.
- LOTMAN, Yuri (1979), **Estética y semiótica del cine**, Barcelona: Gustavo Gili.
- ZUNZUNEGUI, Santos. (1996), **La mirada cercana**, Barcelona: Paidós.

¹ LOTMAN, Y. (1979), pág. 93

² BORDWELL (1996), pág. 150

³ Cfr. BURCH, N. (1987), BORDWELL (1996), GONZÁLEZ REQUENA (2006)

⁴ ARISTÓTELES (edición de 1970), pág. 77

⁵ ZUNZUNEGUI, S. (1996), pág. 121

⁶ BORDWELL/STAIGER/THOMPSON (1997), pág. 424

⁷ BALÁZS, Bela (1978), pág. 30

⁸ JACOBS (1971), Volumen I, pág. 153

⁹ BURCH (1987), págs. 195 y 196

¹⁰ Por superposición de acción se entiende la repetición de una acción o parte de dicha acción en planos sucesivos.

¹¹ BURCH, N. (1987), pág. 144

¹² BORDWELL, D./ STAIGER, J./ TOMPSON, K. (1997), páginas 214 y 215

¹³ Es muy interesante el siguiente comentario del director de cine Sidney Lumet: "... Ciertas reglas, no solo de edición, sino de cómo rodar las películas fueron establecidas por el departamento de montaje. Por ejemplo, todas las escenas tenían que ser "cubiertas". Esto implicaba que una escena debía rodarse necesariamente del siguiente modo: un plano master general, usualmente con la cámara estática, de toda la escena; un plano medio de la misma escena; un plano de ella con el en escorzo a la altura del hombro (la escena entera); un plano de el con ella en escorzo a la altura del hombro (la escena entera); un plano de ella sola; un plano de el solo; un primer plano de ella; un primer plano de el. De este modo podía eliminarse cualquier frase o reacción que se consideraran inoportunas." LUMET, S. (1999), páginas 157 y 158