

Una nueva propuesta metodológica en torno al ritmo visual: aplicación del método de análisis instrumental al ritmo visual de una telenovela y un telefilme norteamericano¹

Ángel Rodríguez Bravo

Universitat Autònoma de Barcelona. Facultat de Ciències de la Comunicació.
Departament de Comunicació Audiovisual i Publicitat.
08193 Bellaterra (Barcelona). Spain

Rebut: juny/1994

Resumen

Este artículo pretende desarrollar un nuevo modelo teórico en torno al ritmo visual que propone la cantidad de superficie en movimiento sobre la pantalla como estímulo perceptivo fundamental. El nuevo modelo resta importancia al efecto rítmico de la duración de los planos. La propuesta está contrastada con el análisis minucioso de seis capítulos de teleseries de ficción. Se estudiaron tres capítulos de la telenovela venezolana *La loba herida* y tres del telefilme americano *Knots Landing (California)*. El estudio se ha realizado midiendo la duración de todos los planos de los seis capítulos y calculando la cantidad de movimiento en pantalla de un fragmento de dos minutos de cada uno de los seis capítulos. (Autor)

Palabras clave: ritmo, imagen, comunicación audiovisual.

Abstract. *Towards a new methodological proposal concerning visual pace. Application of the method of instrumental analysis to visual pace in a Venezuelan TV drama and an American (U.S.) television film series.*

The aim of this article is to develop a new theoretical model concerning visual pace which proposes that the amount of screen in motion is the main perceptual stimulus. The new model attaches less importance to the rhythmic effect of the duration of frames. This proposal is closely examined by means of a detailed analysis of six episodes of television drama series. The study included three episodes of the Venezuelan TV serial «La loba herida» and three episodes of the American series «Knots Landing» (*California*). The duration of all the frames of each of the six episodes was measured and the amount of on-screen movement in a two-minute fragment from each of the episodes was calculated. (Author)

Key words: pace, image, audio-visual communication.

1. Esta investigación ha sido desarrollada a lo largo de dos cursos de doctorado impartidos por el autor de este artículo en el Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad de la Universidad Autónoma de Barcelona con el título de *La rítmica como instrumento de análisis de la comunicación audiovisual*, y en ella han participado como investigadores: Ana Isabel Cermeño, Giselle Hebrard, Gloria Martínez, Josep Maria Blanco, Josetxo Cerdán, Nati Ramajo y Sylvia Carbonell. Sin la valiosa colaboración de este equipo el estudio que presentamos no hubiera sido posible.

Introducción

La telenovela latinoamericana se ha convertido en un fenómeno de masas importante, prácticamente en todos los países en los que se ha programado. Es, a la vez, un género extraordinariamente criticado por comentaristas y expertos y que ha sido, en realidad, muy poco estudiado con un cierto rigor metodológico.

A menudo la crítica y el análisis de los expertos andan por un camino completamente distinto del que circula el éxito real de un determinado producto frente al público. Y este es el caso de la telenovela latinoamericana. Es habitual, por ejemplo, escuchar y leer comentarios sobre la «pobreza» del ritmo visual de la telenovela, sobre su «lentitud narrativa»; y esto se suele hacer contraponiendo este género a la «riqueza» rítmica y al «dinamismo» visual del telefilme norteamericano. Estos análisis no acostumbran a estar apoyados en mucho más que en modelos descriptivos y en la percepción subjetiva del propio experto que desarrolla el estudio o el comentario.

No obstante, a juzgar por el éxito de este género, los modelos de análisis en los que se apoya este tipo de críticas sobre seriales latinoamericanos han de ser, cuanto menos, revisados y, probablemente, renovados.

En este trabajo que presentamos se intenta desarrollar un modelo de análisis del ritmo visual ensayando un sistema de medición. Hemos trabajado en la búsqueda de un método que fuese capaz de objetivar técnica y científicamente un análisis rítmico de la telenovela, y, por extrapolación, de cualquier otro producto basado en la narración visual cinematográfica o televisiva.

Es cierto que limitarse a hablar de *ritmo visual* en un contexto tan amplio y sumamente complejo como el de un serial televisivo, con los fenómenos estructurales, narrativos, lingüísticos, culturales, económicos, sociales, industriales, etc., que éste arrastra es, cuanto menos, criticable por su limitación. No obstante, el investigador que escribe estas líneas es perfectamente consciente del precio que ha de pagar por esa voluntad limitadora con la que se enfrenta a su objeto de estudio.

Considero que estamos en una etapa de desarrollo del conocimiento sobre la comunicación de masas en la que ya es inabarcable cualquier aproximación con vocación globalizadora, y que solo es posible avanzar de forma eficaz en el conocimiento sobre los problemas de la comunicación mediática fragmentándolos con suficiente precisión (Cf. Rodríguez Bravo: 1992, p. 107-113).

Esa es, a grandes rasgos, la razón que ha movido el estudio que presentamos en este artículo. La elección del ritmo visual como ámbito concreto de la telenovela responde a la intención de intentar avanzar algunos pasos en un campo del conocimiento de la comunicación audiovisual, que me parece paradigmático respecto a esta necesidad de delimitar y de acotar. Sin ningún género de dudas, la localización de las leyes que ordenan el ritmo visual supondría una aportación fundamental para todos aquellos que se dedican a la ficción televisiva y cinematográfica. No obstante, éste es, precisamente, uno de los campos en los que es más difícil trabajar utilizando las metodologías de investigación que tradicionalmente se usan en la comunicación de masas.

Tanto Jean Mitry (Mitry: 1989) como Michel Chion (Chion: 1993) cuando intentan enfrentarse al ritmo cinematográfico abarcándolo en toda su complejidad sonora y visual resultan desbordados por él. Es muy reveladora, por ejemplo, la frase que escribe Chion hacia el final de *La audiovisión* lamentándose de las dificultades que entraña el uso de métodos descriptivos en el ámbito de la comunicación audiovisual:

...nos hemos habituado tanto a (hablar sobre) y a (escribir sobre) las cosas sin que estas se resistan, que nos causa despecho ver esta estúpida materia visual y esta vil materia sonora desafiar nuestros perezosos esfuerzos descriptivos, y siente uno la tentación de renunciar y concluir finalmente que la imagen, y sobre todo el sonido, son cosas subjetivas. Pasemos a cosas serias, es decir, a la teoría. (Chion: 1993, p. 175).

Así, para quien escribe estas líneas, la elección del objeto de estudio —El ritmo visual en la telenovela— suponía avanzar en una línea doblemente interesante: 1) Enfrentarse a un género televisivo que, a pesar de los resultados tremendamente críticos que han hecho la mayoría de los expertos, está teniendo un éxito indiscutible. 2) Intentar desarrollar un método de análisis que fuese capaz de dar respuestas nuevas a algunos de los problemas del ritmo audiovisual.

Algunas premisas teóricas sobre el ritmo

El ritmo es uno de los fenómenos formales y perceptivos más fértiles e interesantes de la comunicación. Y probablemente son esa misma riqueza y esa misma fertilidad las que lo convierten en un objeto de estudio para el que existen aproximaciones teóricas extremadamente diversas.

La primera aproximación al ritmo suele ser puramente formal, asociando el concepto de ritmo a las ideas de Repetición, Regularidad, Proporción, etc.

El campo en el que el conocimiento del fenómeno rítmico está más avanzado es, sin duda, el de la música. El lenguaje musical establece con mucha claridad que el ritmo musical depende de la organización de los sonidos en el tiempo, y desarrolla una escala de medidas rítmicas extremadamente precisa apoyada en este modelo de organización sonido-tiempo. Este modelo resulta muy útil desde un punto de vista descriptivo; es decir, en tanto cuanto lo que se intenta expresar acústicamente sean movimientos y acciones que evolucionan en el tiempo.

No obstante, el conocimiento socialmente asentado en torno al ritmo no va mucho más allá de unos pocos conceptos. Cuando la realidad que se organiza en determinadas proporciones, o estableciendo ciertas regularidades y repeticiones, deja de ser la música y pasa a ser cualquier otra cosa: —formas visuales organizadas en una pantalla, elementos físicos ordenados en el espacio, textos escritos estructurados en determinado orden, etc.—, el concepto de *ritmo* se desdibuja por completo.

Aparecen, entonces, aproximaciones al ritmo como la de la poética, que apoyándose en la concepción musical la adapta a los sonidos y a las estructu-

ras de la lengua. O la de la narrativa cinematográfica, que se apoya en la duración y en la yuxtaposición de los planos visuales (montaje) para desarrollar también un modelo paralelo al de la rítmica musical.

Pero cuando las repeticiones o la regularidad que percibimos están en una imagen estática (a menudo se habla del ritmo de la imagen fotográfica, y del ritmo de la pintura) en la que, en principio, no existe la organización en función de un fluir temporal, deja de ser útil la concepción musical del ritmo.

Es cierto, por ejemplo, que podemos establecer un paralelismo entre imágenes en movimiento y, por tanto, organizadas en el tiempo, con el ritmo musical. Pero, ¿qué ocurre con el ritmo cuando a este flujo visual se le añade otro sonoro con una organización distinta? Tampoco podemos olvidar que la imagen en movimiento (cine o TV) es sumamente compleja, que en cada secuencia que muestra una pantalla se articulan con frecuencia multitud de formas que evolucionan simultáneamente en el tiempo y a menudo en direcciones, velocidades e intervalos distintos. ¿Qué ocurre entonces con el ritmo?

Es necesario hacer una extrapolación de la concepción musical del ritmo, redefiniéndola de modo que responda a un ámbito más amplio. La nueva definición podría ser:

El ritmo es la organización de las formas en el tiempo

Esta definición todavía no resuelve el problema del ritmo de la imagen estática (fotografía o pintura) ni del ritmo espacial de paisajes que no estén en movimiento (por ejemplo el ritmo arquitectónico), a no ser que consideremos los tiempos que transcurren en el proceso de contemplación de las formas estáticas por parte del observador como un parámetro rítmico inherente a la imagen sin movimiento.

En ese caso, hemos de entender el ritmo como un fenómeno de base perceptiva mucho más que como un fenómeno de base formal. Es decir, lo esencial no va a ser ya la organización de las formas en el tiempo sino la percepción de esta organización de las formas en el tiempo. La extrapolación de la concepción musical del *ritmo* ampliada y corregida podría quedar entonces de este modo:

El ritmo es la percepción de la organización de las formas en el tiempo

Así es como entenderemos el concepto de *ritmo* a lo largo de nuestra investigación. Esta forma de abordar el ritmo entronca muy claramente tanto con la concepción que propone Paul Fraise cuando afirma que «percibimos toda la realidad que nos envuelve como organizada respecto al tiempo y que este orden es el ritmo» (Fraise, 1976), como con la de Abraham Moles cuando explica que «el ritmo se desencadena en el momento en que aparece en el individuo la espera sincrónica de una repetición» (Moles, 1975).

Primera aproximación a un análisis objetivo del ritmo visual

Adoptando la propuesta de M. Chion cuando habla del «*método de los ocultadores*»² (Cf. Chion: 1993, p. 174-175), en esta investigación hemos decidido prescindir del sonido para dedicarnos exclusivamente al ritmo visual. Consideramos que sólo cuando dispongamos de un conocimiento objetivo por separado sobre el ritmo visual y el ritmo sonoro de un discurso audiovisual concreto estaremos en condiciones reales de estudiar en él el ritmo del sonido y de la imagen a la vez. Es decir, entendemos que el único método eficaz para descubrir las leyes que organizan el ritmo audiovisual consiste en analizar sobre un mismo corpus primero la imagen sin sonido y después el sonido sin imagen, con objeto de comprobar finalmente qué modificaciones aparecen sobre las conclusiones iniciales cuando los dos sistemas se unen articulando un ritmo único.

Iniciamos esta investigación siguiendo las teorías clásicas sobre el ritmo cinematográfico. Partíamos, pues, de los conceptos básicos de *Plano* y de *Secuencia* como unidades de la doble articulación en la narrativa visual. El punto de partida era la idea de que estos dos conceptos podrían ser transformados en unidades rítmicas objetivables y cuantificables respecto a su tiempo de duración. La medición minuciosa de la duración de los planos y de las secuencias, y el estudio del número de planos que contuviese cada secuencia en algunos capítulos de telenovela, deberían proporcionarnos un mapa objetivo de las estructuras que organizaban el ritmo visual de la telenovela. Finalmente, si comparáramos estos resultados con los de un estudio similar de cualquier otro género de ficción conseguiríamos un conocimiento objetivo sobre el ritmo visual de ambos desde una perspectiva formal.

Naturalmente, si entendemos el ritmo como un fenómeno esencialmente perceptivo, sería necesario estudiar cómo eran percibidas estas dos estructuras formales por un grupo suficientemente amplio de receptores. Solo entonces sabríamos realmente cómo era el ritmo de la telenovela y de que depende. En suma, la investigación se debía desarrollar en dos etapas:

1. Una primera en la que se articularía un método de análisis formal que permitiese conocer objetivamente cómo se estructuraban las unidades rítmicas de la telenovela.
2. Otra en la que desarrollásemos un método que posibilitara analizar como estas formas, ya estudiadas y objetivadas, eran percibidas por los receptores.

En este artículo, por no estar finalizada definitivamente la segunda fase de la investigación, solo presentaremos el método de análisis formal y los resul-

2. Cuando Chion habla del «*método de los ocultadores*» hace referencia al estudio de los mensajes audiovisuales eliminando (ocultando) sucesivamente el sonido para analizar la imagen sin la influencia del audio, y la imagen para analizar el mensaje sonoro sin la influencia de lo visual. El objetivo del método es llegar a descubrir la información nueva que supone la articulación simultánea de ambos sistemas.

tados que obtuvimos con él tras estudiar tres capítulos consecutivos de la telenovela venezolana *La loba herida*³ y compararlos con otros tres del telefilme «*California*»⁴ producido en Estados Unidos. Más abajo nos plantearémos el problema de la selección de la muestra.

El cuestionamiento de la secuencia y del plano como unidades del ritmo audiovisual

En una primera etapa decidimos estudiar sistemáticamente la evolución de la longitud de los planos y de las secuencias. La finalidad era comprobar hasta qué punto el dinamismo o la lentitud rítmica dependía realmente de la duración de planos y de secuencias y si, efectivamente, la supuesta «lentitud» de la telenovela se debía a que estaba estructurada en unidades formales más largas que el telefilme.

El concepto de *Secuencia* se reveló enseguida como ineficaz para ser utilizado como unidad de un parámetro destinado a analizar la telenovela y a compararla de forma objetiva con otros géneros televisivos de ficción. La concepción clásica de la secuencia como unidad sintagmática superior al plano, resultado de dar coherencia a varios planos yuxtapuestos, uno tras otro, mediante la similitud visual entre ellos para crear la coherencia espacial y temporal (Cf. Burch, 1985, p. 21), no permitía en absoluto objetivar dónde estaban el principio y el final de cada secuencia.

En el momento en que intentamos cuantificar con precisión cuál era la duración de cada secuencia en unidades de tiempo descubrimos que esto no era posible. En la mayoría de las ocasiones, no disponíamos de un criterio claro que nos permitiera decidir si una estructura narrativa que percibíamos como unitaria en el espacio y en el tiempo estaba compuesta, por ejemplo, de uno, de dos o de tres planos. ¿Cuál debía ser el nivel de similitud entre los planos que nos decidiese a considerar la existencia de *raccord*? ¿Cuándo dejaba exactamente de existir el *raccord*? Observábamos, por ejemplo, a dos personajes masculinos en una sala, luego una discusión entre ellos mostrada con primeros planos; a continuación entraban en la sala otros dos personajes, ahora femeninos, y luego,

3. *La loba herida* fue coproducida durante los años 1990-1992 por la venezolana MARTE-TV y la española TELE-5; el reparto contó con algunos actores españoles. El título hace referencia a la situación y a la dureza del personaje encarnado por Mariela Alcalá. Lo que en principio fue una producción de 120 episodios se extendió a raíz de su éxito a 214. La emisión española la hizo Tele-5 desde junio de 1992 hasta enero de 1993. La emisión estaba programada de lunes a viernes a las 21,05 horas.
4. *California* es una producción de la norteamericana Lorimar Television Distribution que se estrenó en Estados Unidos en diciembre de 1977. Su título original fue *Knots Landing*, el nombre de una urbanización de clase media-alta de la costa sur californiana. Es en su inicio una secuela de la serie *Dallas*. Se emitió en catalán por la TV autonómica TV-3. En junio de 1989 se programó los domingos a las 21,35 horas. Volvió a programarse desde abril de 1991 hasta julio de 1991, esta vez diariamente y a las 15,25 horas (54 capítulos). Finalmente, se reemitió una nueva tanda de capítulos que comenzó en octubre de 1992 y se duró hasta julio de 1993. En total 336 episodios.

en la misma sala contemplábamos otra discusión, ahora entre ellas, narrada con la misma técnica de planos y de contraplanos muy próximos. No había aparecido ningún tipo de referencia visual a la pareja de hombres durante toda la discusión de las mujeres. ¿Estábamos ante una sola secuencia o ante dos? ¿Nos enfrentábamos a un solo espacio: la sala; o a dos espacios distintos: los delimitados por cada una de las parejas?

La conclusión fue que el concepto *Secuencia* no era suficientemente robusto en tanto que no definía satisfactoriamente sus propios límites y, por tanto, que debíamos abandonarlo.

Posteriormente, en cuanto comenzó el trabajo sistemático de medición de los planos, todos los miembros del equipo de investigación se encontraron también con que a menudo no era posible delimitar su duración con una precisión satisfactoria.

La revisión minuciosa del concepto de *Plano* no nos ayudó en absoluto a resolver el problema. Ciertamente, desde un punto de vista histórico este concepto es uno de los esenciales de la narrativa visual; no obstante, su uso en el contexto de la realización televisiva y cinematográfica lo desdibuja y lo hace enormemente difuso y polisémico. Se utiliza la palabra *plano* para expresar puntos de vista (plano general, plano americano...), para expresar tipos de movimiento (plano fijo, plano en *travelling*...), y como unidad formal y técnica de montaje: entendiéndolo como el fragmento de película que corre de manera ininterrumpida en la cámara. Esta última concepción es la que da una entidad teórica más sólida a este concepto y la que lo sitúa en la teoría de la narrativa visual como una unidad paradigmática. Ésta fue, lógicamente, la concepción de plano de la que partimos para intentar desarrollar nuestro análisis formal de la telenovela. Considerábamos que el cambio de un plano a otro no plantearía ningún problema desde el punto de vista de la percepción visual.

Pero vayamos de nuevo a las incidencias de nuestro trabajo de campo antes de seguir discutiendo el concepto de *Plano*.

Frente a planos de 2, 4 o 6 segundos de duración nos encontrábamos, por ejemplo, con transiciones de un plano a otro que igualaban o incluso superaban estos tiempos. O con cambios de un plano a otro que eran imperceptibles en una visión normal del capítulo pero que se detectaban en las revisiones efectuadas a velocidad lenta para efectuar la medición.

El resultado de esta primera experiencia de medición sistemática fue tomar conciencia de que los límites del plano son a menudo difíciles de localizar. Pensemos por ejemplo en los planos-secuencia y en las transiciones por fundido o por encadenado. O en los cambios de plano en los que la diferencia entre uno y otro es un leve cambio de la situación de la cámara que mantiene prácticamente idéntico todo el contenido de la pantalla; o en los cambios de plano en que la desaparición de un solo objeto o de un solo personaje es la única diferencia, mientras el resto del cuadro permanece idéntico. También es muy difícil localizar los límites del plano cuando el cambio entre uno y otro es un fondo sobrepresionado, en el cual se mantiene constante la imagen de un actor que ocupa la mayor parte de la pantalla, especialmente si el siguien-

te cambio en la imagen es la desaparición del actor, pero con el mismo fondo que antes estaba sobreimpresionado y que ahora ocupa ya todo el cuadro.

Si lo que buscábamos era descubrir las leyes que articulan el ritmo visual y entendemos que la base del ritmo es esencialmente perceptiva, no tenía ningún sentido, por ejemplo, intentar localizar cambios de plano imperceptibles a la velocidad normal de proyección. Tampoco tenía ningún sentido considerar como unidad mínima del ritmo visual al plano cuando dentro de un mismo plano aparecían cambios visuales en el cuadro de la pantalla mucho más acusados que los que se producían en el cambio de un plano a otro.

Pensemos, por ejemplo, en la narración visual de un asesinato y la posterior huida del asesino en coche. Contemplamos un plano de detalle de la hoja de un cuchillo de monte que llena prácticamente la pantalla, sigue un corto *travelling* hacia atrás y vemos el busto del asesino con la mano levantada que lleva el cuchillo que ahora desaparece mientras apuñala a alguien. La víctima no llega a entrar en ningún momento en la pantalla porque ésta está ocupada totalmente con el primer plano del asesino. La siguiente toma vuelve a mostrar al asesino en primer plano, pero ahora notamos que está en otro lugar porque ha cambiado el contexto visual de la cara del asesino; además, su actitud expresiva es distinta; notamos que está en un automóvil, al parecer se aleja del lugar del crimen.

Evidentemente, los cambios visuales dentro del plano del asesinato influirán con mucha más fuerza en la percepción del ritmo visual que las modificaciones que se han producido al saltar del plano del asesinato al plano del automóvil.

La conclusión fue que necesitábamos resolver el problema de los límites del plano de modo que quedaran perfectamente claros, y que era imprescindible estudiar los ritmos intraplano. Es decir, buscar un método de análisis formal que contemplara los cambios visuales que se producen a lo largo del plano. De otro modo, nuestro modelo de análisis no tendría ninguna correspondencia real con los mecanismos de la percepción del ritmo.

El cuadro de la pantalla como unidad básica de un modelo de análisis formal

Si las dos unidades clásicas de la narrativa visual; *Plano* y *Secuencia*, no eran objetivables, es decir, no nos permitían decidir con suficiente rigor dónde estaba su principio y dónde su final, tampoco era posible comparar la telenovela con un telefilme a partir de estos dos conceptos, a no ser que lo hiciéramos utilizando un método de descripción puramente subjetivo, es decir, sin las garantías que puede proporcionar la comparación de los datos obtenidos mediante mediciones.

La única referencia formal realmente objetivable y con los límites perfectamente definidos desde el punto de vista visual era el cuadro de la pantalla. Todos los sucesos visuales de una narración televisiva o cinematográfica sin ninguna excepción se producen en este marco. Ésta era, en consecuencia, una unidad mucho más robusta que el *plano* para tomarla como punto de partida.

Reconstruiré el proceso de reflexión que me llevó a tomar el cuadro de la pantalla como unidad básica de referencia para desarrollar un nuevo modelo de análisis del ritmo visual.

Podemos afirmar que la literatura sobre narrativa visual suele hablar de «cambio de plano» cuando se produce una modificación brusca de todo el contenido visual de la pantalla. Del mismo modo, el concepto clásico de *plano* puede asociarse sin ningún problema a la mínima secuencia visual enmarcada temporalmente entre dos cambios bruscos de todo el contenido visual de la pantalla. Simplemente, estoy haciendo una traducción perceptiva de la concepción de *plano*. Dicho de otra forma, intento contemplar desde el punto de vista del receptor el efecto de un cambio de plano.

Ciertamente, cuando las condiciones visuales con las que trabajamos son las de «cambio brusco de todo el contenido visual de la pantalla» el concepto clásico de *plano* no planteaba ningún problema. Los problemas aparecían al enfrentarnos con los planos-secuencia. Es decir, en las tomas largas durante las cuales se presentan variaciones visuales de la pantalla muy acusadas, pero que no se producen con cambios bruscos sino con alteraciones progresivas.

Desde el punto de vista perceptivo, la cantidad de variación visual entre el principio y el final de un plano-secuencia viene a ser la misma que en un cambio de plano: todo el contenido de la pantalla. ¿Tiene, entonces, algún sentido considerar, por ejemplo, que en un plano-secuencia de 12 segundos en el que la cámara se ha movido en *travelling*⁵ atravesando tres salones de un palacio con decoración y personajes distintos, va a producir un efecto rítmico más cansino que el de una secuencia compuesta por tres planos estáticos de 4 segundos cada uno, de los mismos salones? Pensamos que no. Evidentemente, podemos generar grandes variaciones visuales en un único plano, o, al contrario, estructurar una secuencia con abundantes cambios de plano en la que las variaciones visuales objetivas sean, en realidad, muy escasas.

Dicho de otro modo: al enfrentarnos al plano-secuencia, tomar el plano como unidad de ritmo visual se revelaba como algo completamente inadecuado que era necesario resolver. Fue entonces cuando apareció la necesidad de trabajar con una unidad menor como referencia básica del análisis rítmico. Una unidad perfectamente objetivable podía ser el cuadro de la pantalla. Éste era un marco invariable y cualquier alteración visual existe en referencia y en proporción a este cuadro.

Desde luego, era una hipótesis a comprobar, pero resultaba perfectamente coherente considerar que el ritmo visual de una determinada narración no depende del número de planos con la que esté construida, sino de la cantidad de variaciones visuales que se producen en el cuadro de la pantalla por unidad de tiempo.

Tras esta reflexión era necesario desarrollar un modelo de análisis formal que respondiese a estos planteamientos para intentar comprobar después empíricamente qué grado de rendimiento real podía obtenerse con él. Es decir, una

5. Desplazamiento frontal o lateral de toda la cámara.

vez desarrollado el modelo, deberíamos aplicarlo en nuestro estudio de *La Loba Herida y California*. A partir de este momento la investigación tomó un cauce, en cierto modo, completamente nuevo. Nuestro objetivo no era solo estudiar el ritmo visual de la telenovela sino que, además, estábamos desarrollando un modelo de análisis del ritmo visual.

Un instrumento teórico para la medición de la pantalla

Toda la reflexión anterior nos llevó a establecer dos premisas básicas que van a orientar a partir de ahora nuestra investigación:

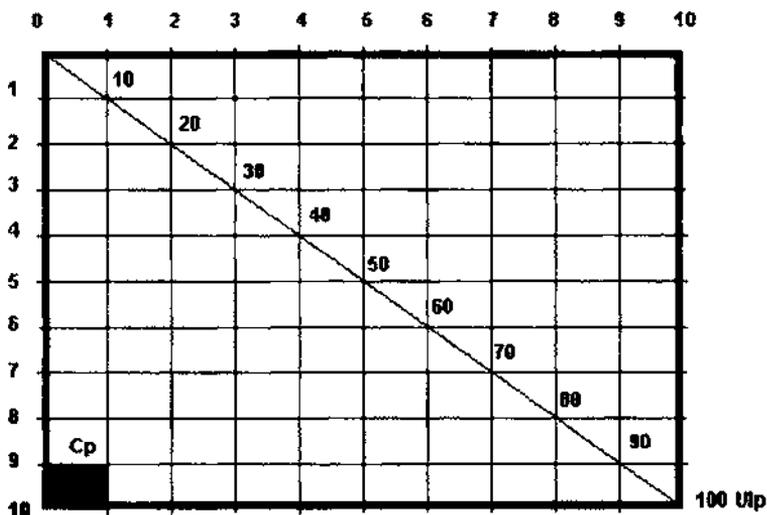
1. La única referencia formal realmente objetivable y con los límites perfectamente definidos desde el punto de vista visual es el cuadro de la pantalla.
2. El ritmo visual depende de la cantidad de variaciones visuales que se producen en el cuadro de la pantalla por unidad de tiempo.

Nuestra finalidad seguía siendo realizar un análisis comparado objetivable del ritmo visual de algunos capítulos de una telenovela y de un telefilme, así que la etapa siguiente debía ser el diseño de un instrumento de medición que nos permitiese cuantificar la cantidad de variación visual que se producía por unidad de tiempo. Naturalmente, cualquier instrumento de medida debía ajustarse a las dos premisas anteriores, así que debíamos partir necesariamente del cuadro de la pantalla como unidad básica, estudiar las variaciones visuales en proporción a él y cuantificarlas en función del tiempo.

Articulamos el aparato de medida subdividiendo la pantalla en 100 partes iguales mediante una cuadrícula que divide en 10 partes cada uno de los lados de la pantalla. De este modo obtenemos una unidad de superficie que nos permite estudiar cualquier alteración en la pantalla midiéndola con suficiente aproximación y de forma proporcional a la globalidad del cuadro. Esta unidad que denominaremos el *cuadro-pantalla* (Cp) es equivalente a una centésima parte de la pantalla. Así, una pantalla estará siempre compuesta por 100 Cp.

Hasta ahora solo hemos hablado de una forma genérica de «variaciones visuales» en la pantalla. Si pretendíamos medirlas con cierto grado de precisión era necesario definir qué tipo de fenómenos visuales que ocurriesen en una pantalla íbamos a considerar como variaciones. Decidimos considerar como «variación visual» cualquier movimiento en la pantalla de una superficie igual o superior a 1 Cp (centésima parte de la pantalla), y entender por «movimiento» cualquier vibración (pequeñas oscilaciones o giros sobre un mismo punto de la pantalla), desplazamiento (cambio de lugar en la pantalla), o cambio de tamaño (*zoom*, *travelling* de acercamiento o de alejamiento, etc.), claramente perceptibles por cualquier receptor.

Si considerábamos el movimiento de superficies visuales, necesitábamos ampliar nuestro aparato de medida a unidades de longitud relacionadas también con el tamaño de la pantalla que nos permitiesen medir con suficiente



Método de Análisis Proporcional Aproximativo del cuadro de la pantalla.

precisión los desplazamientos por ella. Resolvimos esta cuestión subdividiendo también en 100 partes el recorrido en línea recta que es posible hacer en una pantalla. Dicho de otra forma, tomamos como unidad de longitud la centésima parte de la diagonal de la pantalla. A esta unidad la denominaremos *unidad lineal de pantalla* (Ulp). Así, cualquier variación en la pantalla podría estudiarse a partir de unidades de superficie (Cp) y unidades de longitud (Ulp).

El resultado fue la construcción de un método de análisis proporcional a la pantalla mediante el cual podríamos obtener mediciones con una aproximación de más-menos un 1%. Denominaremos a este sistema: *Método de Análisis Proporcional Aproximativo* de la pantalla (MAPA de la pantalla).

Una virtud importante de este método, en tanto que la definición de las unidades es específica de cada pantalla y dependen del tamaño y las proporciones de la pantalla sobre la que se va a realizar el análisis, es que permite la medición y la comparación de cualquier fenómeno visual en y entre pantallas de cualquier tamaño y proporción.

Con el MAPA de la pantalla estábamos ya en condiciones de tomar medidas proporcionales al cuadro, que es el marco de referencia objetivo de la narración visual tanto en cine como en televisión.

Este método de análisis de la pantalla se ajusta perfectamente a las propuestas de Mitry en la medida en que éste propone que el ritmo cinematográfico responde más a las proporciones visuales que a las duraciones (Mitry: 1989). No obstante, si entendíamos el ritmo como *la percepción de la organización de las formas en el tiempo*, era necesario que este método de análisis se contemplara en función del tiempo. La forma de hacerlo era relativa-

mente simple. Sencillamente debíamos estudiar qué ocurría en la pantalla tomando medidas en ciclos temporales regulares. Esto nos daría datos objetivos sobre las variaciones de la imagen en función del tiempo.

Un método para estudiar el movimiento en la pantalla

Disponíamos ya de un método de medición que nos permitía cuantificar variaciones de superficie y de una unidad de medida para estudiar objetivamente los desplazamientos de esta superficie sobre la pantalla. El siguiente paso debía ser relacionar esto con el tiempo. Es decir, estudiar los movimientos y los cambios de estas superficies en tiempo real, a medida que transcurre el tiempo.

Si consideramos que la velocidad a la que se desplaza una determinada forma visual por la pantalla es un elemento importante en la percepción del ritmo visual, la velocidad debía ser introducida también en nuestro modelo de análisis del ritmo. No es lo mismo contemplar, por ejemplo, un plano general de una autopista llena de vehículos si estos tardan 10 segundos en entrar y salir del cuadro, que si solamente emplean 5 segundos en hacer este mismo recorrido. El efecto rítmico que produce el flujo de coches según sea este rápido o muy lento es completamente distinto.

El concepto físico de velocidad, $V = E / T$ ⁶, resolvía el problema del cálculo de la velocidad sobre la pantalla sencillamente utilizando las unidades pertinentes. Es decir, podíamos calcular la velocidad de desplazamiento en la pantalla midiendo las unidades lineales de pantalla (Ulp) que recorría un objeto visual y dividiéndolas por el tiempo empleado en hacer este recorrido, es decir:

$$\text{Velocidad} = \frac{\text{Número de unidades lineales de pantalla}}{\text{Tiempo (en segundos)}}$$

O sea :

$$V = \frac{Ulp}{T}$$

No obstante, la sensación rítmica variará también en función de la cantidad de superficie que esté en movimiento. Si consideramos que la sensación rítmica viene influida por el tamaño de aquello que se mueve en la pantalla además de por la velocidad a la que se mueve hemos de introducir este factor en el cálculo. Si partimos de la hipótesis de que existe una relación de potenciación mutua entre superficie en movimiento en la pantalla y velocidad a la que se desplaza esta superficie de proporción geométrica (cada uno de los puntos

6. Siendo lógicamente: V = velocidad, E = espacio y T = tiempo

de la superficie se ve influido por el movimiento), podemos establecer la siguiente fórmula para calcular cantidades de movimiento en la pantalla:

$$\text{Superficie} \times \text{Velocidad} = \text{Cantidad de movimiento}$$

Es decir:

$$\frac{C_p \times Ulp}{\text{Tiempo}} = \text{Cantidad de Movimiento}$$

Lógicamente la superficie vendrá dada en cuadros-pantalla (C_p). Con lo que, si expresamos la cantidad de movimiento como C_m , la formulación será:

$$\frac{C_p \times Ulp}{T} = C_m$$

Cuando comenzamos a ensayar esta fórmula observamos que en los casos en los que no había desplazamiento de las superficies, pero éstas giraban sobre sí mismas, vibraban, etc., al ser la cuantificación del desplazamiento igual a cero ($Ulp = 0$), el resultado de la cantidad de movimiento era *cero*. Esto no se ajustaba a la sensación subjetiva de movimiento que a los investigadores nos parecía percibir. Consideramos entonces que el valor mínimo en Ulp debería ser *uno* (1). Es decir, en todos los casos en que se detectase movimiento, pero este no fuese cuantificable al ser imperceptible el desplazamiento lineal, asignaríamos a Ulp un valor de 1.

En caso de que fuesen varias las superficies que se mueven en la pantalla simultáneamente, el cálculo de la cantidad de movimiento se resolvía sumando las distintas cantidades de movimiento de cada una de ellas. O sea:

$$\frac{(C_p \times Ulp)_1 + (C_p \times Ulp)_2 + \dots + (C_p \times Ulp)_n}{T} = C_m$$

A medida que fuimos ensayando esta forma de cuantificar el movimiento nos encontramos con dos situaciones que exigían una solución específica. Esta formulación del cálculo de la cantidad de movimiento en la pantalla planteaba problemas cuando un objeto se movía sobre un fondo en movimiento. Podíamos encontrarnos con las siguientes situaciones:

1. Objeto y fondo se mueven en la misma dirección o en direcciones diferentes pero no opuestas.
2. Objeto y fondo se mueven en direcciones opuestas.

Cada una de estas situaciones requería un tratamiento distinto. En el primero de los casos para calcular la cantidad de movimiento bastaría con considerar el fondo también como objeto en movimiento y sumar su C_m (cantidad

de movimiento) a las demás. Para realizar este cálculo sobre el fondo bastaría estudiar sobre algún punto concreto la cantidad de desplazamiento en Ulp (unidades lineales de pantalla) que se producía durante el tiempo (T) sobre el que íbamos a hacer la medición, calcular la Cm correspondiente al fondo y sumarla a las restantes Cm para obtener la cantidad de movimiento total.

En el caso de que las direcciones de objeto y fondo sean opuestas se produce en el receptor de las imágenes el efecto de suma de las velocidades de ambos. Dicho de otra forma: cuando un espectador contempla un automóvil que se desplaza sobre una pantalla de derecha a izquierda, a la vez que la imagen del fondo se mueve de izquierda a derecha tiene la sensación de que el vehículo se desplaza a una velocidad que es la suma de ambas, la del fondo más la del coche. Pensamos que esta sensación influirá en su percepción rítmica por lo que consideramos que debíamos contemplarla en nuestra formulación del cálculo de la cantidad de movimiento.

La forma de resolverlo matemáticamente debía ser, lógicamente, mediante la suma de ambas velocidades: la del fondo más la de los objetos que se desplazan sobre el fondo, para calcular la Cm del objeto. Es decir, en caso de que necesitemos medir la cantidad de movimiento de un objeto sobre un fondo visual que se mueve en sentido contrario, el cálculo se realizará como sigue:

$$Cm = Cp_o (Vo + Vf) + Cp_f (Vf),$$

que, desarrollado, sería:

$$\frac{Cp_o \times Ulp_o}{T} + \frac{Ulp_f}{T} + \frac{Cp_f b \times Ulp_f}{T} = Cm$$

O lo que es lo mismo:

$$\frac{(Cp_o \times Ulp_o) + (Cp_f \times Ulp_f) + Ulp_f}{T} = Cm$$

Siendo:

V_o = Velocidad de desplazamiento del objeto

V_f = Velocidad de desplazamiento del fondo

Cp_o = Número de cuadros pantalla de la superficie del objeto

Cp_f = Número de cuadros pantalla de la superficie del fondo

Ulp_o = Unidades lineales de pantalla que se ha desplazado el objeto

Ulp_f = Unidades lineales de pantalla que se ha desplazado el fondo

Cm = Cantidad de movimiento

La unidad de cantidad de movimiento en pantalla será, entonces, el Cm; siendo 1 Cm equivalente a 1 cuadro-pantalla que se desplaza 1 unidad lineal de pantalla en 1 segundo.

Diseñado ya un sistema de cálculo que nos permitía medir la cantidad de movimiento en la pantalla de acuerdo con nuestras hipótesis sobre el ritmo, tan solo nos quedaba ponerlo en funcionamiento para comprobar si estas hipótesis se cumplían o no.

El diseño de un estudio comparativo apoyado en el análisis de la cantidad de movimiento

Se trataba ahora de volver de nuevo sobre nuestro objeto de estudio, la telenovela, y analizarla a partir del método que habíamos diseñado. Disponíamos de un instrumento de análisis que nos permitía estudiar las modificaciones de la pantalla cuantificándolas de un modo objetivo. Este mismo instrumento, por tanto, nos permitiría también comparar la telenovela con cualquier otro género objetivando las diferencias formales entre ambos.

Nuestras hipótesis de trabajo eran ahora las siguientes:

1. La duración del plano no es el parámetro fundamental en la percepción del ritmo visual.
2. La cantidad de superficie en movimiento en una pantalla, el espacio recorrido por esta superficie y la velocidad a la que lo hace son dimensiones que influyen en la percepción del ritmo visual.
3. El género de ficción *telenovela latinoamericana* establece modelos rítmicos distintos que el género de ficción *telefilme norteamericano*.

Como puede comprobar el lector, partimos de un planteamiento axiomático y no nos planteamos el problema de si la telenovela y el telefilme pueden ser considerados o no como géneros diferenciados. Disponemos de una diferenciación apriorística clara, que es su lugar de producción, y lo que buscamos son diferencias formales entre ellos; en consecuencia, establecer la tercera hipótesis de trabajo no incurre en ningún tipo de error desde el punto de vista metodológico.

Tal como habíamos avanzado ya en la introducción de este artículo, tomamos como representación de la telenovela una muestra de tres capítulos consecutivos del serial *La loba herida* de origen venezolano, y otros tres capítulos consecutivos del serial de producción estadounidense *California* (originalmente titulada *Knots Landing*) como representación del telefilme.

Nuestro objetivo central no era demostrar la tercera hipótesis de trabajo sino la primera y la segunda y, a la vez, comprobar el grado de bondad del método que habíamos diseñado. No era, pues, necesario garantizar la representatividad de las muestras seleccionadas, sino desarrollar un estudio real que comparase la telenovela con el telefilme norteamericano. En consecuencia con este planteamiento de partida, el corpus seleccionado para el estudio nos pareció suficientemente amplio y adecuado.

Para comprobar que la percepción del ritmo visual está mucho más influida por el movimiento de superficies en la pantalla que por la duración del plano era necesario trabajar en cuatro etapas:

1. Estudiar y cuantificar los movimientos en la pantalla del corpus seleccionado.
2. Estudiar y cuantificar la duración de los planos del corpus seleccionado.
3. Realizar pruebas de percepción sobre un grupo de sujetos experimentales, exponiéndolos al corpus seleccionado para obtener un perfil estadístico del ritmo percibido.
4. Comprobar si efectivamente los resultados de las pruebas de percepción tienen una mayor correlación con los movimientos en la pantalla que con la duración de los planos.

Como ya anunciamos más arriba, en este artículo solo expondremos los resultados de las dos primeras etapas y las consecuencias que se desprenden de su comparación.

Sobre el desarrollo de las mediciones

Pretendíamos comprobar si en la percepción rítmica influyen más las variaciones y los movimientos de los objetos que aparecen en la pantalla que la duración de los planos. Y para hacerlo necesariamente teníamos que estudiar la duración de los planos de nuestro corpus.

Presuponíamos, también, que los planos-secuencia⁷ son los que más se alejan de la percepción rítmica real. Puesto que este tipo de planos, desde el punto de vista rítmico se suelen tratar de un modo distinto a los planos convencionales, desde el momento que para ellos se utilizan tiempos de duración mucho más largos, pensamos que unificar estadísticamente plano y plano-secuencia produciría una distorsión de los resultados a favor de nuestras hipótesis que no era real. Por esa razón decidimos subdividir los planos-secuencia en «planos simples».

Para fragmentar los planos-secuencia en «planos simples» utilizamos el criterio ya establecido cuando estudiábamos el cuadro de la pantalla como unidad básica de referencia. Entendíamos que uno de los criterios esenciales para la definición de cambio de plano es la renovación de todo el contenido visual del cuadro de la pantalla. Si aplicamos, haciendo una extrapolación, esta forma de entender el cambio de plano a un plano-secuencia, éste se descompone en tantos «planos simples» como veces se renueva en un 100 por 100 el contenido visual del cuadro de la pantalla. Éste fue el criterio utilizado cuando nos enfrentábamos a la medición de los planos-secuencia. Cada vez que el contenido visual de la pantalla se renovaba totalmente, considerábamos que se producía un cambio de plano, y consignábamos este plano en el fichero de datos con los segundos de duración que había tardado en renovarse la pantalla en su totalidad.

7. Entendemos aquí el plano-secuencia en su sentido más clásico; es decir, como una toma de imágenes mucho más larga de lo habitual y hecha sin interrupción, que muestra de forma sucesiva y continua, sin ninguna ruptura, espacios visuales completamente distintos a los que se llega con movimientos complejos de la cámara.

La medición de la duración de los planos normales no entrañaba ninguna dificultad especial. Cada plano era medido en segundos desde un cambio brusco a otro de todo el contenido visual del cuadro. Las transiciones lentas entre dos contenidos visuales completamente distintos de la pantalla eran medidos en segundos, dividida su duración entre dos y asignada cada una de las cantidades a los respectivos planos contiguos.

Utilizando esta técnica se estudió la duración de todos los planos de los 6 capítulos de serial que formaban el corpus. En total fueron medidos 2.105 planos.

El cálculo de las cantidades de movimiento en la pantalla a lo largo del tiempo era un trabajo muchísimo más laborioso que la medición de la duración de los planos. El estudio de la cantidad de movimiento se realizó trazando sobre varios monitores de TV la cuadrícula del MAPA de la pantalla, cuantificando las superficies en movimiento, midiendo sus desplazamientos y calculando la cantidad de movimiento (Cm) total de cada fragmento visual de 2 segundos. De este modo conseguimos cuantificar la evolución en el tiempo de la cantidad de movimiento de la pantalla con una resolución de 2 segundos. Decidimos trabajar con esta resolución porque se adecuaba al tiempo que nos permitían manejar los magnetoscopios tomando medidas de tiempo fiables.

El estudio de la evolución en el tiempo de la cantidad de movimiento no se realizó sobre los capítulos completos, sino sobre una muestra de 12 minutos en total. Se estudiaron 2 minutos de cada uno de los 6 capítulos, tomados del principio, del centro y del final respectivamente. Sobre estos mismos fragmentos ya estudiados se realizarían después las pruebas de percepción.

Se hizo en total la medición minuciosa de la superficie de todos los objetos en movimiento en el cuadro de la pantalla y de sus desplazamientos, para calcular después las correspondientes cantidades de movimiento (Cm), en 360 secuencias visuales de 2 segundos.

Resultados de las mediciones

La primera observación interesante que detectamos al estudiar los resultados de las mediciones fue que la duración media de los planos de *La loba herida* era menor que la de los planos de *California*. Mientras que el tiempo medio de duración del plano de la telenovela estudiada era de 5,3 segundos, la del telefilme revisado era de 7,5 segundos. Planteado de otra forma, los planos de *La Loba Herida* duran casi un 30% menos que los de *California*.

Si aceptamos a priori que el ritmo de la telenovela es más lento y cansino que el del telefilme, este resultado nos reafirma en nuestra teoría de que la duración del plano es un elemento poco significativo en la construcción del ritmo visual.

No obstante, si seguimos un planteamiento metodológicamente más ortodoxo, aun considerando el hecho de que la limitación de la muestra tomada pudiese estar desviando nuestros resultados, este dato sigue resultando interesante. Contra el pronóstico inicial de todos los miembros del grupo de inves-

tigación, los planos estudiados de la telenovela seleccionada eran más cortos que los del telefilme. Esto sólo podía interpretarse de dos formas:

1. El ritmo visual del corpus estudiado es bastante más ágil en la telenovela que en el telefilme.
2. La duración de los planos es un elemento de escasa influencia en el ritmo visual.

(La respuesta sobre cual de estas dos interpretaciones es la correcta nos la deberían dar las pruebas de percepción sobre este mismo corpus).

La evidencia de que en el corpus estudiado el trabajo sobre la longitud de los planos es bastante más ágil en *La loba* que en *California* rompe con muchos de los análisis descriptivos realizados sobre la telenovela. La medición de los planos revela que, desde este punto de vista, el ritmo de la telenovela está más cuidado que el del telefilme.

Estudiando la distribución de frecuencias de la duración de los planos de los dos seriales, encontramos que ambas eran bastante similares, aunque siempre revelándose mayor agilidad en el tratamiento de *La loba herida*. Observamos, por ejemplo, que mientras un 32% de los planos de la telenovela duraban 2 segundos o menos, los planos del telefilme de esta duración eran solo un 22%. Esta diferencia se reequilibra cuando la duración de los planos es de 5 segundos. El 67% de los planos de *La loba herida* duraban 5 segundos o menos. Y en el caso de *California* la cantidad de planos de 5 segundos o menos fue del 61%.

Respecto a los planos de mayor duración localizados, el balance es también favorable a la telenovela. Mientras un 33% de los planos de *La loba* oscilan entre 6 y 62 segundos, el 37% restante de los planos de *California* varía entre 6 y 73.

Respecto a la cantidad de movimiento, aplicando sistemáticamente el método que hemos propuesto, obtuvimos una variación que oscilaba entre 0 y 3.500 unidades de cantidad de movimiento en pantalla (Cm) en *California* y entre 0 y 5.000 en *La loba herida*. Tras realizar una recodificación en intervalos de 250 unidades de cantidad de movimiento en pantalla (Cm), observamos que las muestras de ambos seriales tenían una distribución de frecuencias muy similar. En las dos series, la cantidad de movimiento más frecuente era relativamente baja. Concretamente, en el 80% del tiempo estudiado encontramos una cantidad de movimiento que no sobrepasaba las 750 Cm. Es decir, en la mayor parte del tiempo estudiado de las dos series había poco movimiento en la pantalla.

La cantidad de movimiento media encontrada en *La loba herida* fue de 494 Cm y la localizada para *California* fue de 449 Cm.

Frente a una previsión inicial de mayor vivacidad rítmica para la teleserie norteamericana, la similitud de los resultados en el estudio de la cantidad de movimiento en la pantalla resulta reveladora. Si según nuestra teoría el ritmo visual viene determinado esencialmente por la cantidad de movimiento en la pantalla, debemos concluir que el ritmo visual de nuestra telenovela es prácticamente idéntico al del telefilme estudiado. Esto contradecía de una forma clara todos nuestros apriorismos que consiraban la telenovela como un género narra-

tivo de ritmo visual lento, y nos obligaba a buscar alguna interpretación que hiciese coherentes los resultados de nuestro método de análisis formal con esa sensación generalizada de lentitud que parece emanar de las teleseries latinoamericanas.

Pasemos ahora a las relaciones entre la duración de los planos y la cantidad de movimiento en pantalla. Al realizar un estudio de la correlación entre la duración de los planos medida en segundos y la cantidad de movimiento medida en Cm (unidades de cantidad de movimiento en pantalla) aplicando el procedimiento de correlación de Pearson, obtuvimos que la relación entre ambos parámetros era bastante baja. Las correlaciones se calcularon capítulo a capítulo y se obtuvieron los siguientes coeficientes:

La Loba Herida (Capítulo 1): - 0,1419
(Capítulo 2): 0,0099
(Capítulo 3): - 0,189

California (Capítulo 1): 0,1071
(Capítulo 2): 0,1525
(Capítulo 3): 0,1651

Esto reflejaba una relación débil entre la duración de los planos y la cantidad de movimiento. No obstante, es interesante observar que en el caso de la telenovela la relación entre la cantidad de movimiento y la duración del plano es decreciente, mientras que en el telefilme la relación es creciente.

Podemos interpretar estos resultados considerando que el parámetro *cantidad de movimiento en pantalla* no depende de la duración del plano a pesar de mantener un cierto nivel de relación con él. La cantidad de movimiento se configura, por tanto, como un parámetro independiente y con entidad propia. Se observa, también, que mientras en la telenovela el aumento de la cantidad de movimiento en la pantalla se asocia en cierta medida a un acortamiento de la longitud del plano (relación decreciente), en el telefilme ocurre justamente lo contrario, a medida que aumenta la cantidad de movimiento los planos se alargan también (relación creciente).

Conclusiones

La clave que hace coherentes los resultados de esta primera etapa de nuestra investigación con esa sensación subjetiva de lentitud que suelen generar los seriales sudamericanos podemos encontrarla en la idea recogida tanto por Burch como por Mitry de que la percepción temporal de un plano no viene dada por el tiempo real que dura el plano, sino por la información que este plano transporta (Cf. Burch, 1979, p. 60 y Mitry, 1989, p. 419-420).

La relación entre la duración del plano y la cantidad de movimiento de la pantalla parece venir determinada por este planteamiento. A medida que se desarrollaba el estudio íbamos observando como la construcción del movimiento visual de los momentos de mayor tensión en la telenovela se articula-

ba básicamente con los primeros planos de figuras humanas gesticulando. En cambio, en el caso del telefilme norteamericano los momentos de mucho movimiento visual estaban contruidos con planos generales en los que aparecían decorados amplios con varios actores en movimiento.

La cantidad de información visual en la segunda solución es mucho mayor que en la primera. Frente a un rostro y unas manos que se agitan en *La loba herida*, se oponen en *California* varias figuras humanas completas, con sus correspondientes rostros en distintas actitudes, varios vestidos diferentes, un decorado, algún vehículo, etc. Así, para construir una sensación de ritmo visual ágil, la telenovela necesita acortar mucho más los planos que el telefilme, porque los contenidos visuales con los que trabaja son, en general, mucho más simples. Eso explica la relación decreciente entre la duración del plano y la cantidad de movimiento en la telenovela, y creciente en el telefilme. Lógicamente, el telefilme precisa de planos más largos para mostrar imágenes que son mucho más complejas.

No obstante, mediante esta técnica de composición visual de la narración, en la que los momentos de tensión están expresados básicamente con planos muy próximos de actores que gesticulan mucho, la cantidad objetiva de movimiento visual que aparece en la pantalla por unidad de tiempo es muy alta. La superficie que se desplaza en la pantalla cada segundo en este tipo de planos es la misma, o es incluso mayor que la que se mueve, por ejemplo, en un plano general en el que aparecen dos coches en plena persecución callejera. Aunque, sin duda, el coste de producción de la primera solución será bastante menor que el de la segunda.

Así, al parecer, la sensación de mayor dinamismo del telefilme, si es que esta existe realmente, no depende tanto de la duración de los planos o de la cantidad de movimiento visual presente en la pantalla, como de la complejidad de las imágenes con las que se compone la narración.

Pero desarrollemos una reflexión más amplia al respecto. Si tenemos en cuenta que en el medio televisivo la poca definición de la imagen, la escasa superficie disponible para la narración visual, la atención dispersa y fragmentaria del receptor y su bajo nivel de concentración, aconsejan con mucha fuerza la simplificación visual, el modelo de construcción rítmica de *La loba herida* se nos antoja bastante más adecuado al medio que nos ocupa que el seguido en *California*. El modelo de construcción del ritmo visual del telefilme parece responder, en realidad, bastante más a las necesidades del contexto cinematográfico que a las de la televisión.

Así, forzando la extrapolación, una de las conclusiones que arroja este estudio es que la telenovela rompe profundamente con un modelo de ritmo visual cinematográfico para instaurar otro mucho más adaptado a las características perceptivas de la televisión.

Respecto al modelo de análisis rítmico que hemos desarrollado en esta investigación, no podremos afirmar definitivamente su bondad hasta que lo contrastemos mediante pruebas de percepción. No obstante, en esta parte del estudio, se ha revelado ya como un aparato de medición útil y suficientemen-

te eficaz. A nuestro modo de ver, tanto el MAPA de la pantalla como el método de cálculo de la cantidad de movimiento son perfectamente aplicables a otras investigaciones que necesiten objetivar y cuantificar tanto la imagen estática como la evolución de la imagen en el tiempo.

Bibliografía

- BURCH, N. (1985). *Praxis del cine*. Madrid: Ed. Fundamentos.
- CHION, M. (1993). *La audiovisión*. Madrid: Ediciones Paidós.
- FRAISE, P. (1976). *Psicología del ritmo*. Madrid: Morata.
- MITRY, J. (1989). *Estética y psicología del cine*. Madrid: Siglo XXI de España Editores S.A.
- MOLES, A. (1975). *Teoría de la información y percepción estética*. Madrid: Júcar.
- RODRÍGUEZ BRAVO, A. (1992). «Métodos de análisis instrumental aplicados a la comunicación de masas. La necesidad de paradigmas apoyados en el análisis cuantitativo», *La Investigación en la Comunicación*, III Simposio de la AICE, p. 107-113. Madrid: Asociación de Investigadores en Comunicación del Estado Español.

Nota biográfica

Ángel Rodríguez Bravo es profesor titular del Departament de Comunicació Audiovisual i Publicitat de la Universitat Autònoma de Barcelona. Fue Premio Extraordinario de Doctorado y Premio a la Investigación sobre Comunicación de Masas de la Generalitat de Catalunya. Trabaja desde 1984 en el desarrollo de un método de análisis de la comunicación de masas basado en instrumentos de medida que contrastan el análisis físico, formal y estructural de los mensajes mediáticos, con la medición de sus efectos perceptivos.