


---

This is the **submitted version** of the communication:

LORITE, Nicolás, 2008. Metodologías audiovisuales para la investigación de la realidad. Actas de la Conferencia iberoamericana de investigación cualitativa, Vol. 1, p. 612-621

---

This version is available at <https://ddd.uab.cat/record/188389> under the terms of the  license.

**Metodologías audiovisuales para la investigación de la realidad**

Nicolas Lorite García

Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad

Universitat Autònoma de Barcelona

Título: Metodologías audiovisuales para la investigación de la realidad

Abstract:

Sin lugar a dudas los medios audiovisuales, con sus respectivas técnicas y tecnologías, son las herramientas investigadoras idóneas para conocer ciertas dinámicas cotidianas de la realidad social. También son los dispositivos más adecuados para transmitir, de manera audiovisual también, dicha realidad grabada o fotografiada. Pero es evidente que aun falta experimentar y afinar bastante más las metodologías de uso de los medios audiovisuales, sobre todo a partir de la década actual con las nuevas posibilidades digitales y las transformaciones de las tecnologías de la información y la comunicación y de los procesos e informatización social, para convertir dicho ejercicio de observación mediático, subjetivo la mayoría de las veces, en un referente investigador objetivo y científico, asumido como tal por el quehacer científico de una Academia que permanece anclada aun en los modelos de investigación basados principalmente en el conocimiento oral y textual.

Palabras clave: audiovisual, metodologías, investigación, realidad, plano, encuadre, ciencia.

## 1. Sobre el rigor científico del audiovisual

Sin lugar a dudas los medios audiovisuales, con sus respectivas técnicas y tecnologías, son las herramientas investigadoras idóneas para conocer ciertas dinámicas cotidianas de la realidad social. También son los dispositivos más adecuados para transmitir, de manera audiovisual también, dicha realidad grabada o fotografiada. Pero es evidente que aun falta experimentar y afinar bastante más las metodologías de uso de los medios audiovisuales, sobre todo a partir de la década actual con las nuevas posibilidades digitales y las transformaciones de las tecnologías de la información y la comunicación y de los procesos e informatización social, para convertir dicho ejercicio de observación mediático, subjetivo la mayoría de las veces, en un referente investigador objetivo y científico, asumido como tal por el quehacer científico de una Academia que permanece anclada aun en los modelos de investigación basados principalmente en el conocimiento oral y textual.

La cámara se viene usando para mostrar la realidad, o como mínimo una realidad fragmentada y simulada, desde los inicios de la fotografía y del cine. Posteriormente adquiere una importancia fundamental con la televisión y el video. Es un artilugio imprescindible para recoger los instantes reales más importantes de las familias en sus ámbitos domésticos y ociosos. Medios como el televisivo muestran una realidad en sus informativos, grabada con la cámara y montada mediante las técnicas del montaje audiovisual que es a menudo el modelo de realidad que sustentamos parte importante de los actores sociales. Pero algo sobre lo que ya se viene insistiendo desde el mismo origen de la cámara es que su uso muestra la representación de la realidad,

nunca la realidad real. En la misma televisión vemos videos breves, a veces de un minuto o minuto y medio, que resumen una realidad real que ha transcurrido durante días o semanas. Un instante de dichos vídeos se alberga muchas veces en el imaginario social como representativo de las sociedades lejanas y a menudo hasta de las próximas.

Los medios audiovisuales se convierten, desde su inicio, en soporte fundamental de las ciencias sociales y humanas para reflejar la realidad. Desde la antropología, autores como Margared MEAD y Gregory BATESON, principalmente este segundo, son usuarios habituales de la cámara para fotografiar y filmar las diferentes culturas investigadas. Su obra *Balinese Carácter* es considerada pionera y básica de la antropología visual. No obstante, algo sobre lo que interesa profundizar en este artículo es como, a la vez que se da dicha presencia de la cámara en todo tipo de ámbitos sociales e investigadores, emerge el rol de investigador audiovisual que usa la cámara como principal herramienta investigadora con el objetivo de mostrar de manera audiovisual también la realidad y con la intención de utilizar el lenguaje audiovisual, fotográfico y cinematográfico, fundamentalmente, como técnicas básicas para llevar a cabo dicha investigación de la realidad.

Las notas que se vierten a continuación sobre las metodologías de uso de los medios audiovisuales desde la perspectiva de las ciencias de la comunicación audiovisual, y en particular desde la investigación audiovisual aplicada, apuntan hacia una primera diferenciación, de signo paradigmática, con el uso que se le otorga en otras ciencias. La cámara de video o fotográfica es para muchos investigadores de las ciencias sociales un artilugio complementario al lápiz, a la escritura, al bloc de notas por ejemplo. Para muchos investigadores los registros sonoros, la grabación de la voz de los

entrevistados en un cassette, también se reducen al texto, se transcriben para llevar a cabo su análisis.

Autores como Claude LÉVI-STRAUSS o el mismo Bronislaw MALINOWSKI llegaron a asegurar que las miles de fotografías que había realizado a lo largo de su dilatada carrera investigadora constituían un documento de soporte, pero no el principal dato, de sus investigaciones. Esto nos lleva a subrayar algo importante: la toma fotográfica o la grabación en vídeo por parte de la mayoría de investigadores del campo de las ciencias sociales no difieren muchas veces de la toma doméstica que ejecutarían con motivo de un cumpleaños o una boda (ACHUTTI 2004). No es una foto pensada previamente desde los lenguajes fotográficos y menos aún desde el valor que detentan las distintas composiciones visuales. No importa la calidad de la imagen, sino la disposición de una imagen cualquiera como soporte de un proceso investigador pensado para la elaboración de un discurso textual final. No se da un interés de estos investigadores, ni de otros de las ciencias humanas y sociales, por otorgarle a dicho proceso investigador visual o audiovisual un sentido por sí mismo y menos de tipo científico.

Pero ¿cómo se dota nuestro ejercicio investigador audiovisual del oportuno rigor científico?, como mínimo del mismo rigor científico que han adquirido otros trabajos textuales de las ciencias sociales y humanas, desarrollados con metodologías cualitativas, a menudo con la simple observación distante. De todas formas, para despejar la pregunta no nos queda más remedio que acudir a ciertos autores cuyos trabajos se han basado sólo y exclusivamente en pensamiento y discurso textual. No hay

precedentes de investigadores audiovisuales, que se sepa, que justifiquen de manera audiovisual también la científicidad de su obra.

Uno de los autores textuales clásicos es Alan F. CHALMERS (2000). Este filósofo de la ciencia se pregunta ¿qué es esa cosa llamada ciencia? y responde que hacer ciencia es algo que puede interpretarse de distintas maneras, incluso por investigadores de las mismas ramas del saber. Eso nos tranquiliza bastante. El autor deja claro que el rigor científico tiene diferentes interpretaciones teóricas y adscripciones ideológicas. Lo que es ciencia para unos es una aproximación superficial y ensayista para otros. De todas formas, el autor considera que se re-construye la ciencia a partir de un desarrollo histórico en el que se van acumulando las experiencias prácticas con su verificación y validación objetivas.

Nuestra investigación audiovisual de la realidad, mostrada de manera audiovisual también, puede ser tan científica como las demás aportaciones que han defendido su proceder científico siempre y cuando vayamos conjuntando los procesos experimentadores con la validación de los resultados. Pero algo importante a considerar es que dicha acción investigadora debe venir respaldada por un método científico con su correspondiente marco teórico, planteamiento hipotético y criterios metodológicos de uso de los medios audiovisuales. No se trata de un ejercicio al azar. No grabamos un video doméstico, registramos la realidad desde conceptos audiovisuales de realidad.

En este texto también se pretende apuntar que la mirada audiovisual objetiva y científica de la realidad emerge de la conjunción de puntos de vista que se dan desde la producción, emisión y recepción de los discursos audiovisuales. Por tanto, grabar y mostrar de manera audiovisual la realidad es algo tan enormemente diverso y subjetivo

como la misma realidad. Esto nos lleva, por tanto, a añadir a nuestro interés por ubicar el audiovisual en el quehacer científico a despejar la incógnita sobre qué es la realidad.

En nuestro marco teórico audiovisual deben aparecer las oportunas justificaciones audiovisuales sobre qué es la realidad social pero somos conscientes que al igual que el concepto audiovisual de ciencia hay muy poco o nada desarrollado al respecto, por eso hemos de acudir de nuevo a obras escritas como las de Humberto MATURANA (1996), Paul WATZLAWICK (1989) y Peter BERGER y Thomas LUCKMANN (1989). Con ellos comprendemos que la realidad puede entenderse desde planteamientos biológicos, psicológico-filosóficos y sociológicos. Pero la asimilación de dicho conocimiento expuesto de manera textual nos permite reflexionar sobre como influyen los procesos biológicos, psicológicos y sociológicos en el uso de la cámara de video para la investigación audiovisual de la realidad.

El uso que hagamos de la cámara diferentes actores sociales con distintos procesos de socialización primaria será diferente. Ese primer contacto con el lenguaje como herramienta principal de la comunicación humana, que indican BERGER y LUCKMAN (1989, p.164-174), se convierte en un elemento primordial, a la vez, de una manera de ver y percibir la sociedad, en definitiva de investigar de manera audiovisual la realidad.

## 2. Unidades narrativas audiovisuales

Al usar la cámara fotográfica y de vídeo ejercitamos un doble ejercicio mental y visual. Se piensa lo que se encuadra de la realidad pero también dilucidamos sobre lo



que dejamos dentro o fuera de cuadro. En dicho uso dual interviene un tercer elemento importante: producimos un mensaje audiovisual destinado a un hipotético receptor social del que hemos de procurar precisar su tipología para ajustar al máximo el proceso de emisión al de recepción del mensaje. No es lo mismo mostrar los resultados de una investigación audiovisual en un congreso que en un tribunal de una tesis doctoral. Tampoco es igual difundir los resultados de la investigación por Internet que editarla para mostrarla en formato de vídeo en un aula universitaria.

El investigador audiovisual retrata realidades que se representan y sintetizan en un modelo único de realidad. Muchas veces se trata de la realidad más impactante o llamativa. Otras la que ven sus ojos en función de su construcción mental, acotada por el objetivo final del retrato (BERGER Y MOHR 1997, P.37). La credibilidad que adquiere dicha imagen “real” va ligada a la calidad de su obra. Este resultado es una consecuencia de su dominio de los dispositivos técnicos y tecnológicos utilizados como son el tipo de cámara, la óptica, los programas de edición de imágenes y de vídeo, los canales de difusión de los resultados de la investigación audiovisual. Por tanto, la realidad retratada es más o menos creíble y según como hasta vista con mayor o menor rigurosidad por la sociedad y por los diferentes investigadores, no sólo en función de dicho dominio personal de la máquina y sus lenguajes sino de acuerdo a la credibilidad que ha sido suscitando el autor/investigador a lo largo de su trayectoria investigadora. Pasa igual con los investigadores de otras ciencias.

Pero ¿quién es el investigador audiovisual? es ante todo un operador de cámara que usa unidades narrativas y unidades de trabajo. Ambas unidades son las mismas que se utilizan habitualmente por los productores y realizadores audiovisuales. Cuando

miramos la realidad con la cámara y pensamos que podemos mostrarla como único dato investigador de referencia de una dinámica social concreta, lo hacemos usando diferentes planos espaciales y temporales, sonoros y visuales.

Los planos son unidades de trabajo o unidades narrativas. Son unidades de trabajo porque se usan durante el proceso productivo de los discursos audiovisuales. Son unidades narrativas porque explican los modelos sociales a partir de las composiciones espaciales y delimitaciones temporales de la realidad.

El plano temporal es esa fracción de tiempo grabada en continuidad desde que se pone en marcha la cámara de video hasta que la detenemos. Los discursos audiovisuales se articulan a partir de un número más o menos limitado de fracciones de tiempo que vamos grabando en continuidad con la cámara y que usaremos después para montar nuestro discurso audiovisual.

Autores como Jaime BARROSO (1987) consideran que dicho plano temporal o segmento de tiempo grabado en continuidad es “la unidad mínima del montaje a partir del cual se estructura la articulación sintáctica del discurso”. Dicho plano carece de sentido por sí solo. Su significado nace a partir de su relación “con los otros planos que le anteceden o le siguen en la estructura discursiva.” (BARROSO 1987, p.27).

El plano también es una unidad narrativa espacial. Tiene un significado en función del espacio que delimitamos de la realidad, dicho espacio viene definido por “la delimitación bidimensional, rectangular y transversal del espacio situado ante la cámara” (GUBERN 1987, p.271).

Autores como Gerald MILLERSON le otorgan un significado desde la recepción de los mensajes y considera que dicha composición espacial es esa “porción de la realidad

física, humana, que va a ser la que el espectador va a ver en su aparato receptor”

(MILLERSON 1987, pp. 98-100). Por tanto, la selección de dicho cuadro de la realidad no sólo es una de las funciones principales del operador de cámara o fotógrafo sino que se convierte en una de las claves de la articulación sintáctica de los lenguajes visuales, fotográficos, televisivos, cinematográficos y multimediáticos.

El plano es, además, un criterio psicológico y sociológico que se establece como referente personal y social en la memoria visual histórica de la cultura occidental, desde el mismo interés que surge en el Renacimiento por la composición “científica” de la imagen. Sobre este particular Paul FEYERABEND (1984, p.123) recoge en su *Adios a la razón*, una reflexión bastante crítica, en el capítulo “Ciencia como arte”, sobre el interés de Alois RIELG por establecer una teoría matemática para darle sentido científico a un arte pictórico que desde Platón venía siendo considerado simple artesanía decorativa. El pintor de cuadros apenas difería del pintor de paredes. ¿Sería necesario hacer ahora lo mismo con el audiovisual para que sea tan creíble por sí mismo como otras ciencias? De hecho cineastas como Sergei EISENSTEIN, Vsevolod PUDOVKIN, Lev KULECHOV, y posteriormente con Béla BALÁZS y André BAZIN, (recogido en ANDREW, 1978 y GUBERN, 1987), procuran otorgarle un significado “científico” al montaje desde el momento que aseguran que es necesaria la yuxtaposición de un plano con el siguiente, realizada mediante el montaje, para crear un signo. Nos interesa saber que dicho principio del montaje cinematográfico, aplicado posteriormente al video y la televisión, no sólo hace referencia a la fase mecánica y técnica de ejecución de la obra audiovisual sino, según Sergei EISENSTEIN: “a ese proceso creador, a ese principio de vida que da sentido a las tomas primarias” (ANDREW 1979, p.58).

Sobre dicho proceso narrativo audiovisual es bastante conocido el experimento de Lev KULECHOV sobre como el mismo plano del rostro del actor Ivan Mosjukin, asociado, por yuxtaposición, con tres planos distintos: un plato de sopa, una niña en un féretro y una mujer, establece, por este orden, los tres significados distintos: hambre, muerte y deseo.

Román GUBERN observa algo importante en lo referente a la producción de sentidos de dicho montaje que es básico en las técnicas usadas por el investigador audiovisual al grabar la realidad:

“.....la gran lección de este experimento, además de confirmar la dinámica creativa del psiquismo del espectador, revelaba que el efecto del montaje era el de una interacción entre dos estímulos (planos-signos) consecutivos. De manera que cuanto más débil o más hipoformalizada sea la estructuración del montaje, tanto más activo y más determinante resultará el efecto Kulechov en la destilación del sentido del sintagma por parte del espectador. Así, ante los noticiarios y documentales, cuyo montaje no obedece a las leyes narrativas codificadas de la ficción ni a la continuidad espacio-temporal estricta que es posible conseguir en un rodaje en el estudio, somos víctimas permanentes del efecto Kulechov, cemento cohesivo de las imágenes a cuya luz interpretamos tales *films*, ya que investimos a cada plano de un sentido que viene determinado por el contenido del plano precedente” (GUBERN 1987, pp.299-300).

Dicho encuadre espacial de la realidad se selecciona a partir de tomar como referencia distintos tamaños estándares de las personas. Se habla de primerísimo primer plano cuando se delimita el encuadre de una persona a parte del rostro: desde la frente a la

barbilla. Hablamos de un primer plano cuando abarcamos cabeza y hombros, de un plano medio cuando tomamos hasta la cintura, de un plano tres cuartos o plano americano cuando vemos desde las rodillas hasta algo por encima de la cabeza. Un plano entero muestra todo el cuerpo. Con el plano general el sujeto ocupa un tercio de la pantalla o del marco fotográfico, y con el gran plano general la persona es un punto prácticamente imperceptible. Se suma a toda esta gama de encuadres el plano de detalle que nos muestra partes significativas de la persona como por ejemplo las manos o la vestimenta.

Pero algo fundamental es el valor expresivo de dichos planos espaciales y temporales. Hay que saber qué valor le otorgamos a los respectivos tamaños de los planos al encuadrar la realidad. En concreto, hay que comprender si dicha selección espacial la delimitamos a partir de criterios subjetivos o lo hacemos a partir de experiencias objetivas. Para nuestra labor investigadora audiovisual nos interesa la objetividad apriorística, es decir, saber, por ejemplo, que al grabar o retratar la realidad los primeros planos de personas se usan en los lenguajes fotográfico, cinematográfico, televisivo, etc. para enfatizar ciertas expresiones del rostro o para revelar la intención de la mirada por ejemplo. También hemos de aprender de otras experiencias y saber, por ejemplo, que si dichos primeros planos se mantienen mucho tiempo en un montaje audiovisual pueden llegar a ser muy restrictivos e impiden que el espectador o receptor del mensaje comprenda el entorno del sujeto y que vea a los demás personajes. Tampoco facilitan la contextualización de la acción de las personas, ni permiten mostrar otros aspectos o detalles de la persona encuadrada. Estos primeros planos son encuadres cerrados con mucha fuerza, capaces de concentrar el interés del espectador. Pretenden captar las reacciones y respuestas de las personas que con los planos medios o planos generales quedarían diluidas y perderían

fuerza expresiva. Al introducir estos primeros planos tan cercanos de las personas hay que asegurarse que el espectador desea dicha proximidad y que la decodifica adecuadamente.

Los planos de detalle (manos, pies, anillos, etc.) informan de alguna peculiaridad de la persona pero se sostienen en pantalla durante poco tiempo porque de lo contrario se pierden todo tipo de referencias sobre el entorno, inquietan al espectador o receptor del mensaje y el discurso puede perder su fuerza expresiva, informativa, comunicativa y hasta interactiva.

Los primeros planos y planos de detalle se combinan a lo largo del discurso audiovisual con los planos generales y los planos medios. Los planos generales se utilizan para mostrar las peculiaridades del contexto social o el lugar laboral, doméstico, geográfico o urbano en el que se desarrollan las dinámicas sociales. Los planos medios son más neutros en cuanto a su significado y se usan para transitar entre los planos de detalle y los planos generales.

No olvidemos que dicho conocimiento permite al investigador audiovisual determinar cual debe ser el plano adecuado para mostrar la realidad de la manera más real posible. No sirve cualquier plano espacial y temporal. Sobre este particular habría que añadir nuevos conceptos que suelen usarse desde la producción audiovisual como el de la composición.

Gerarld MILLERSON (1993) asegura que hay tres principios básicos de composición: por diseño, por disposición y por selección. La composición por diseño se da cuando tenemos entera libertad para componer la imagen. Es el caso de los escenarios diseñados en los estudios de cine, televisión o fotográficos. La composición por disposición se da cuando se colocan, eliminan y reubican los objetos del escenario o

espacio desde el que emitimos o registramos las imágenes, para obtener una composición lo más adecuada y atractiva posible. Con la composición por selección, las peculiaridades del escenario o del contexto en el que debemos realizar las tomas, condicionan la ubicación de las cámara. En este último caso la imagen final suele ser la que nos viene impuesta por la ubicación posible del cámara en la realidad, distinta, muchas veces, a la que le gustaría obtener al mismo cámara para mostrarla adecuadamente. Se suele componer por selección en los conflictos bélicos, por ejemplo.

Si nos adentramos algo mas en la composición deberíamos saber que las imágenes también se delimitan de manera rectangular según la regla de los tercios, heredada del estudio pictórico empeñado en otorgarle científicidad a la pintura, y en concreto a los puntos óptimos de lectura del cuadro, que se remonta al Renacimiento con la sección áurea. Nos costará admitir una mala composición visual, por ejemplo la de unos ojos colocados por debajo de la línea que divide la pantalla en dos mitades iguales o un rostro que ocupa sólo el cuarto inferior izquierdo del cuadro. Esas composiciones se suelen decodificar como artísticas pero no como las más adecuadas para mostrar la realidad. Tiene un valor positivo el buen encuadre del rostro humano desde la producción del discurso pero también desde su “lectura” por parte de los receptores de los mensajes.

Desde la producción de los discursos audiovisuales también se manejan otros criterios de composición que vienen dados por el formato de la pantalla y los centros o puntos de máximo interés. No es lo mismo componer las imágenes para el formato clásico de 3 x 4 que para el panorámico de 9 x 16. La calidad de la imagen también es distinta si pensamos en una resolución de 625 líneas que en la alta definición por encima de las 1000 líneas.

También hay que pensar, antes de grabar la realidad, en los puntos de máximo interés de la pantalla y en algunas reglas universales al respecto. Se dice que el interés de la persona que contempla el mensaje se centra antes en el personaje más cercano que en el más lejano, en el personaje aislado del grupo que en el grupo, en el que está de frente antes que en los que están de espaldas o de perfil, en el personaje que se mueve sobre el que permanece estático, en el que realiza un cambio de dirección imprevisto sobre el que permanece estático, en la zona nítida del cuadro antes que en la zona desenfocada. La zona más iluminada atrae más que la oscura, predomina el color más vivo, también la atención gira en torno al personaje que habla o el que emite un sonido imprevisto antes que sobre el que permanece callado (MILLERSON 1993).

En esta selección de conceptos fundamentales del lenguaje audiovisual, sugeridos como fundamentales para aplicar una metodología de uso de los medios audiovisuales para la investigación de la realidad hay que tener en cuenta, además, algo tan importante como es el valor de uso de la cámara desde criterios como la angulación, la panorámica y el *traveling*. La angulación es estática, es como una foto en picado o contrapicado de la realidad, la panorámica se realiza mediante un movimiento de la cámara sobre su propio eje y el *traveling* permite el desplazamiento de la cámara del lugar original.

La angulación de la cámara tiene dos valores expresivos básicos. De manera muy elemental se dice que el picado, o mirada de arriba hacia abajo, resta importancia a las personas, las empequeñece y según como hasta las ridiculiza. Con el contrapicado, o mirada estática con la cámara de abajo hacia arriba, ocurre todo lo contrario. Se dice que los engrandece y ensalza.



Con la panorámica también se le da un sentido al uso de la cámara al establecer una conexión espacial entre dos o más sujetos o áreas/puntos de referencia. Para Gerald MILLERSON (1993) hay diferentes tipos de panorámicas: la panorámica horizontal de seguimiento que sigue a un sujeto que se desplaza de un sitio a otro, la panorámica horizontal de reconocimiento que permite al espectador detenerse en diferentes detalles, la panorámica horizontal interrumpida que consiste en un movimiento largo y suave que se detiene de repente para crear un contraste visual. También habla de la panorámica horizontal de “barrido” que produce, por lo general, una relación dinámica o cambio comparativo al unir diferentes aspectos de un mismo escenario o realidad social. De esta manera proporciona continuidad de interés, cambia los centros de atención, muestra la causa y el efecto, compara o contrasta. La panorámica vertical acentúa la altura o la profundidad, ejecutada hacia arriba engendra fundamentalmente impresiones de aumento de interés, emoción, expectación, esperanza y anticipación. Por el contrario, la panorámica vertical hacia abajo se relaciona con una disminución de interés y emoción, decepción, tristeza y examen crítico.

También es importante tener en cuenta la velocidad de ejecución de la panorámica. Depende de los criterios que se pretendan dar a conocer al receptor. La rapidez o lentitud con que se ejecuta depende también de los sucesivos puntos de interés que puedan aparecer o del *climax* que se vaya a generar conforme se ejecuta a una determinada velocidad más o menos constante.

El *traveling* o desplazamiento de la cámara de su ubicación original inicial tiene el valor “clásico”, desde el lenguaje cinematográfico, de intentar emular, sustituir, los movimientos humanos. Se simula caminar junto a los protagonistas de la acción. Mediante

el *zoom* o movimiento óptico de la cámara también podemos acercarnos o alejarnos de los sujetos o los objetos (*zoomin* o *zoomout*) de manera similar al *traveling*, sin necesidad de mover la cámara del sitio prefijado. En cualquier caso se asegura que el *zoom* debe usarse de manera racional y prudente porque un *zoomin/zoomout* continuo puede dificultar enormemente el montaje audiovisual posterior.

Es importante, también, distinguir el uso narrativo de la cámara desde una perspectiva objetiva o subjetiva. Hablamos de cámara objetiva cuando se mantiene la cámara a esa distancia “lógica” a la que se situaría un observador privilegiado de la acción que puede acercarse para “curiosear” ciertos detalles de los personajes o de la acción o alejarse para obtener una perspectiva de conjunto. Por lo tanto, se usa la cámara de manera objetiva cuando se pretende mostrar lo que está ocurriendo en la acción desde esos diferentes puntos, angulaciones y perspectivas distintas que les gustaría ver a los espectadores en un momento dado pero sin implicarlos en la acción o simular su participación dentro de cuadro.

La narración con la cámara subjetiva implica al espectador en la acción. El objetivo de la cámara pretende sustituir la mirada de los protagonistas. De esta manera también pretende implicarse al receptor, pasarlo de receptor pasivo a protagonista activo. Mediante dicho ejercicio narrativo se le obliga a decantarse hacia el punto de vista del protagonista de la acción por ejemplo o a disentir de él.

### **3. ¿Y a donde queremos ir a parar con todo esto?**

La realidad puede investigarse y mostrarse de manera audiovisual y desde una perspectiva científica. Son posibles unas ciencias de la comunicación audiovisual con su propio paradigma. Pero todo ello es posible si al grabar, filmar o fotografiar la realidad tenemos en cuenta las diferentes aportaciones sobre la evolución histórica del rigor científico que recoge Alan F. CHALMERS por ejemplo. Pero también es posible si agregamos dicho conocimiento a nuestra manera de mirar la realidad y nos permite inspeccionarnos a nosotros mismos y comprender, por ejemplo, como repercute nuestra socialización primaria en nuestra mirada audiovisual y como a partir de dicho proceso vital subjetivo podemos transmitir una realidad, de manera audiovisual también, lo más objetiva posible.

A todo este conocimiento, que debe detentar todo investigador audiovisual, hay que añadirle el del conocimiento y uso de los lenguajes audiovisuales, algunos de los cuales se han mostrado en este texto. Interpretar la realidad con la cámara es distinto a usar el lápiz. Las gramáticas textuales y audiovisuales son diferentes, los discursos y criterios de difusión del conocimiento también. Siempre es posible el mestizaje textual-audiovisual pero en ese caso habría que pensar si el texto es un dato del audiovisual o sigue siendo al revés, como hasta la fecha, una referencia complementaria al texto. En cualquier caso, no hemos de olvidar que la cámara requiere un uso teórico-práctico y que de dicha complementariedad emergen las metodologías audiovisuales para la investigación de la realidad social. No sirven los usos solo prácticos, tampoco los

exclusivamente teóricos, si queremos otorgarle a dichas metodologías audiovisuales los avances oportunos para que acaben siendo consideradas científicas o como mínimo respetables por todos o casi todos los investigadores científicos.

## Bibliografía

Achutti, Luiz Eduardo Robinson (2004). *Fotoetnografía*. Porto Alegre: UFRGS Ed.

Andrew, J.Dudley (1978). *Las principales teorías cinematográficas*. Barcelona: Gustavo Gili.

Barroso, Jaime (1987). *Tratamiento de la información en TV*. Madrid: IORTV.

Berger, John y Mohr, Jean (1997). *Otra manera de contar*. Murcia: Mestizo A.C.

Berger, Peter y Luckmann, Thmas (1989). *La construcción social de la realidad*. Buenos Aires: Amorrortu Editores.

Feyerabend, Paul (1984). *Adiós a la razón*. Madrid: Ed.Tecnos.

Gubern, Roman:

- (1993). *Del bisonte a la realidad virtual*. Barcelona: Anagrama.
- (1987). *La mirada opulenta*, Barcelona: Gustavo Gili.

Lorite, Nicolás:

- (2007) Metodologías de uso de los medios y lenguajes audiovisuales para el conocimiento de las realidades migratorias. In Bañón, Antonio (Ed.), *Discurso Periodístico y procesos migratorios* (pp.117-138). Donostia-San Sebastián: Gakoa.
- (2006). ¿Puede ser científica y objetiva la mirada audiovisual de la realidad migratoria?. In Lario, Manuel (Coord.), *Médios de comunicación e inmigración* (pp. 85-96). Murcia: Programa CAM.

Maturana, Humberto (1996), *La realidad: ¿objetiva o construida?*. Barcelona: Antropos.

Millerson, Gerald:

- (1993). *Técnicas de realización y producción en televisión*. Madrid:IORT.
- (1987). *Escenografía básica*. Madrid: IORTV, Madrid.

Watzlawick, Paul (1989). *¿Es real la realidad?*. Barcelona: Herder.