

SEIS

EL PLANO: PROPIEDADES CINEMATOGRAFICAS

La puesta en escena es, en el fondo, una noción teatral: el cineasta escenifica un acontecimiento para filmarlo. Pero un informe exhaustivo sobre el cine como arte no puede finalizar simplemente en aquello que se coloca ante la cámara. El «plano» no existe hasta que se inscriben en una tira de película unos patrones de luz y oscuridad. El cineasta también controla lo que llamaremos *propiedades cinematográficas* del plano, no sólo lo que se filma, sino también cómo se filma. Las cualidades cinematográficas incluyen tres factores: 1) los aspectos fotográficos del plano; 2) el encuadre del plano; y 3) la duración del plano. Este capítulo estudia estas tres áreas de control.

LA IMAGEN FOTOGRAFICA

La *cinematografía* (literalmente, «escritura en movimiento») depende en gran medida de la fotografía. En ocasiones el cineasta elimina la cámara y trabaja sobre la propia película; pero incluso cuando dibuja, pinta o rasca directamente en la película, perforando agujeros o insertando figuras en ella, está creando patrones de luz en el celuloide. Más a menudo, los cineastas utilizan una cámara para regular la forma en que se registrará fotoquímicamente la luz de un objeto en la película sensible. En cualquier caso, el cineasta puede seleccionar la gama de tonalidades, manipular la velocidad del movimiento y transformar la perspectiva.

LA GAMA DE TONALIDADES

Una imagen puede aparecer en tonos grises, en un blanco y negro absoluto, o puede mostrar una gama de colores. Las texturas pueden destacar claramente o formarse en un haz. El cineasta puede controlar todas estas cualidades visuales manipulando la tira de película y la exposición.

Los tipos de *tira de película* se diferencian por las cualidades químicas de la emulsión. La elección de la película tendrá muchas consecuencias artísticas. En primer lugar, la imagen tendrá mayor o menor *contraste* dependiendo en parte de la película que se utilice. El «contraste» se refiere al grado de diferencia entre la zona más clara y la más oscura de la imagen. Una imagen de alto contraste, o «contrastada», presenta reflejos blancos luminosos, zonas de negro puro y una reducida gama de grises en medio. Una imagen de bajo contraste posee una amplia gama de grises sin ninguna zona de negro o blanco puros.

Como ya hemos visto en el capítulo 5, la visión humana es enormemente sensible a las diferencias de color, textura, forma y otras características visuales. El contraste dentro de la imagen permite a los cineastas encauzar la mirada del espectador hacia las partes importantes de la imagen. Los cineastas controlan el grado de contraste de la imagen de diferentes modos. Por lo general, una película muy «lenta», poco sensible a la luz reflejada, producirá un aspecto contrastado, mientras que una más rápida, más sensible a la luz, será de bajo contraste. La cantidad de luz que se utiliza en el plató durante el rodaje también afectará al grado de contraste de la imagen. Además, el director de fotografía puede preferir utilizar un procedimiento de revelado concreto que aumente o reduzca el contraste. La resistencia y temperatura de los productos químicos y la cantidad de tiempo que se deja la película en el baño de revelado también afectan al contraste.

Al manipular la tira de película, los factores de iluminación y el proceso de revelado, los cineastas pueden conseguir una enorme variedad en el aspecto de la imagen de la película. La mayoría de las películas en blanco y negro emplean un balance de grises, negros y blancos, como es el caso de *Le crime de monsieur Lange*, de Renoir (fig. 6.1). Por el contrario, la escena del sueño al comienzo de *Fresas salvajes* (Smultronstället, 1956), de Ingmar Bergman, utiliza una combinación de película, sobreexposición y procesado de laboratorio para crear un aspecto blanqueado (fig. 6.2).

Los carabineros (Les carabiniers, 1963), de Jean-Luc Godard (fig. 6.3), ofrece un buen ejemplo de lo que se puede conseguir manipulando la tira de película después de la filmación. La cualidad documental del plano se intensifica tanto por el tipo de película que se utiliza como por el trabajo de laboratorio, que aumenta el contraste. «Las copias de positivo», ha explicado Godard, «estaban hechas simplemente con película especial de alto contraste de Kodak... Varios planos, intrínsecamente demasiado grises, se trucaron de nuevo en ocasiones dos o tres veces, siempre con el mayor contraste.» El efecto hace pensar en material de guerra antiguo que se ha recopiado o filmado en malas condiciones de iluminación; en tanto que película sobre la suciedad de la guerra, lo que Godard quería exactamente era una imagen muy contrastada.

Los diferentes tipos de película en color crean variados contrastes de color. El Technicolor se hizo famoso por sus tonos muy diferenciados y enormemente saturados, como se puede percibir en películas como *Cita en San Luis* (fotogramas en color 39 y 40). La viveza del Technicolor se obtenía mediante una cámara especialmente diseñada y un sofisticado proceso de positivado. Otro ejemplo son los cineastas soviéticos, que desde hace mucho tiempo han utilizado una película de fabricación nacional que tiende a disminuir el contraste y proporciona a la imagen un lóbrego aspecto azul verdoso. Andrei Tarkovsky explotó precisamente estas cualidades en el monocromático diseño del color de su mis-



Fig. 6.1



Fig. 6.2



Fig. 6.3

teriosa *Stalker* (1980) (fotograma en color 41), en la que casi parece que la acción transcurre bajo el agua. La abstracta *Rainbow Dance* (1936), de Len Lye, se sirve de las características específicas de la película inglesa Gasparcolor para crear siluetas puras y saturadas que divide y vuelve a combinar entre sí (fotograma en color 42).

Los procesados de laboratorio también pueden alterar las tonalidades del color de la película. La persona encargada del *etalonaje* tiene una amplia capacidad de elección sobre la gama de color de una copia. Una mancha roja en la imagen puede ser positivada como carmesí, rosa o casi cualquier otro matiz intermedio. A menudo, el etalonador consulta con el director para seleccionar un tono principal que servirá como punto de referencia para las relaciones de color a lo largo de la película. Además, algunas copias pueden estar dirigidas a fines que requieran un balance de color diferente. Hoy en día, la mayoría de las copias que se hacen para su exhibición en 35 mm están positivadas hacia el negro, para crear sombras densas y colores más oscuros. Sin embargo, las copias que se realizan para transferir a vídeo se hacen en película especial de bajo contraste para compensar la tendencia de la televisión a aumentar el contraste. La imagen resultante tiene a menudo una gama de colores más luminosa y brillante que la que se ve en cualquier copia cinematográfica.

También existen determinados procedimientos que pueden añadir color a material filmado originalmente en blanco y negro. De este tipo de procesos, los que se han utilizado más ampliamente han sido el tinte y el virado.

El *tinte* se consigue introduciendo la película ya revelada en un baño de tinte. Las zonas oscuras permanecen negras y grises, mientras que las más claras se im-



Fig. 6.4



Fig. 6.5



Fig. 6.6

pregnan de color. (Véase fotograma en color 43.) El *virado* funciona de manera opuesta. El tinte se añade durante el revelado de la copia de positivo. Las zonas más oscuras del fotograma se colorean, mientras que las partes más claras permanecen blancas o sólo ligeramente coloreadas. (Véase fotograma en color 44.)

Tanto el tinte como el virado eran comunes en el cine mudo. Las escenas nocturnas, como en el fotograma en color 44 (de *Cenare*, una película italiana de 1916), se coloreaban a menudo con azul. La lumbre se coloreaba a menudo de rojo, mientras que los interiores eran por lo general de color ámbar. El fotograma en color 43 (de *The Wrath of the Gods*, 1914) utiliza un tinte rosa para sugerir el calor de un volcán en erupción. Algunos cineastas contemporáneos han revivido estos procedimientos. *Viva la muerte* (1970), de Arrabal, utiliza un tinte amarillo-naranja fuerte (fotograma en color 45), y Verá Chytilová emplea un tinte carmesí en *Las margaritas* (fotograma en color 46).

Un sistema poco habitual de añadir color es el dificultoso proceso de *colorear a mano*. En él se colorean, fotograma a fotograma, fragmentos de fotogramas en blanco y negro. La bandera del barco de *El acorazado Potemkin*, de Eisenstein, fue originalmente pintada a mano de rojo ante un cielo azul. Un ejemplo moderno de la utilización de este proceso se puede apreciar en *Nevinost Bez Zastite* [Inocencia sin defensa], de Makavejev (fotograma en color 47).

También son posibles otros muchos tipos de manipulación de las tonalidades después de la filmación. En *Reflections on Black* (1954-1955), Stan Brakhage rasca la emulsión en ciertas partes de la imagen, creando un diseño gráfico que pone de relieve el motivo del ojo que aparece a lo largo de toda la película (fig. 6.4).

La gama de tonalidades de la imagen se ve más crucialmente afectada por la *exposición* de la imagen durante la filmación. El cineasta normalmente controla la exposición regulando la cantidad de luz que pasa por el objetivo de la cámara, aunque las imágenes rodadas con una exposición «correcta» también pueden ser sobreexpuestas o subexpuestas al revelar y positivar. Comúnmente creemos que una fotografía debería estar «bien expuesta», ni subexpuesta (demasiado oscura, con muy poca luz admitida a través del objetivo) ni sobreexpuesta (demasiado clara, con demasiada luz admitida a través de la lente). Pero incluso la «exposición correcta» ofrece normalmente cierta libertad de elección; no es un absoluto.

El cineasta puede manipular la exposición para lograr efectos concretos. El *cine negro* americano de los años cuarenta subexponía en ocasiones algunas zonas oscuras de la imagen para que armonizaran con las técnicas de iluminación de luces suaves y poco contrastadas. En *La palabra* (Ordet, 1965), Carl Dreyer sobreexpone las ventanas que están detrás del ministro para crear una atmósfera religiosa mística (fig. 6.5). En cambio, Nelson Pereira dos Santos, en *Vidas Secas* (1966), sobreexpone las ventanas de la celda de la prisión para remarcar el contraste entre el confinamiento del prisionero y el mundo libre exterior (fig. 6.6).

Las elecciones de la exposición son particularmente críticas al trabajar con color. Para planos de *Kasba*, Kumar Shahani escogió recalcar tonos dentro de las zonas sombreadas, y para ello las expuso y dejó que las áreas iluminadas por la luz del sol se blanquearan un poco. En el fotograma en color 48, sobresalen los tonos vibrantes de los productos de la tienda, mientras que el campo que se vislumbra al fondo está sobreexpuesto. En otros momentos, Shahani subexpone el pórtico sombreado para recalcar la zona central de la puerta (fotograma en color 49).

La exposición, a su vez, puede verse afectada por los *filtros*, piezas de cristal o gelatina que se colocan ante las lentes de la cámara o la positivadora para reducir ciertas frecuencias de luz que alcanzan a la película. De este modo, los filtros alteran la gama de tonalidades de forma bastante radical. Un filtro puede bloquear parte de la luz y hacer que material rodado con luz solar parezca ro-

dado a la luz de la luna. Esta técnica se denomina «noche americana». Los directores de fotografía de Hollywood, ya desde los años veinte, intentaron añadir *glamour* a los primeros planos, especialmente de mujeres, mediante filtros de difusión y gasas. Los filtros aplicados durante el rodaje o durante el positivado también pueden alterar el color de la imagen.

Finalmente, se puede alterar la exposición mediante el proceso llamado *flashing ovelado controlado* de la película. La película se expone a la luz (a menudo una cartulina blanca o gris) antes de rodar o antes de procesar. El velado controlado modifica el contraste, ya que puede crear sombras más grises y transparentes. En *Tucker, un hombre y su sueño* (Tucker, 1986), Francis Ford Coppola veló cada bobina de forma diferente, de modo que el esquema de color cambia a medida que avanza la película. En estos casos, tanto durante la filmación como en el trabajo del laboratorio, la manipulación de la película y la exposición afectan enormemente a la imagen que vemos en la pantalla.

LA VELOCIDAD DEL MOVIMIENTO

La ejecución de un gimnasta vista a cámara lenta, una acción ordinaria acelerada a una velocidad que provoca la risa, un saque de tenis detenido en un fotograma congelado, todos estos efectos del control de la velocidad del movimiento nos resultan familiares. Por supuesto, el cineasta que escenifica un hecho que va a filmar puede (dentro de unos límites) dictar el ritmo de la acción. Pero este ritmo también se puede controlar mediante una facultad fotográfica única en el cine: el control de la velocidad del movimiento descrito.

La velocidad de la película que vemos en la pantalla depende de la relación entre la velocidad a que se ha filmado la película y la velocidad de proyección. La velocidad de ambas se calcula en fotogramas por segundo. En el período mudo, los filmes se rodaban a diferentes velocidades, normalmente entre 16 y 20 fotogramas por segundo, y se fue acelerando gradualmente a mediados de los años veinte. Una vez que se adoptó el sonido a finales de los años veinte, había que grabar tanto el sonido como la imagen a una velocidad estándar y uniforme para que se pudieran sincronizar. La velocidad estándar de filmación y proyección para el cine sonoro se fijó en 24 fotogramas por segundo.

Para que el movimiento descrito sea fiel, la velocidad de filmación tiene que corresponderse con la velocidad de proyección. Por ejemplo, estamos tan acostumbrados a ver películas mudas con movimientos espasmódicos y acelerados que damos por sentado que las películas siempre se veían así. Sin embargo, esta cualidad espasmódica de las imágenes es normalmente el resultado de proyectar una película rodada entre 16 y 20 fotogramas por segundo a 24 fotogramas por segundo, o «velocidad del sonoro». Si se muestran a la velocidad apropiada, la que se utilizó en el rodaje, las películas mudas parecen absolutamente normales. Por esta razón, es mejor proyectar las películas mudas en proyectores que puedan funcionar a 16 o 18 fotogramas por segundo o, mejor aún, en proyectores de «velocidad variable», que pueden ajustarse con precisión a la velocidad de la película.

La proyección normalmente queda fuera del control del cineasta, pero sí puede controlar la velocidad del movimiento de la película en la cámara. El mecanismo motriz de la cámara se puede ajustar para variar la velocidad de filmación. La gama común en las cámaras de 35 mm hoy en día es de entre 8 y 64 fotogramas por segundo.

Suponiendo una velocidad de proyección constante, a menos fotogramas por segundo durante el rodaje, mayor aceleración de la acción en la pantalla. Estamos acostumbrados a este efecto de *cámara rápida* en las comedias. El ejemplo más famoso, en un película sin finalidad cómica, se da en *Nosferatu*, de Mur-



Fig. 6.7

nau, en la que la acelerada movilidad del vampiro representa su poder sobrenatural. En *Koyaanisqatsi*, de Godfrey Reggio, una delirante cámara rápida reproduce el febril ritmo de la vida urbana (fig. 6.7).

Por otra parte, cuantos más fotogramas por segundo se rueden, más lenta parecerá la acción en la pantalla. El efecto resultante de *cámara lenta* se utiliza notablemente en *Céloviek s Kinoapparatom* (El hombre de la cámara, 1929), de Dziga Vertov, para reproducir las pruebas deportivas detalladamente, una función que sigue siendo importante hoy en día. Esta técnica también se puede utilizar con fines expresivos. En *Ámame esta noche* (Love Me Tonight, 1932), de Rouben Mamoulian, los participantes de una cacería deciden cabalgar tranquilamente hacia casa para evitar despertar a un ciervo que duerme; su cabalgada está filmada en cámara lenta para crear una descripción cómica del movimiento sin ruido. Hoy, el metraje a cámara lenta a menudo funciona para sugerir que la acción tiene lugar en un sueño o fantasía, para expresar una cualidad poética o para transmitir un enorme vigor, como en las películas de artes marciales. La cámara lenta también se utiliza cada vez más para enfatizar algo, convirtiéndose en una forma de explayarse en un momento espectacular o muy dramático. Las escenas de violencia a cámara lenta se han convertido en un cliché del cine moderno.

Las formas extremas de cámara rápida y lenta alteran la velocidad del material descrito aún más radicalmente. La cinematografía a *intervalos prefijados* nos permite ver ponerse el sol en segundos o brotar, crecer y florecer una flor en un minuto. Para ello se requiere una velocidad de filmación muy baja, tal vez un fotograma por segundo, hora o incluso día. Para la cinematografía a *gran velocidad*, que puede intentar registrar una bala haciendo añicos un cristal, la cámara puede exponer miles o incluso millones de fotogramas por segundo. Para rodar a intervalos prefijados se pueden utilizar la mayoría de las cámaras, pero para la fotografía a gran velocidad se requieren cámaras especialmente diseñadas.

Después de rodar, el cineasta aún puede controlar la velocidad del movimiento en la pantalla mediante varios procedimientos de laboratorio. El medio más comúnmente utilizado es la positivadora óptica (véase fig. 1.5.). Este mecanismo refotografía una película, copiando todo o parte de cada fotograma original en otro rollo de película. Suponiendo una velocidad de proyección constante, el cineasta puede utilizar la positivadora óptica para suprimir fotogramas (acelerando la acción cuando se proyecta), recopiar un fotograma a los intervalos deseados (haciendo más lenta la acción mediante el *positivado a intervalos*), parar la acción (repetiendo un fotograma una y otra vez, para congelar la imagen proyectada durante segundos o minutos) o invertirla. Hoy en día, algunas películas mudas se positivaban a intervalos con fotogramas alternos repetidos, para que puedan avanzar más lentamente a la velocidad del sonido. Estamos familiarizados con los fotogramas congelados, la cámara lenta y los efectos de positivado marcha atrás de las «repeticiones» de los documentales deportivos y de investigación. Muchas películas experimentales han hecho un sorprendente uso de las posibilidades de la positivadora óptica, como es el caso de *Tom Tom the Piper's Son* (1969/1971), de Ken Jacobs.

■ LAS RELACIONES DE PERSPECTIVA

Estamos de pie sobre las vías del tren mirando hacia el horizonte. Las vías no sólo se alejan, sino que también parecen juntarse en el horizonte. Miramos los árboles y edificios a los lados de las vías. Disminuyen por una regla simple y sistemática: los objetos cercanos parecen más grandes, los objetos lejanos más pequeños, aun cuando en realidad tengan un tamaño uniforme. El sistema óptico del ojo, que registra los rayos de luz reflejados desde la escena, aporta una gran



Fig. 6.8



Fig. 6.9



Fig. 6.10

cantidad de información sobre la escala, la profundidad y las relaciones espaciales entre las partes de la escena. Estas relaciones se denominan relaciones de *perspectiva*.

Los objetivos de una cámara fotográfica hacen de forma ruda lo mismo que hace el ojo. Recogen la luz de la escena y transmiten esa luz sobre la lisa superficie de la película para formar una imagen que representa el tamaño, la profundidad y otras dimensiones de la escena. El plano focal para el objetivo es normalmente la película de la cámara. Una diferencia entre el ojo y la cámara, sin embargo, es que las lentes fotográficas se pueden cambiar y cada tipo de lente ofrecerá las relaciones de perspectiva de forma diferente. Si dos lentes diferentes fotografían la misma escena, las relaciones de perspectiva de la imagen resultante podrían ser completamente diferentes. Una lente de gran angular podría exagerar la profundidad que vemos a lo largo de las vías o podría hacer que los árboles y los edificios parecieran deformarse; un teleobjetivo podría reducir drásticamente la profundidad, haciendo que los árboles parezcan estar muy cerca, juntos, y ser casi del mismo tamaño.

Las lentes: distancia focal. El control de las relaciones de perspectiva en la imagen es, obviamente, muy importante para el cineasta. La principal variable del proceso es la *distancia focal* de las lentes. En términos técnicos, la distancia focal es la distancia desde el centro de la lente hasta el punto donde los rayos de luz convergen en un punto de foco en la película. La distancia focal de las lentes puede afectar a las relaciones de perspectiva de diferentes modos:

1. *Lentes de corta distancia focal (gran angular).* En la fotografía en 35 mm, una lente de menos de 35 mm de distancia focal se considera un «gran angular». Estas lentes tienden a distorsionar las líneas rectas que se extienden cerca de los bordes del fotograma, bombeándolas hacia el exterior. Nótese la distorsión en dos fotogramas de *Amenaza en la sombra* (Don't Look Now, 1973), de Nicholas Roeg (figs. 6.8, 6.9). Cuando la cámara gira para seguir al personaje, la lente hace que la farola que adelanta parezca inclinarse hacia la derecha y luego hacia la izquierda. Cuando se utiliza un gran angular para un plano medio o un primer plano, la distorsión de las formas puede llegar a ser muy evidente. (Véase la fig. 6.10, de *Cuando pasan las cigüeñas* [Latjat zuravli, 1957], de Mikhail Kalatozov).

Las lentes de corta distancia focal tienen la propiedad de exagerar la profundidad. En la fig. 6.11, de *La loba* (The Little Foxes, 1941), la lente hace que los personajes parezcan estar mucho más alejados unos de otros de lo que cabría esperar en un espacio relativamente pequeño. En el fotograma en color 50, de *Brazil* (Brazil, 1984), la figura de la derecha sólo está un poco más cerca de la cámara que la figura de la izquierda, pero sin embargo parece claramente más grande. (Muchos planos de esta película están rodados con un gran angu-



Fig. 6.11



Fig. 6.12



Fig. 6.13



Fig. 6.14



Fig. 6.15

lar, a menudo con el fin de conseguir un efecto grotesco.) Puesto que las distancias entre el primer término y el fondo parecen mayores, las lentes de gran angular hacen que las figuras que se mueven hasta o desde la cámara parezcan recorrer la distancia más rápidamente.

2. *Lentes de distancia focal media («normales»)*. Hoy en día una lente de distancia focal media va de 35 a 50 mm. Esta lente «normal» intenta evitar las distorsiones evidentes de la perspectiva. Con una lente normal, las líneas horizontales y verticales aparecen rectas y perpendiculares. (Compárese con el efecto abombado de las lentes de gran angular.) Las líneas paralelas se reducen a puntos de fuga distantes, como en el ejemplo de las vías del tren. El primer término y el fondo no parecen ni alejados (como con el gran angular), ni apiñados (como con el teleobjetivo). La figura 6.12, de *Luna nueva*, es un plano rodado con un objetivo normal; contrástese con la sensación de distancia entre los personajes de la figura 6.11.

3. *Lentes de larga distancia focal (teleobjetivo)*. Mientras las lentes de gran angular distorsionan el espacio lateralmente, las lentes con mayor distancia focal alisan el espacio a lo largo del eje de la cámara. Las pistas de profundidad y volumen se reducen. Los planos parecen apiñados, algo semejante a cuando se mira por un telescopio o unos binoculares. En la fig. 6.13, de *Bian zou bian chang*, de Chen Kaigé, el teleobjetivo sitúa a los miembros del grupo casi en el mismo plano. Esto también convierte a los rápidos que están detrás de los hombres prácticamente en un telón de fondo bidimensional.

Hoy en día, la distancia focal de estas lentes abarca generalmente de 75 mm a 250 mm o más. Se utilizan comúnmente para filmar o televisar las pruebas deportivas, ya que permiten al director de fotografía aumentar los hechos que se producen a lo lejos. (Es por esta razón que a las lentes largas también se les llama teleobjetivo.) En un partido de fútbol, habrá invariablemente planos tomados desde casi directamente detrás del árbitro. El lector se habrá dado cuenta probablemente de que esos planos hacen que el receptor, el bateador y el lanzador parezcan anormalmente cerca unos de otros. Lo que una lente larga puede hacer con el espacio se ilustra eficazmente en *Koyaanisqatsi*, de Godfrey Reggio. En una escena, se filma un aeropuerto a gran distancia, y las lentes largas hacen que parezca que está aterrizando un avión en una autopista abarrotada (fig. 6.14).

Akira Kurosawa utiliza muy a menudo el teleobjetivo, para todas las escalas del plano. En la figura 6.15, un plano medio de *Los siete samuráis*, parece que las figuras estén muy cerca unas de otras y que sean casi del mismo tamaño, aunque las dos caras frontales están en realidad bastante alejadas de la tercera.

Una lente de larga distancia focal también afecta al movimiento del sujeto. Su tendencia a reducir la profundidad hace que una figura que se mueve hacia la cámara tarde más tiempo en recorrer lo que parece una distancia corta. Los tópicos planos en que los personajes parece que se muevan cuando en realidad

están quietos, de *El graduado* (The Graduate, 1967) y otras películas de los años sesenta y setenta, se hicieron con lentes de distancia focal muy larga. En *Father and Son*, de Allen Fong, un plano con un teleobjetivo extremo muestra a dos personajes principales caminando hacia la cámara. Entre las dos fases del plano ilustradas en ellos (figs. 6.16, 6.17) dan dieciséis pasos hacia nosotros, aunque no parecen estar sensiblemente más cerca en el segundo fotograma.



Fig. 6.16



Fig. 6.17

La distancia de los objetivos puede afectar claramente a la experiencia del espectador. Por ejemplo, se pueden sugerir cualidades expresivas mediante lentes que distorsionan objetos o personajes. Apenas podemos ver al hombre de la figura 6.18 (de *Goluboj Express*, 1929, de Ilya Trauberg) como otra cosa que un ser siniestro. Además, la elección del objetivo puede hacer que un personaje u objeto se mezcle con el decorado (fig. 6.17) o destaque con gran relieve (fig. 6.18). Los cineastas pueden explotar los efectos de falta de relieve de las lentes de larga distancia focal para crear sólidas masas de espacio (fig. 6.19, de *La última mujer* [La dernière femme, 1975] de Marco Ferreri), igual que en una pintura abstracta.

Un director puede utilizar la distancia de las lentes para sorprendernos, como hace Kurosawa en *Barbarroja* (Akahige, 1965). Cuando la paciente perturbada entra en la sala de internos, un objetivo de larga distancia focal que la filma desde atrás hace que al principio ella parezca estar bastante cerca de él (fig. 6.20). Pero un corte a un ángulo más perpendicular muestra que en realidad están a varios metros de distancia y que él todavía no está en peligro (fig. 6.21).

Hay un tipo de lente que ofrece al director la oportunidad de manipular la distancia focal y modificar las relaciones de perspectiva a lo largo de un mismo plano. El *zoom* está diseñado ópticamente para permitir la variación continua de la distancia focal. Concebido originalmente para la fotografía aérea y de reconocimiento, el *zoom* se convirtió gradualmente en una herramienta habitual en



Fig. 6.18

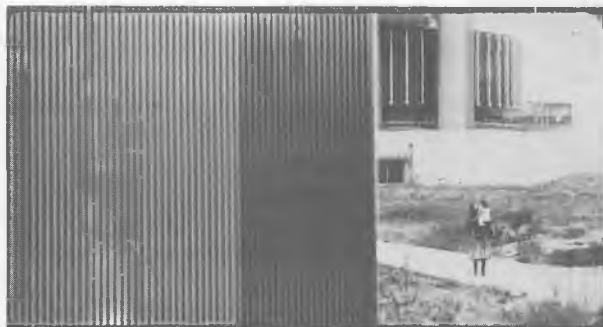


Fig. 6.19



Fig. 6.20

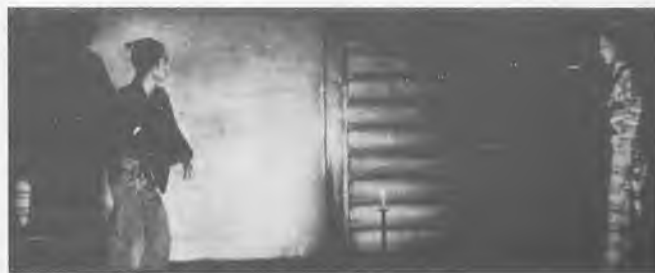


Fig. 6.21



Fig. 6.22



Fig. 6.23



Fig. 6.24



Fig. 6.25

la filmación de noticiarios. Sin embargo, no era la práctica general utilizar el *zoom* mientras se filmaba. El operador de cámara variaba la distancia focal cuando quería y luego volvía a rodar. A finales de los años cincuenta, sin embargo, las propias cámaras, cada vez más fáciles de transportar, propiciaron que se utilizara el *zoom* mientras se filmaba.

Ahora el *zoom* se utiliza a veces para evitar tener que mover la cámara hacia adelante o hacia atrás. En la pantalla, un plano de *zoom* agranda o encoge los objetos filmados, excluyendo o incluyendo el espacio circundante. Al comienzo de *La conversación* (*The Conversation*, 1974), de Francis Ford Coppola, un prolongado cierre de *zoom* despierta bastante incertidumbre sobre cuál es el objetivo (figs. 6.22, 6.23). Una abertura de *zoom* pone fin a *Barravento* (1962), cuando el protagonista abandona su pueblo y la película le muestra sereno ante un futuro amenazador e incierto (figs. 6.24, 6.25).

Aunque los planos de *zoom* tienen un encuadre móvil, no se trata de un auténtico movimiento de cámara. Durante un *zoom*, la cámara está fija y el objetivo simplemente aumenta o disminuye la distancia focal. No obstante, el *zoom* puede crear interesantes y peculiares transformaciones de la escala y profundidad de los planos, como veremos cuando examinemos *Wavelength* (1966-1967), de Michael Snow.

El impacto que la distancia focal puede tener en la perspectiva de la imagen está espectacularmente ilustrado en la película experimental de Ernie Gehr *Serene Velocity* (1970). El escenario es un pasillo vacío: Gehr rodó la película con un objetivo *zoom*, pero no lo movía mientras filmaba. El *zoom* le permitía cambiar la distancia focal del objetivo entre tomas. Gehr explica que

dividí la escala focal en milímetros del *zoom* por la mitad y, comenzando desde el medio, registré cambios en posiciones de milímetros... La cámara no se movía en absoluto. Tampoco se movía el *zoom*. Cada fotograma se grababa individualmente como una fotografía. Cuatro fotogramas en cada posición. Para dar un ejemplo; primero rodé cuatro fotogramas en 50 mm. Los cuatro fotogramas siguientes los rodé en 55 mm. Y luego, durante una cierta duración, aproximadamente 18 m, fui de un lado a otro, cuatro fotogramas a 50 mm, cuatro fotogramas a 55 mm, etc., durante unos 18 m. Luego cambié a 45-60 (mm) e hice lo mismo durante unos 18 m. Luego 40-65 mm, y así sucesivamente.

La película resultante presenta una imagen cuyas relaciones de perspectiva latén rítmicamente, primero con poca diferencia de tamaño y escala, y luego con una tensión cada vez mayor entre una imagen de teleobjetivo y una de gran angular (véanse figs. 6.26, 6.27). En cierto sentido, *Serene Velocity* adopta como tema el efecto de la distancia focal en la perspectiva.

Las lentes: profundidad de campo y de foco. La distancia focal no sólo afecta al engrandecimiento o distorsión de la forma y la escala. También determina la *profundidad de campo* de la lente. La profundidad de campo es la gama de distancias ante el objetivo dentro de las que los objetos se pueden fotografiar en *foco* nítido. Una lente de una profundidad de campo de 3 m a infinito reproducirá cualquier objeto de esa gama claramente, pero la nitidez de la imagen disminuirá a medida que el objeto se acerque más al objetivo (por ejemplo, a 1,5 m). Bajo circunstancias normales, una lente de corta distancia focal (gran angular) tiene una profundidad de campo relativamente mayor que la de una lente de larga distancia focal (teleobjetivo).

La profundidad de campo no se debería confundir con el concepto de profundidad espacial utilizado en el capítulo 5. La «profundidad espacial» es un término que se utiliza para la forma en que el cineasta ha dispuesto la puesta en escena de la acción en varios planos diferentes, *al margen de que todos o*



Fig. 6.26



Fig. 6.27



Fig. 6.28



Fig. 6.29



Fig. 6.30

ninguno de estos planos estén a foco. En el caso de *La ley de la hospitalidad*, estos planos están normalmente a foco nítido, pero en otras películas no todos los planos con profundidad espacial lo están. Consideremos la fig. 6.28. En este plano de *Le crime de monsieur Lange* la acción está escenificada en tres planos de profundidad espacial: Valentine en primer término, Batala dirigiéndose a la puerta y el conserje pasando a lo lejos. Pero el plano no ofrece una gran profundidad de campo. El plano de primer término (Valentine) está acusadamente fuera de foco, el plano medio (Batala) está levemente fuera de foco y el plano distante (el conserje) tiene foco nítido. La profundidad de campo es una característica de las lentes fotográficas que afecta al hecho de qué planos de la imagen están a foco.

Si la profundidad de campo controla las relaciones de perspectiva al elegir qué planos estarán a foco, ¿de qué posibilidades dispone el cineasta? Debe optar por lo que normalmente se denomina foco selectivo, eligiendo enfocar solamente un plano espacial y dejando los demás borrosos. Esto es lo que hace Renoir en el ejemplo de *Le crime de Monsieur Lange*.

Antes de 1940, la práctica común en Hollywood era rodar los primeros planos con foco selectivo, haciendo que las caras fueran nítidas y los planos del fondo y primer término brumosos. (Véase la fig. 6.29 de *La comedia de la vida* [Twentieth Century, 1934]). A veces se rodaban ciertos objetos cercanos a la cámara desenfocados para que el plano intermedio fuera más nítido y llamara la atención del espectador. La misma elección estilística es común hoy en día, sobre todo cuando se utilizan lentes de larga distancia focal. En la figura 6.30, de *El padrino*, el teleobjetivo sólo permite que esté enfocada la cara de Michael; tanto el plano en primer término (su mano con la pistola) como la zona del fondo quedan fuera de la profundidad de campo. El foco selectivo, por lo general, atrae la atención del espectador hacia el personaje u objeto principal (fig 6.31,



Fig. 6.31



Fig. 6.32



Fig. 6.33



Fig. 6.34

de *Sin techo ni ley* [Sans toit ni loi, 1985], de Agnès Varda). Esta técnica se puede utilizar también para lograr un efecto compositivo más abstracto, como en *Boy Meets Girl*, de Leos Carax (fig. 6.32) y *Yo te saludo María* (Je vous salue Marie, 1983), de Godard (fotograma en color 51).

Durante los años cuarenta, debido en parte a la influencia de *Ciudadano Kane*, los cineastas de Hollywood comenzaron a usar película más rápida, lentes de distancia focal más corta y una iluminación más intensa para ofrecer una mayor profundidad de campo. La escena de la firma del contrato de *Ciudadano Kane* (fig. 6.33) ofrece un famoso ejemplo: desde el plano espacial cercano a la cámara (la cabeza de Bernstein), pasando por los varios planos del espacio intermedio, hasta la pared a lo lejos, todo está a foco nítido. Esta práctica se ha denominado *foco en profundidad*.

La fotografía con foco en profundidad se convirtió en una importante opción estilística a lo largo de los años cuarenta y cincuenta. La figura 6.34, de *Underworld USA* (1961), de Samuel Fuller, ilustra un uso típico. Esta técnica se utilizó incluso en los dibujos animados. (Véase fotograma en color 33, de *One Froggy Evening*, de Chuck Jones.) Durante los años setenta, la fotografía con foco en profundidad revivió en la obra de Steven Spielberg, sobre todo en *Tiburón* y *Encuentros en la tercera fase* (Close Encounters of the Third Kind, 1977), y en las películas de Brian de Palma (fig. 6.35, de *Impacto*). El director chileno Raúl Ruiz la ha utilizado con fines más abstractos y grotescos en *Mémoire des apparences* (1986) (fig. 6.36).

Puesto que las lentes se pueden reenfocar en diferentes momentos, el cineasta también puede modificar las relaciones de perspectiva mientras rueda mediante el *cambio de foco*. Un plano puede comenzar con un objeto cercano a la lente y cambiar el foco para que algo en la distancia aparezca de pronto enfocado. Por otra parte, el foco puede cambiar del fondo al primer término, como



Fig. 6.35



Fig. 6.36



Fig. 6.37

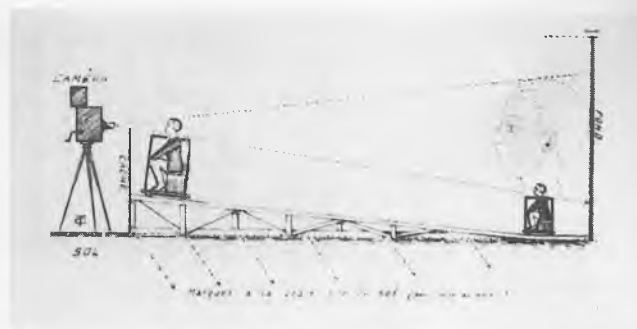


Fig. 6.38

en los fotogramas en color 52-53 de *El último tango en París* (Last Tango in Paris, 1972), de Bernardo Bertolucci.

Efectos especiales. Las relaciones de perspectiva de la imagen también se pueden crear mediante ciertos «efectos especiales». Ya hemos visto (pág. 16) que el cineasta puede crear un decorado mediante la utilización de maquetas y miniaturas. El cineasta también puede utilizar un *plano de maqueta en cristal*. En este caso, se pintan partes del decorado en una lámina de vidrio y la cámara rueda a través de ella para filmar la acción que supuestamente se produce en el decorado pintado. Los planos de maqueta en cristal se utilizaron principalmente en el período mudo.

Por otra parte, se pueden combinar en la misma tira de película varios planos espaciales de la acción que se hayan rodado por separado a fin de crear la ilusión de que dos planos son adyacentes. La forma más sencilla de hacerlo es la *sobreimpresión*. Ya sea mediante la doble exposición en la cámara o en la positiadora del laboratorio, se superpone una imagen sobre otra. Méliès, al que ya hemos mencionado como uno de los primeros maestros de la puesta en escena, conocía muy bien este recurso. La sobreimpresión le permitió presentar las imaginaciones de *El hombre de la cabeza de goma* (L'homme à la tête de caoutchouc, 1901), en la que Méliès infla la cabeza sin cuerpo de Méliès. Las figuras 6.37 y 6.38 muestran que el truco se basaba en la doble exposición y en situar a Méliès en un carro que se movía hacia la cámara. En su época, y desde entonces, los cineastas han utilizado más frecuentemente la doble exposición para representar fantasmas o para mostrar los pensamientos de los personajes.

Las técnicas más complejas de combinar tiras de película para crear un único plano se denominan normalmente *planos de truca*. Estas técnicas se pueden dividir en técnicas de *proyección* y técnicas de *matte*.

En los planos trucados de proyección, el cineasta proyecta metraje de un decorado en una pantalla y los actores de la película actúan enfrente de la misma. El cine clásico de Hollywood comenzó a utilizar esta técnica a finales de los años veinte, como una forma de evitar desplazar a los actores y al equipo técnico a exteriores. La técnica de Hollywood implicaba colocar a los actores frente a una pantalla translúcida y proyectar una película con el decorado desde detrás de la pantalla. El conjunto se podía entonces filmar de frente. (Véase fig. 6.39, de *Arenas sangrientas* [The Sands of Iwo Jima, 1949.])



Fig. 6.39

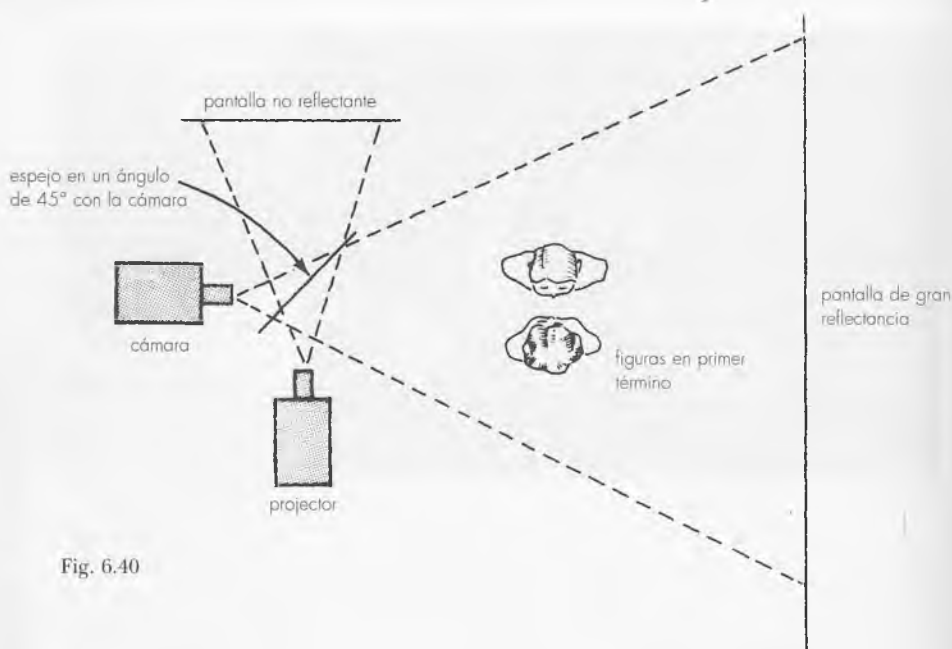


Fig. 6.40

La *retroproyección*, como se denomina este sistema, todavía se utiliza ampliamente, pero no crea pistas de profundidad muy convincentes. El fondo y el primer término tienden a verse muy separados, en parte debido a la ausencia de sombras proyectadas desde el primer término al fondo, y en parte porque todos los planos del fondo tienden a parecer igualmente difusos. (Véase fotograma en color 54, de *De entre los muertos/Vértigo* [Vertigo, 1958] de Hitchcock).

La *proyección frontal*, que se empezó a utilizar a finales de los años sesenta, proyecta el decorado en un espejo de dos lados inclinado para que proyecte la imagen en una pantalla de gran reflectancia. La cámara fotografía a los actores ante la pantalla, rodando a través del espejo (fig. 6.40). El resultado de la proyección frontal se puede ver claramente en la secuencia sobre «El origen del hombre» de 2001, *una odisea en el espacio* (2001: A Space Odyssey, 1968), la primera película que utilizó la proyección frontal exhaustivamente. (En un momento determinado, los ojos del tigre de afilados dientes brillan, reflejando la luz del proyector.) Gracias al foco nítido del material proyectado, la proyección frontal mezcla los planos de primer término y de fondo muy suavemente. Las posibilidades no realistas de la proyección frontal han sido exploradas recientemente por Hans-Jürgen Syberberg. En su película sobre la ópera de Wagner *Parsifal* (1982), la proyección frontal evoca paisajes colosales y fantasmagóricos (fotograma en color 55).

Los planos de truca también se puede conseguir mediante el trabajo de *matte*. Un *matte* es una porción del decorado fotografiada en una tira de película, normalmente con una parte del fotograma vacía. Mediante el positivado en el laboratorio, se une el *matte* a otra tira de película que contiene a los actores. Una especie de máscara envuelve la pintura de las zonas deseadas del decorado, que entonces se filman. Este material se combina luego con material de acción real, que se inserta en la parte virgen del decorado pintado. De esta forma, un *matte* puede crear todo un decorado imaginario para la película. (Las figs. 6.41 y 6.42 muestran la acción real y la imagen definitiva de *Her Jungle Love*, 1938.) Los *mattes* sin movimiento de este tipo han hecho que los planos de maqueta en cristal resulten prácticamente obsoletos y se utilizan tan ampliamente en el cine comercial que el pintor de *mattes* se ha convertido en un pilar principal de la producción. La figura 6.43 muestra un plano de *Blade Runner*, que utiliza una pintura de *matte* del cielo al fondo.



Fig. 6.41



Fig. 6.42



Fig. 6.43



Fig. 6.44

En una pintura de *matte*, sin embargo, el actor no puede moverse dentro de las porciones pintadas del fotograma sin que parezca que desaparece. Para solventar este problema, el cineasta puede utilizar un *travelling matte*. En este caso se fotografía al actor ante un fondo uniforme, normalmente azul. Durante el positivado en el laboratorio, se «extrae» la silueta del actor en movimiento de la película que contiene el fondo que se va a utilizar. Mediante más trabajo de laboratorio, el plano del actor se «encaja» dentro del hueco de la película que contiene el fondo definitivo. Son *travelling mattes* los planos que

muestran el vuelo de Superman o las naves espaciales viajando por el espacio. En la figura 6.44, una fotografía de rodaje de *2001, una odisea en el espacio*, la nave espacial visible a través de la portilla es una maqueta que se ha insertado dentro de un plano del astronauta en la cabina de control. En la figura 5.47 (pág. 158), el robot está combinado con acción real en el fondo mediante un *travelling matte*. Las figuras animadas en el plano de *¿Quién engañó a Roger Rabbit?* (fotograma en color 15), fueron insertadas dentro de material de acción real rodado por separado.

Los *travelling matte* se pueden detectar a menudo en la pantalla, ya que incluso los efectos especiales más caros y más cuidadosamente ejecutados no siempre unen las diferentes porciones del plano perfectamente. Un borde oscuro, llamado línea de *matte*, puede brillar alrededor de las secciones en movimiento. En *El imperio contraataca* (*The Empire Strikes Back*, 1980), las líneas de *matte* son particularmente visibles durante la batalla con los Imperial Walkers.

Aunque los *travelling mattes* son prácticamente una necesidad en las películas de ciencia ficción y fantásticas, se utilizan comúnmente en todos los géneros del cine comercial. Normalmente funcionan para crear un lugar o situación con un aspecto realista. Pero también pueden generar una imagen abstracta, deliberadamente no realista. En *La ley de la calle*, una película en blanco y negro, Francis Ford Coppola utiliza los *mattes* móviles para colorear los peces del acuario (fotograma en color 56).

Para muchas películas, se combinarán diferentes tipos de efectos especiales. La ilustración anterior de *Blade Runner* (fig. 6.43) incluye un gran decorado con actores, proyección frontal de las pirámides que aparecen fuera de la ventana, detalles de *matte* de las columnas en primer término, una pintura de *matte* del cielo trasero y un sol de animación. Un único plano de una película de ciencia ficción podría animar miniaturas o maquetas mediante la filmación fotograma a fotograma, expresar sus movimientos mediante *travelling mattes* y añadir rayos animados ardiendo en superposición mientras una pintura de *matte* proporciona el fondo.

Puede que el lector haya advertido que los planos de maquetas en cristal, las sobreimpresiones, los procesos de proyección y el trabajo de *matte* se mezclan en dos cuerpos generales de técnicas cinematográficas. Estos efectos especiales requieren una disposición del material ante la cámara, por lo que, hasta cierto punto, son elementos de la puesta en escena. Pero puesto que también requieren un control de las posibilidades fotográficas (es decir, volver a filmar, ajustes de laboratorio) y afectan a las relaciones de perspectiva, estos efectos especiales también tienen que ver con la fotografía. Los hemos considerado aquí porque, a diferencia de los efectos en que se utilizan maquetas y miniaturas, estas ilusiones se crean mediante trucos fotográficos específicos. La terminología de Hollywood alude a su base fotográfica describiéndolos como «efectos ópticos».



Fig. 6.45



Fig. 6.46

Al igual que otras técnicas cinematográficas, las manipulaciones fotográficas del plano no son un fin en sí mismas. Funcionan dentro del contexto global de la película. Los tratamientos específicos de las tonalidades, la velocidad del movimiento o la perspectiva se deberían juzgar menos según criterios de «realismo» que según criterios de función. Por ejemplo, muchos cineastas de Hollywood se esfuerzan por hacer que los planos con proyección frontal no sean perceptibles. Pero en *Chronik der Anna Magdalena Bach*, de Jean-Marie Straub y Danièle Huillet, las relaciones de perspectiva están descentradas por una retroproyección anómala (fig. 6.45). Bach está de pie tocando un clavicordio, filmado en ángulo recto. Puesto que los demás planos de la película se han filmado en exteriores con una perspectiva correcta, esta retroproyección descaradamente artificial llama nuestra atención sobre el estilo visual de toda la película.

Igualmente, la figura 6.46, un plano de *Las margaritas*, parece poco realista (a menos que postulemos que el hombre tiene dos pies de altura), pero Chytilová ha utilizado el decorado, la posición del personaje y el enfoque en profundidad para lanzar un mensaje cómico sobre cómo tratan a los hombres las dos mujeres. El cineasta no sólo elige cómo registrar la luz y el movimiento fotográficamente, sino también de qué modo esas cualidades fotográficas funcionarán dentro del sistema formal global de la película. Pero el hecho de que el hombre parezca estar tumbado directamente en la parte superior de la pantalla en que están reclinadas las mujeres depende también de otro factor: el *encuadre* de la imagen.

EL ENCUADRE

Puede parecer extraño hablar de algo tan escurridizo como el borde de la imagen, ya que quizá parezca una característica totalmente negativa. (Después de todo, los críticos literarios no hablan de los márgenes de las páginas de *Moby Dick*.) Pero, en una película, el cuadro no es simplemente un borde neutral; crea un *determinado punto de vista* sobre el material de la imagen. En el cine, el cuadro es importante porque nos *define* activamente la imagen.

Si se requirieran pruebas sobre el poder del encuadre, solamente tendríamos que volver al primer gran cineasta de la historia, Louis Lumière. Inventor y hombre de negocios, Lumière y su hermano Auguste diseñaron una de las primeras cámaras cinematográficas prácticas (fig. 6.47). La cámara Lumière, la más flexible en su día, también funcionaba como proyector. Mientras que la voluminosa cámara americana inventada por W. K. L. Dickson era casi del tamaño de una mesa de oficina (fig. 6.48), la cámara de los Lumière pesaba solamente 5 ½ kg y era pequeña y portátil. Como resultado de su ligereza, la cámara Lumière se podía llevar a exteriores y se podía emplazar de forma simple y rápida. Los primeros filmes de Louis Lumière presentaban acontecimientos sencillos: los trabajadores saliendo de la fábrica de su padre, un juego de cartas, una comida familiar. Pero incluso en una fase tan temprana de la historia del cine, Lumière fue capaz de utilizar el encuadre para transformar la realidad de cada día en hechos cinematográficos.

Consideremos una de las películas más famosas de Lumière, *La llegada de un tren* (*L'arrivée d'un train en gare de La Ciotat*, 1895). Si Lumière hubiera seguido la práctica teatral, podría haber encuadrado el plano colocando la cámara perpendicular a la plataforma, dejando que el tren entrara en cuadro desde un lado, de costado al espectador. En vez de ello, Lumière colocó la cámara en un ángulo oblicuo. El resultado es una composición dinámica, con el tren llegando en diagonal (fig. 6.49). Si hubiese rodado la escena perpendicularmente, solamente se habría visto la hilera de espaldas de los pasajeros subiendo al tren. En este caso, sin embargo, el ángulo oblicuo que utiliza Lumière resalta muchos aspectos de los cuerpos de los pasajeros y varios planos espaciales de la acción. Vemos a unas figuras en primer término y a otras a lo lejos. Simple como es, esta película de un único plano y de menos de un minuto de duración ilustra adecuadamente cómo el hecho de elegir una posición de cámara establece una drástica diferencia en el encuadre de la imagen y en cómo percibimos el hecho filmado.

Consideremos otro cortometraje de Lumière, *Le déjeuner du bébé* (1895) (fig. 6.50). Lumière seleccionó una posición de cámara que pusiera de relieve ciertos aspectos del hecho. Un plano general habría situado a la familia en su jardín, pero Lumière encuadra las figuras a una distancia media, que resta im-



Fig. 6.47



Fig. 6.48



Fig. 6.49



Fig. 6.50

portancia al decorado pero enfatiza los gestos y las expresiones faciales de la familia. El control del encuadre sobre la escala del hecho también ha controlado nuestra comprensión del propio hecho.

El encuadre puede afectar enormemente a la imagen mediante 1) el tamaño y la forma de la imagen; 2) la forma en que el encuadre define el espacio en campo y fuera de campo; 3) la forma en que el encuadre controla la distancia, el ángulo y la altura de un lugar ventajoso sobre la imagen; y 4) la forma en que el encuadre puede moverse en relación con la puesta en escena.

DIMENSIONES Y FORMA DE LA IMAGEN

Estamos tan acostumbrados a que la imagen sea rectangular que deberíamos recordar que no tiene por qué ser así necesariamente. En la pintura y la fotografía, desde luego, las imágenes tienen encuadres de diferentes tamaños y formas: rectángulos, óvalos, paneles verticales e incluso triángulos y paralelogramos. En el cine, las posibilidades han sido más limitadas.

La proporción entre la anchura del fotograma y la altura se denomina *formato*. Las dimensiones aproximadas del formato las establecieron bastante tempranamente en la historia del cine Edison, Dickson, Lumière y otros inventores. La imagen iba a ser rectangular, su proporción aproximadamente de tres a dos, dando lugar a un formato de 1.33:1. Sin embargo, en el período mudo algunos cineastas creyeron que este esquema era demasiado restrictivo. Abel Gance rodó y proyectó secuencias de *Napoleón* (Napoleon, 1927) en un formato que denominó «trípticos». Se trataba de un efecto de pantalla panorámica compuesto por tres fotogramas normales colocados uno al lado del otro. Gance utilizaba este efecto unas veces simplemente para mostrar una única extensión enorme, y otras para mostrar tres imágenes diferentes una junto a otra (fig. 6.51). Por el contrario, el director soviético Sergei Eisenstein defendía una imagen cuadrada, que hiciera igualmente factibles la composición a lo largo de la dirección horizontal, vertical y diagonal.

La llegada del sonido a finales de los años veinte alteró el cuadro en cierto modo. Para añadir la banda sonora a la tira de película se tenía que modificar la forma o el tamaño de la imagen. Al principio, algunas películas se positivaron en un formato prácticamente cuadrado, por lo general más o menos 1.71:1. (Véase fig. 6.52, de *Public Enemy* [1931].) Pero a principios de los años treinta, la Academia de las Artes y Ciencias Cinematográficas de Hollywood estableció el denominado *formato académico* de 1.33:1. (Estrictamente hablando, la mayoría de las copias tienen el formato 1.37:1, pero todavía se alude como estándar a 1.33:1.) El formato académico se utilizó de forma generalizada en todo el mun-



Fig. 6.51

do hasta principios de los años sesenta (véase la figura 6.53, de *La regla del juego*, de Renoir). Fuera de Norteamérica y el oeste de Europa, todavía se filman muchas películas en este formato. Las pantallas de televisión también tienen el formato 1.33:1.

Desde principios de los años sesenta, han dominado en el cine en 35 mm una gran variedad de formatos *panorámicos*. El formato más común en Norteamérica hoy en día es el 1.85:1 (fig. 6.56, de *Aliens-El regreso*). El formato 1.66:1 (fig. 6.54) se utiliza más frecuentemente en Europa que en Norteamérica, aunque Spielberg intentó que *E.T.* (E. T. The Extraterrestrial, 1982) se exhibiera en este formato. Un formato menos común, que también se utiliza ampliamente en Europa, es el 1.75:1 (véase fig. 6.55, de *El último tango en París*). El formato 2.35:1 (fig. 6.58, de *The Valiant Ones*, de King Hu) fue estandarizado mediante el proceso anamórfico Cinemascope de los años cincuenta. (En la práctica actual, el formato 2.35 se proyecta normalmente en 2.40.) El formato 2.2:1, estandarizado por el proceso Todd-AO en los años cincuenta, se utiliza actualmente para las películas en 70 mm (fig. 6.57, de *Los cazafantasmas* [Ghostbusters, 1983]).

FORMATOS COMUNES EN PELÍCULAS EN 35 mm

1.17:1



Fig. 6.52

1.33 (1.37):1



Fig. 6.53

1.66:1



Fig. 6.54

1.75:1



Fig. 6.55

1.85:1



Fig. 6.56

2.2:1
(70mm)



Fig. 6.57

2.35:1
(35 mm anamórfico)



Fig. 6.58



Fig. 6.59



Fig. 6.60



Fig. 6.61



Fig. 6.62

La forma más simple de crear una imagen panorámica es utilizar un *catch* en alguna etapa del proceso de producción o exhibición. Para el encuadre de *El silencio de un hombre* (Le samourai, 1967), de Jean-Pierre Melville (fig. 6.59), se utilizó un *catch* durante el rodaje o el positivado. A este *catch* se le denomina normalmente *hard matte*.

Por otra parte, muchas películas contemporáneas están rodadas «a toda ventanilla», es decir, entre 1.33:1 y 1.71:1, con la intención de recortar la imagen durante la exhibición. A veces esto hace que, en una imagen de este tipo, se vean los equipos de iluminación o de sonido. En la figura 6.60, de *Toro salvaje*, de Martin Scorsese, se puede ver claramente el micrófono dentro del plano. Esto no se verá en el cine, ya que la ventanilla del proyector recortará la parte superior e inferior del fotograma. Las líneas en color de la ilustración muestran el formato de proyección 1.85:1.

Otra forma de crear una imagen panorámica es utilizar un sistema *anamórfico*. En este caso, una lente especial «anamorfiza» la imagen horizontalmente ya sea durante el rodaje o durante el positivado. Se necesita una lente similar para desanamorfizar la imagen durante la proyección. La figura 6.61, de *Made in USA* (1967), de Jean-Luc Godard, muestra la imagen en la tira de película en 35 mm, mientras la figura 6.62 muestra la imagen tal y como se proyecta en la pantalla. El formato es 2.35:1, el formato del Cinemascope antiguamente y el del



Fig. 6.63



Fig. 6.64



Fig. 6.65



Fig. 6.66



Fig. 6.67

proceso anamórfico hoy en día. La película de Godard se fotografió en Techniscope, un proceso popular en Europa; el sistema anamórfico más frecuentemente utilizado en los Estados Unidos actualmente es el Panavision.

El cine en pantalla panorámica, ya sea con *catch* o anamórfico, tiene importantes efectos visuales. La pantalla se convierte en una franja o tira que pone de relieve la composición horizontal. El formato se asoció inicialmente con los géneros más espectaculares —el *western*, los documentales de interés turístico, los musicales, las epopeyas históricas—, en los que eran importantes los escenarios majestuosos. Sin embargo, los directores se dieron cuenta enseguida de que la pantalla panorámica también era válida para temas más intimistas. La figura 6.63, de *Barbarroja*, de Kurosawa, muestra cómo se puede utilizar un sistema anamórfico (el Tohoscope, equivalente japonés del Cinemascope) para crear importantes zonas de primer término y fondo en un decorado reducido.

En algunas composiciones de pantalla panorámica, el director atraerá la atención del público solamente hacia una zona de la imagen. Una solución común es colocar la información importante ligeramente descentrada (*El ejército de las sombras* [L'armée des ombres, 1969], de Jean-Pierre Melville) o incluso acusadamente fuera del centro (fig. 6.64, de *Jungla de cristal* [Die Hard, 1987] de John McTiernan). El director también puede utilizar el formato de pantalla panorámica para multiplicar los puntos de interés. Muchas escenas de *Les années 80* (1983), de Chantal Akerman, llenan el cuadro de animación y movimiento. Nuestra mirada va de un lado a otro de la imagen según lo que se está diciendo, quién está frente a nosotros y quién responde al que habla (fig. 6.66). Igualmente, aunque menos frenéticamente, las secuencias a bordo del barco en *La*



Fig. 6.68



Fig. 6.69

aventura, de Michelangelo Antonioni, salpican la imagen con varios puntos de interés (fig. 6.67).

De vez en cuando, los procesos de pantalla panorámica han intentado «rodear» a los espectadores activando la visión periférica. El Cinerama, que se introdujo comercialmente en 1952, nos presenta la pantalla rectangular ligeramente curvada en los bordes, una táctica que aumenta la sensación de inmersión en la imagen. Originalmente un proceso que implicaba tres fotogramas diferentes proyectados uno al lado del otro, el Cinerama se convirtió posteriormente en otro proceso anamórfico, con la imagen anamorfizada sobre un único fotograma.

Más recientemente se ha introducido un proceso denominado Omnimax que se muestra en diferentes museos de la ciencia de los Estados Unidos. En un auditorio especialmente construido, el público se sienta en asientos inclinados y mira hacia una pantalla abovedada. La pantalla está concebida para cubrir todo el campo de visión y dar a la imagen una mayor sensación de profundidad. Las películas realizadas para esta presentación se ruedan con objetivos anamórficos, pero en este caso objetivos que comprimen la imagen de arriba abajo, así como de un lado a otro.

Un tratamiento comparable para atraer la visión periférica deriva de los experimentos en cine de 360° (vistos en diferentes parques de atracciones y exposiciones internacionales de todo el mundo, así como en Disneylandia y Disney World). En este tipo de formatos cinematográficos, la imagen gira en un círculo completo alrededor del público.

Como se ha señalado en el capítulo 1 (pág. 27), las películas en pantalla panorámica que vemos en el cine pueden ser muy diferentes cuando las vemos en televisión. La mayoría de las versiones en vídeo utilizan el proceso de *scanning*, que escoge de la imagen una porción que llena más o menos el formato 1.33:1 de la pantalla de televisión. Así, en *Tempestad sobre Washington* (Advise and Consent, 1962), un único plano del original (fig. 6.68) se convierte en dos planos en la versión en vídeo (figs. 6.69 y 6.70). Una solución aún más drástica es dejar las imágenes anamórficas todavía parcialmente «anamorfizadas» en la copia de vídeo, una decisión que hace que veamos a las personas alargadas y escuálidas.

Para evitar estos problemas, las películas en pantalla panorámica se ruedan a menudo con una eventual presentación en televisión en mente. Los visores de la cámara de los directores de fotografía están marcados con rectángulos que representan los formatos alternativos de pantallas panorámicas. Muchos directores de fotografía intentan componer los planos para la pantalla panorámica y para el vídeo. Una solución sencilla es dejar un espacio vacío en el fotograma de pantalla panorámica que se puede eliminar simplemente al transferirse al formato más cuadrado del vídeo. (Compárense las figs. 6.71 y 6.72, de una copia en 35 mm y una cinta de vídeo VHS de *Aliens-El regreso*.)



Fig. 6.70



Fig. 6.71



Fig. 6.72

LA MISMA PELÍCULA, DIFERENTES FORMATOS

Hoy en día es normal que las películas en 35 mm se filmen en un formato y se proyecten en otros. Por ejemplo, *Jungla de cristal* se filmó en 35 mm anamórfico y algunas copias se exhibieron en el formato correspondiente de 2.35:1. También se hicieron copias en 70 mm a partir del negativo de 35 mm, y en ellas el formato era 2.2:1.

La situación más común se produce cuando se filma una imagen «a toda ventanilla» (1.33:1) y se proyecta en 1.85:1 mediante un *catch* en la ventanilla del proyector. Los cineastas registran la imagen en formato académico para que las copias para las emisiones televisivas y videocassettes se puedan extraer de una imagen cuadrada. A veces, sin embargo, una película puede editarse en laserdisc con formato *hard matte*, que simula la imagen mayor mostrada en el cine.

Compárense diferentes versiones de un mismo plano de *Regreso al futuro*, de Robert Zemeckis. La figura 6.73 es de una imagen «a toda ventanilla» en 35 mm que se habría «catcheado» al formato 1.85:1 durante la proyección. La cinta de vídeo VHS (fig. 6.74) conserva una gran parte del formato «a toda ventanilla». La versión panorámica en disco láser (fig. 6.75) utiliza un *catch* que recorta la imagen de forma similar a la de la exhibición cinematográfica.

Si una película se rueda originalmente en un formato más amplio, como 1.85:1 o 2.35:1, la presentación en vídeo plantea un problema. Algunas versiones en vídeo se presentan con un formato «buzón», que conserva al menos algunas de las proporciones de la pantalla panorámica. (En este caso varían considerablemente los resultados: aunque se utilice el «formato buzón», la imagen no es tan amplia como la imagen original.) La mayoría de las versiones en vídeo, sin embargo, utilizan la técnica del *scanning* para encuadrar solamente porciones de la imagen panorámica.

Además, los formatos pueden cambiar cuando las copias tienen diferentes anchos de película. Las imágenes anamórficas en 35 mm (formato 2.35:1) pierden parte del área de imagen en la parte superior e inferior cuando se trasladan a 16 mm anamórfico. (Las figs. 6.63 y 6.68 son de copias en 16 mm anamórficas.)

La variación de las proporciones en la pantalla a veces plantea interrogantes sobre cuál es la versión original de una película. Pocos cineastas han sido tan insistentes como Hans-Jürgen Syberberg, cuyo *Parsifal* (fotograma en color 55) comienza con un aviso: «Este filme se rodó en formato normal (ventanilla 1.33) y no se puede mostrar en pantalla panorámica».



Fig. 6.73



Fig. 6.74



Fig. 6.75

La imagen rectangular, aunque es con mucho la más común, no ha impedido que los cineastas experimenten con otros formatos. Normalmente se ha hecho acoplado *catches* sobre las lentes de la cámara o las de la positivadora para bloquear el paso de la luz. Los *catches* eran bastante comunes en el cine mudo. Un *catch* circular móvil que se abre para revelar una escena o se cierra para ocultarla se denomina *iris*. En *La rueda*, Gance empleó una gran variedad de *catches* circulares y ovalados (fig. 6.76). En la figura 6.77, un plano de *Intolerancia*, de Griffith, la mayor parte del fotograma se ha suprimido audazmente para dejar sólo una fina franja vertical, que subraya la caída del soldado desde la muralla. Un buen número de directores del cine sonoro han retomado la uti-



Fig. 6.76



Fig. 6.77



Fig. 6.78

lización del iris y el catch. En *El cuarto mandamiento* (fig. 6.78), Orson Welles utiliza un iris para concluir una escena; el anticuado recurso añade un tono nostálgico a la secuencia.

Finalmente, mencionaremos los experimentos con imágenes múltiples, a menudo denominadas imágenes de *pantalla partida*. En este proceso, dos o más imágenes diferentes, cada una con las dimensiones y forma de su cuadros, aparecen dentro de una imagen mayor. Desde comienzos del cine, se ha utilizado este recurso para presentar escenas de conversaciones telefónicas; la figura 6.79, de *Suspense* (1933), de Phillips Smalley, proporciona un ejemplo. Este recurso se retomó para las conversaciones telefónicas en *Un beso para Birdie* (Bye, Bye Birdie, 1963) y otras comedias en pantalla panorámica de los años sesenta. Más atrevida es la escena de *Napoleón*, de Gance, donde nada menos nueve imágenes rectangulares dentro del cuadro sugieren el delirio de una pelea de almohadas en un dormitorio (fig. 6.80). La imagen múltiple también es útil para construir suspense, como ha demostrado Brian De Palma en películas como *Hermanas* (Sisters, 1972). Obtenemos una omnisciencia divina cuando vemos dos o más acciones justo al mismo tiempo. En *Alerta: misiles* (Twilight's Last Gleaming, 1978), de Robert Aldrich, los momentos previos al lanzamiento de los misiles teledirigidos se vuelven más tensos al dividir el fotograma en varias imágenes y proporcionarnos una esfera de conocimiento ilimitada. Algunos fragmentos del fotograma muestran a los hombres desesperados que se han apropiado de un silo de misiles, otros muestran las reacciones de los oficiales de Washington y otros simplemente describen, desde diferentes angulaciones de la cámara, a los propios misiles rugiendo amenazadoramente.

Como es habitual, la elección que haga el cineasta del formato de pantalla puede ser un factor importante a la hora de condicionar la experiencia del espectador. El tamaño y la forma de la imagen pueden encauzar la atención del espectador. Se puede concentrar mediante patrones de composición o *catches*, o se puede dispersar mediante el uso de diferentes puntos de interés o pistas sonoras. Las mismas posibilidades existen en el caso de las imágenes múltiples, que deben estar cuidadosamente coordinadas para que centren el interés del espectador o le envíen de una imagen a otra.

■ EL ESPACIO EN CAMPO Y EL ESPACIO FUERA DE CAMPO

Sea cual fuere la forma, el cuadro convierte a la imagen en finita. La imagen cinematográfica es limitada, restringida. De un mundo implícitamente continuo, el cuadro selecciona una porción para mostrárnosla. Incluso en aquellas



Fig. 6.79



Fig. 6.80



Fig. 6.81



Fig. 6.82



Fig. 6.83



Fig. 6.84



Fig. 6.85



Fig. 6.86

primeras películas que se basaban en obras teatrales, los personajes entran en la imagen *desde* algún lugar y se marchan *a* otra zona, el *espacio fuera de campo*. Incluso en una película abstracta, no podemos resistir la sensación de que las formas y fuerzas que irrumpen en la imagen proceden de alguna parte. Si la cámara abandona a un objeto o persona y se mueve a otro lugar, supondremos que el objeto o la persona todavía están allí, fuera de campo.

Noël Burch ha señalado seis zonas de espacio fuera de campo: el espacio que está más allá de cada uno de los cuatro bordes del encuadre, el espacio de detrás del decorado y el espacio de detrás de la cámara. Merece la pena considerar de cuántas formas puede un cineasta implicar la presencia de cosas en esas zonas del espacio fuera de campo. Un personaje puede dirigir sus miradas o gestos a algo que esté fuera de campo. Como veremos en el capítulo 8, el sonido puede ofrecer importantes pistas sobre el espacio fuera de campo. Y, desde luego, algo de lo que está fuera de campo puede aparecer parcialmente dentro del cuadro. Se podrían citar prácticamente todas las películas como ejemplos de todas estas posibilidades, pero los ejemplos atractivos los ofrecen las películas que utilizan el espacio fuera de campo para provocar efectos sorprendentes.

En *Jezabel*, de William Wyler, la heroína, Julie, da la bienvenida a algunos amigos en plano medio (fig. 6.81) cuando de repente aparece un enorme puño que sostiene un vaso en el centro en primer término (fig. 6.82). Julie mira hacia su propietario y avanza hacia adelante, con la cámara retrocediendo levemente para encuadrarla con el hombre que ha brindado por ella (figs. 6.83 y 6.84). La brusca irrupción de la mano nos señala la presencia del hombre; la mirada de Julie, el movimiento de cámara y la banda sonora confirman nuestro nuevo conocimiento del espacio global. El director ha utilizado las facultades selectivas del encuadre para excluir algo de gran importancia y luego presentarlo con un efecto sorprendente.

Más sistemáticamente, *The Musketeers of Pig Alley*, de D. W. Griffith, hace uso de las irrupciones repentinas en el fotograma como un motivo desarrollado a lo largo de toda la película. Cuando un gángster está intentando verter una droga en la bebida de la heroína, no nos damos cuenta de que Snapper Kid ha entrado en la habitación hasta que un hilo de humo de su cigarrillo flota en la imagen (fig. 6.85). Al final de la película, cuando Snapper Kid recibe un soborno, una mano misteriosa se introduce en el cuadro para ofrecerle dinero (fig. 6.86). Griffith ha explotado la sorpresa latente en el repentino conocimiento de que las figuras están fuera de campo.

El uso de la quinta zona del espacio fuera de campo, el de detrás del decorado, es desde luego común; los personajes salen por una puerta y quedan entonces ocultos por un pared o una escalera. Algo más raro es el uso de la sexta



Fig. 6.87



Fig. 6.88

zona, el espacio fuera de campo detrás y cerca de la cámara. Un ejemplo famoso es el de *La regla del juego*, de Jean Renoir. André y Robert están enzarzados en una pelea; durante el tumulto, André cae por encima de un diván (fig. 6.87). Las revistas empiezan a caer sobre él desde la parte superior del cuadro, desde «detrás de nosotros», por decirlo de alguna manera (fig. 6.88). De este modo, el director puede convertir las forzosas limitaciones de los bordes del cuadro en ventajas.

ÁNGULO, NIVEL, ALTURA Y DISTANCIA DEL ENCUADRE

El encuadre implica no sólo un espacio exterior a él, sino también una posición desde la que se ve el material de la imagen. Muy a menudo, desde luego, esa posición es la de la cámara que rueda el hecho, pero no tiene por qué ser siempre así. En una película de animación, la posición que implican las imágenes dibujadas no es necesariamente la misma posición que ocupa la cámara durante el rodaje; los planos de las películas de animación se pueden encuadrar como picados o contrapicados, o planos generales o primeros planos, y todo ello es simplemente el resultado de la perspectiva de los dibujos seleccionados para filmar. Sin embargo, a continuación, seguiremos hablando de «ángulo de cámara», «nivel de la cámara», «altura de la cámara» y «distancia de la cámara», entendiendo que dichos términos se refieren simplemente a lo que vemos en la pantalla y no siempre tienen que ajustarse a lo que ocurre durante el rodaje.

Ángulo. La imagen implica un *ángulo de encuadre* con respecto a lo que se muestra. De este modo, esto nos coloca en algún ángulo de la puesta en escena del plano. El número de ángulos es infinito, puesto que hay un número infinito de puntos en el espacio que pueden ocupar la cámara. En la práctica, distinguimos generalmente tres categorías generales: el ángulo recto, el ángulo alto (o picado) y el ángulo bajo (o contrapicado). El ángulo recto es el más común. La figura 6.89 muestra un ángulo recto en *Chronik der Anna Magdalena Bach*, de Straub y Huillet. El ángulo picado nos sitúa «mirando hacia abajo» el material del interior del cuadro, como en la figura 6.90, un plano de *Iván el Terrible*. El ángulo contrapicado nos sitúa «mirando hacia arriba» el material del fotograma (como en la figura 6.91, también de *Iván el Terrible*).

Nivel. También podemos diferenciar hasta qué punto está «nivelado» el encuadre. El nivel alude a la sensación de gravedad que gobierna el material filmado y la imagen. Supongamos que estamos filmando postes telefónicos. Si el



Fig. 6.89



Fig. 6.90



Fig. 6.91



Fig. 6.92



Fig. 6.93



Fig. 6.94



Fig. 6.95



Fig. 6.96

encuadre está nivelado, los bordes horizontales del fotograma serán paralelos al horizonte del plano y perpendiculares a los postes. Si el horizonte y los postes están en ángulos en diagonal, la imagen será *oblicua*.

El encuadre oblicuo es relativamente raro, aunque hay unas cuantas películas que hacen un frecuente uso de él, como *Mr. Arkadin* (Confidential Report, 1955), de Orson Welles y *El tercer hombre* (The Third Man, 1949), de Carol Reed (véase fig. 6.92). En *The End*, de Christopher Maclaine, un encuadre oblicuo hace que un paso sobre el suelo en primer término resulte nivelado mientras que los edificios del fondo aparecen grotescamente descentrados (fig. 6.93).

Altura. A veces es importante indicar que el encuadre nos crea la sensación de estar situados a cierta *altura*. El ángulo de cámara está, desde luego, relacionado en parte con la altura: encuadrar desde un ángulo contrapicado presupone estar en una posición más elevada que el material de la imagen.

Pero la altura de la cámara no es simplemente una cuestión de angulación de la cámara. Por ejemplo, el director japonés Yasujiro Ozu emplaza a menudo la cámara cerca del suelo para filmar los objetos o los personajes que hay en el suelo (fotogramas en color 36, 59 y 60). Nótese que no se trata del ángulo de la cámara, ya que el ángulo es recto; todavía vemos el suelo. Filmar desde una altura tan baja con un ángulo recto es una importante cualidad del estilo visual de Ozu, como veremos en el capítulo 10.

Distancia. Finalmente, el encuadre de la imagen no sólo nos sitúa en un ángulo, una altura y un plano de nivel determinado, sino también a una distancia. El encuadre nos crea la sensación de estar lejos o cerca de la puesta en escena del plano. Este aspecto del encuadre se denomina normalmente distancia de cámara. A continuación utilizaremos la medida estándar —la escala del cuerpo humano—, pero también podría servir cualquier otra cosa filmada. Los ejemplos proceden de *El tercer hombre*.

En el *plano de conjunto*, la figura humana apenas es visible (fig. 6.94). Éste es el encuadre para los paisajes, las filmaciones a vista de pájaro de las ciudades y otras vistas. En el *plano general*, las figuras son más prominentes, pero todavía domina el fondo (fig. 6.95). El *plano americano* es muy común en el cine de Hollywood. En él, como en la figura 6.96, la figura humana está encuadrada aproximadamente desde las rodillas hacia arriba. Este plano permite un buen equilibrio entre las figuras y su entorno. Los planos a la misma distancia de temas no humanos se llaman *planos medios largos*.

El *plano medio* encuadra al cuerpo humano desde la cintura hacia arriba (fig. 6.97). Los gestos y expresiones, en este caso, resultan más visibles. El *plano medio corto* encuadra el cuerpo desde el cuello hacia arriba (fig. 6.98). El *primer plano* es, tradicionalmente, el plano que muestra solamente la cabeza, las ma-



Fig. 6.97



Fig. 6.98



Fig. 6.99

nos, los pies o un objeto pequeño. Pone de relieve las expresiones faciales, los detalles de los gestos o un objeto significativo (fig. 6.99). El *primerísimo plano* destaca una porción del rostro (ojos o labios), aísla un detalle y agranda lo pequeño (fig. 6.100).

Nótese que el tamaño del material fotografiado dentro del cuadro es tan importante como cualquier «distancia de cámara» real. Desde la misma «distancia de cámara», se puede rodar un plano general de una persona o un primer plano de la mano de King Kong. No llamaríamos al plano de la figura 6.101 (de *La pasión de Juana de Arco*) un primer plano sólo porque únicamente aparece la cabeza de Juana en el cuadro; el encuadre es de plano general porque, a escala, su cabeza es relativamente pequeña. (Simplemente modificando el encuadre hacia abajo, se vería todo el cuerpo.) Al juzgar la distancia de cámara, la proporción relativa del material encuadrado aporta el determinante fundamental.



Fig. 6.100

Existe una confusión común acerca del encuadre. En primer lugar, las clasificaciones de los encuadres son obviamente cuestión de grados. No hay una medida universal de ángulo o distancia de cámara. Ningún punto de corte preciso diferencia entre un plano general y un plano de conjunto, o un ángulo ligeramente bajo y un ángulo recto. Además, los cineastas no tienen nada que ver con la terminología. No se preocupan de si un plano no se incluye en una categoría tradicional. Sin embargo, los conceptos son lo bastante claros para nosotros como para usarlos al hablar de cine. No tiene mucha importancia si el plano que corta a John Wayne ligeramente por encima de la cintura se tiene que denominar plano medio o plano medio corto. Lo que es importante es que utilizamos los términos de modo que nos permiten analizar cómo funciona este encuadre en la película concreta y compartir nuestras percepciones analíticas con otros.



Fig. 6.101

Funciones del encuadre. Hay otro problema más importante. A veces nos vemos tentados a asignar significados absolutos a los ángulos, las distancias y otras cualidades del encuadre. A creer que el encuadre desde un ángulo bajo «dice» automáticamente que un personaje es fuerte y que el encuadre desde un ángulo alto le presenta como si fuera pequeño o derrotado. Las analogías verbales son especialmente seductoras: una imagen oblicua parece querer decir que «el mundo está descentrado».

El análisis del cine como arte sería mucho más fácil si las cualidades técnicas poseyeran automáticamente estos significados tan estrictos, pero las películas perderían mucho de su carácter único y de su riqueza. La verdad es que los encuadres no tienen significados absolutos o generales. En *algunas* películas, los ángulos y las distancias transmiten significados como los arriba mencionados, pero en otras —probablemente en la mayoría— no es así. Basarse en dichas fór-



Fig. 6.102

mulas es olvidar que el significado y el efecto siempre son resultado de la película entera, de su funcionamiento como sistema. El contexto de la película determinará la función de los encuadres, al igual que determina la función de la puesta en escena, las cualidades fotográficas y demás técnicas. Consideremos tres ejemplos.

En muchos momentos de *Ciudadano Kane*, los planos en contrapicado de Kane transmiten su amenazador poder; sin embargo, los planos con mayores contrapicados de la película tienen lugar en el momento de la derrota más humillante de Kane: su fracasada campaña política. En este contexto, el contrapicado funciona para aislar a Kane y a su amigo ante un fondo vacío, su desierta sede electoral (fig. 6.102). Nótese que los ángulos del encuadre no sólo afectan a nuestra visión de las figuras principales, sino también al fondo ante el que esas figuras pueden aparecer.

Si el cliché sobre los contrapicados fuera correcto, la figura 6.103, un plano de *Con la muerte en los talones*, expresaría el poder de Van Damm y Leonard. De hecho, Van Damm acaba de decidir eliminar a su amante arrojándola del avión y está diciendo: «Pienso que esta cuestión es mejor despacharla desde una cierta altura». El ángulo y la distancia del plano de Hitchcock profetizan ingeniosamente cómo se llevará a cabo el asesinato.

Esto queda desbaratado en el plano de *Octubre*, de Eisenstein, que muestra la figura 6.104. La imagen oblicua dinamiza el esfuerzo de subir el cañón.

Estos tres ejemplos deberían demostrar que no podemos reducir la riqueza del cine a unas cuantas recetas. Debemos, como siempre, buscar las *funciones* que la técnica desempeña en el *contexto* concreto de toda la película.

La distancia, el ángulo, el nivel y la altura de la cámara adoptan a menudo funciones narrativas bien definidas. La distancia de la cámara puede situar o resituar decorados y posiciones de los personajes, como veremos en el capítulo siguiente cuando examinemos el montaje de la primera secuencia de *El halcón maltés* (The Maltese Falcon, 1941). Un encuadre puede aislar un detalle importante para la narración: las lágrimas de Henriette en *Un día de campo* (Une partie de campagne, 1936) (fig. 6.105), o los recortes del pelo de Juana en *La pasión de Juana de Arco* (fig. 6.106).

El encuadre también nos ayuda a considerar un plano como «subjetivo». En el capítulo 3, vimos que la narración de una película puede presentar la información de la historia con cierto grado de profundidad psicológica (pág. 78) y una de las opciones es la subjetividad perceptiva, que transmite lo que ve u oye un personaje. Cuando el encuadre de un plano nos incite a tomarlo como la visión de un personaje, lo llamaremos *plano subjetivo*. En la figura 6.107, un plano



Fig. 6.103



Fig. 6.104



Fig. 6.105

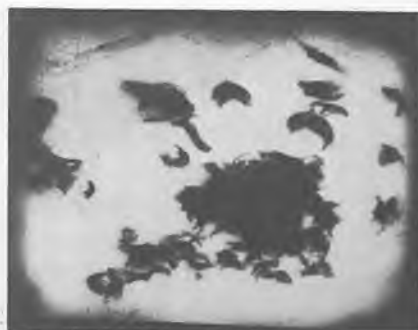


Fig. 6.106



Fig. 6.107



Fig. 6.108

de *Furia* (Fury, 1936), de Fritz Lang, se ve al héroe en la celda de la prisión a través de los barrotes en un ángulo ligeramente contrapicado. El siguiente plano (fig. 6.108), un picado por la ventana hacia la calle, nos muestra lo que se ve desde su punto de vista.

De forma menos evidente, la distancia y el ángulo de la cámara pueden situarnos en una zona del espacio de la narración. El ángulo y la distancia de la figura 6.109, un plano de *El sargento York* (Sergeant York, 1941), no nos muestran al predicador desde el punto de vista de ningún personaje concreto, pero generalmente estamos situados en la posición de la congregación. (Una distancia y un ángulo alternativos podrían mostrar al predicador desde un ángulo picado y desde atrás, con la congregación al otro lado.) Un encuadre oblicuo puede desempeñar la función narrativa de hacer que determinados planos o secuencias sean completamente diferentes al resto de la película. Nótese el encuadre oblicuo de la figura 6.110, un plano de una secuencia de montaje de *The Roaring Twenties* (1939), que muestra una acción rutinaria en vez de un momento específico.

Los encuadres también pueden serle útiles a la narración de otras formas. A lo largo de toda una película, las repeticiones de determinados encuadres pueden asociarse con un personaje o situación. Es decir, los encuadres pueden convertirse en motivos que unifiquen la película. En *El halcón maltés*, se fotografía frecuentemente a Casper Gutman en contrapicado, lo que pone de relieve su grotesca obesidad. En *La pasión de Juana de Arco*, Dreyer recurre obsesivamente a los primerísimos primeros planos de Juana.

Por otro lado, en una película pueden destacar ciertos encuadres por su rareza. La amenazadora sensación de calma que transmite el plano de los pájaros descendiendo sobre Bahía Bodega (en la película de Hitchcock *Los pájaros*) se debe al brusco cambio de los primeros planos en ángulo recto a un gran plano general desde muy por encima de la ciudad. (Véanse figs. 7.37 y 7.38, pág. 255.)



Fig. 6.109



Fig. 6.110



Fig. 6.111

En una película compuesta sobre todo por planos generales y medios, un primerísimo primer plano tendrá, obviamente, una fuerza considerable. Igualmente, las primeras escenas de *Alien*, de Ridley Scott, presentan pocos planos que describan los puntos de vista de algún personaje. Pero cuando Kane se acerca al huevo del monstruo, vemos primeros planos de éste como si fuera a través de sus ojos, y la criatura salta hacia nosotros. Esto no sólo nos provoca un repentino sobresalto; el cambio repentino a unos encuadres que nos limitan a la esfera de conocimiento del personaje enfatiza el primer momento decisivo del argumento.

Incluso dentro de una única secuencia, el ángulo, el nivel y la distancia de la cámara pueden evolucionar significativamente. En la secuencia final de *Sabotaje* (Saboteur, 1942), de Hitchcock, en la parte superior de la Estatua de la Libertad, el héroe está sujetando la manga de la chaqueta del saboteador, que cuelga precariamente. Las costuras de la manga comienzan a rasgarse. Hitchcock corta de grandes planos generales de la estatua, en picado y contrapicado e inclinados en todas direcciones, a primerísimos planos de los hilos rompiéndose uno a uno. El suspense de la escena deriva principalmente de la drástica diferencia entre la visión amplia (que enfatiza el peligro del saboteador) y la ampliación casi microscópica (su destino pendiente de un hilo).

Los encuadres no sólo funcionan para enfatizar la forma narrativa. También pueden tener su propio interés intrínseco. Los primeros planos pueden resaltar texturas y detalles que de otro modo podríamos ignorar. Podemos ver los gestos subrepticios más pequeños de un carterista en los planos de detalle de *Pickpocket*, de Robert Bresson (fig. 6.111); una serie de planos cortos similares completa una brillante escena similar a una batalla en esta película. Los planos generales pueden permitirnos explorar espacios amplios. Una gran parte de la belleza visual del *western*, de 2001, *una odisea en el espacio* y de *Los siete samurais*, se debe a los planos generales, que ponen de manifiesto enormes espacios.

Nuestra vista también disfruta del juego formal que ofrecen los ángulos insólitos de objetos familiares, como cuando René Clair, en *Entreacte* (Entr'acte, 1924), encuadra a una bailarina desde arriba, transformando la figura en una flor que se abre y se cierra (fig. 6.112). En *La pasión de Juana de Arco*, los encuadres desde arriba al revés (fig. 6.113) no están concebidos como si se tratara del punto de vista de un personaje, sino como una exploración del propio encuadre. «Al reproducir el objeto desde un ángulo poco común y sorprendente», escribe Rudolf Arnheim, «el artista obliga al espectador a interesarse más, lo que va más allá de simplemente advertir o aceptar. El objeto así



Fig. 6.112



Fig. 6.113

fotografiado a veces gana en realidad y la impresión que causa es más viva y llamativa.»

El encuadre también se puede utilizar con fines cómicos, como han demostrado Charles Chaplin, Buster Keaton y Jacques Tati. Hemos visto que en *La ley de la hospitalidad* Keaton escenifica muchos *gags* con profundidad espacial. Ahora podemos ver que si los ángulos y las distancias de la cámara están bien elegidos, son también vitales para el éxito de los *gags*. Por ejemplo, si la escena que muestra la figura 5.90 (pág. 176) se hubiera rodado desde un lado y en gran plano general, no veríamos tan claramente que las dos partes del tren están en vías paralelas. Además, no podríamos ver el gesto de desconcierto del maquinista, que indica que no consigue entender lo que ha sucedido. Igualmente, el uso del encuadre para crear un espacio fuera de campo es fundamental para el *gag* que se muestra en las figuras 5.99 y 5.100 (pág. 179). En este caso, el *gag* se produce en el tiempo, en vez de en el espacio. Primero Willie tira de la cuerda, luego el efecto que no vemos de ese tirón se hace visible cuando Canfield hijo pasa como un rayo y desaparece. Finalmente, Willie reacciona y se arrastra hacia el abismo por debajo del nervio del fotograma. Intentemos imaginar estos momentos y otros de *La ley de la hospitalidad* con encuadres diferentes y veremos cómo la reacción al humor de Keaton depende de la cuidadosa combinación de la puesta en escena y el encuadre.

Igualmente, en *Playtime*, de Tati, la puesta en escena y la posición de la cámara cooperan para crear estructuras visuales humorísticas. En un momento, monsieur Hulot se gira y descubre que a un portero que cierra una puerta parecen haberle salido cuernos repentinamente (las manillas de la puerta; véase fig. 6.114). El juego visual se debe a que el ángulo y la distancia de la cámara se han elegido con precisión. No podemos clasificar todas las funciones no narrativas del encuadre; solamente podemos sugerir que la distancia, el ángulo, la altura y el nivel de la cámara tienen la posibilidad constante de agudizar nuestra percepción de cualidades puramente visuales.



Fig. 6.114

EL ENCUADRE MÓVIL

Todas las características del encuadre que hemos examinado están presentes en todas las imágenes encuadradas. Las pinturas, fotografías, tiras de cómic y otras imágenes, todas ellas son ejemplos de formatos, relaciones dentro y fuera del cuadro, ángulo, altura, nivel y distancia de la imagen. Pero hay un modo de encuadrar que es característico del cine (y el vídeo). En el cine es posible que el encuadre *se mueva* con respecto al material encuadrado.

«**Encuadre móvil**» significa que dentro de los confines de la imagen que vemos, el encuadre del objeto cambia. El encuadre móvil, de este modo, produce cambios en la altura, la distancia, el ángulo o el nivel de la cámara *dentro* del plano. Además, puesto que el encuadre nos orienta hacia el material de la imagen, a menudo nos vemos a nosotros mismos como si nos moviéramos *junto con* el encuadre. Con este tipo de encuadre podemos acercarnos al objeto o alejarnos de él, rodearlo o pasar por delante.

Tipos de encuadre móvil. Normalmente nos referimos a la capacidad del encuadre para moverse como «movimiento de cámara». Muy a menudo, este término es adecuado, ya que por lo general la movilidad del encuadre se consigue mediante el movimiento físico de la cámara durante la filmación. La cámara, como sabemos, normalmente descansa sobre un soporte mientras filma, y este soporte puede estar diseñado para que se pueda mover. Hay varias clases de movimientos de cámara, y cada uno de ellos crea un efecto concreto en la pantalla.



Fig. 6.115



Fig. 6.116



Fig. 6.117



Fig. 6.118



Fig. 6.119



Fig. 6.120



Fig. 6.121



Fig. 6.122

En la *panorámica* la cámara gira sobre un eje vertical. La cámara en sí no se desplaza. En la pantalla, la panorámica da la sensación de que la imagen explora el espacio horizontalmente. Es como si la cámara «girara la cabeza» a la izquierda o a la derecha. En las figuras 6.115 y 6.116, de *La palabra*, de Dreyer, la cámara panoramiza a la derecha para mantener a las figuras dentro de cuadro mientras cruzan la habitación.

En el movimiento en *picado/contrapicado* la cámara gira sobre un eje horizontal. Es como si la «cabeza» de la cámara estuviera moviéndose hacia arriba o hacia abajo. Una vez más, la cámara no cambia de posición. En la pantalla, el movimiento en picado/contrapicado crea la impresión de que se desenrolla un espacio de arriba abajo o de abajo arriba. *La novia vestía de negro* (La mariée était en noir, 1967), de François Truffaut, comienza con una secuencia en contrapicado de una iglesia (figs. 6.117 y 6.118).

En el *plano de travelling*, toda la cámara cambia de posición, moviéndose por tierra en cualquier dirección: hacia arriba, hacia abajo, de forma circular, en diagonal o de un lado a otro. Las figuras 6.119 y 6.120 muestran dos etapas de un *travelling* lateral de *Avaricia*, de Erich von Stroheim. Nótese cómo las figuras mantienen la misma relación básica con el cuadro cuando pasean por una vereda mientras la fachada de la casa que esperan comprar sigue siendo visible detrás de ellos.

En el *plano de grúa*, la cámara se mueve por encima del nivel de tierra. Por lo general, sube o desciende, a menudo gracias a un brazo mecánico que la levanta y baja. La escena del luto de *Iván el Terrible* comienza con un movimiento de grúa hacia abajo desde una vista elevada del féretro (fig. 6.121) hasta una posición más baja, finalizando con un encuadre de Iván sentado en la base del féretro (fig. 6.122). Un plano de grúa puede moverse no sólo hacia arriba y hacia abajo, como un ascensor, sino hacia adelante y hacia atrás o de un lado a otro. Al final de *Morgan, un caso clínico* (Morgan, a Suitable Case for Treatment, 1966), de Karel Reisz, la cámara se mueve en diagonal hacia arriba y hacia abajo para revelar que el jardín de flores aparentemente inocuo del héroe proclama su simpatía por el comunismo (fig. 6.123; 6.124). Variaciones del plano de grúa son los planos de helicóptero y avión.

Las panorámicas, los picados y contrapicados, los planos de *travelling* y los planos de grúa son los movimientos del encuadre más comunes, pero es posible imaginar prácticamente cualquier tipo de movimiento de cámara (dando vueltas de campana, girando, etc.). Solamente unos pocos movimientos de cámara se pueden confundir entre sí. La panorámica se parece a un plano de *travelling* lateral, y el picado y el contrapicado se parecen a un plano de grúa vertical. Pero un poco de práctica como espectador hace que sea fácil percibir la diferencia. Tanto en la panorámica como en el picado y el contrapicado, el cuerpo de la cámara no cambia de posición; simplemente gira a izquierda o derecha, arriba o abajo. Por ejemplo, en la figura 6.115 el encuadre está muy cerca del hombre del centro, mostrándole de perfil. Si la cámara estuviera haciendo un *travelling* de seguimiento, se mantendría al lado; sin embargo, la figura 6.116 le muestra a una distancia mayor y desde atrás, indicando que la cámara ha girado pero no se ha movido con el personaje. En el plano de *travelling* lateral y el plano de grúa vertical, la cámara se mueve horizontal o verticalmente, como si nos deslizáramos junto a un personaje o nos lanzáramos sobre un paisaje. Como veremos, los diferentes tipos de movimientos de cámara se pueden combinar.

Los movimientos de cámara han tenido un gran atractivo para los cineastas y el público desde los comienzos del cine. ¿Por qué? Visualmente, los movimientos de cámara crean varios efectos llamativos. A menudo aumentan la información sobre el espacio de la imagen. Las posiciones de los objetos se vuelven más vívidas y nítidas que en los encuadres estáticos. Normalmente, se revelan objetos o figuras nuevos. Los planos de *travelling* y grúa nos proporcio-



Fig. 6.123



Fig. 6.124



Fig. 6.125



Fig. 6.126

nan constantemente diferentes perspectivas de los objetos a medida que la imagen cambia continuamente de orientación. Los objetos parecen más sólidos y tridimensionales cuando la cámara forma un arco (es decir, gira alrededor de un sendero curvo) en torno a ellos. La panorámica y los planos picados y contrapicados presentan el espacio como continuo, tanto horizontal como verticalmente.

Además, es difícil no considerar al movimiento de cámara como un sustituto de nuestro movimiento. No se trata precisamente de que los objetos avancen o retrocedan. Parece que nos apartamos o acercamos a ellos. Desde luego, éste no es el caso en un sentido literal: nunca olvidamos que lo que estamos viendo es una película. Sin embargo, el movimiento de la cámara proporciona varias pistas convincentes acerca del movimiento por el espacio. En realidad, estas pistas son tan fuertes que los cineastas a menudo hacen que los movimientos de cámara sean *subjetivos*: motivados por la narración para representar la visión a través de los ojos de un personaje en movimiento. Es decir, el movimiento de cámara puede ser una pista convincente de que estamos viendo un plano subjetivo. Subjetivo o no desde el punto de vista de la narración, el ojo móvil de la cámara, el encuadre móvil del plano, actúa como un sustituto de nuestra vista y nuestra atención.

En la producción cinematográfica comercial de hoy en día, la mayoría de los movimientos de cámara se hacen con la cámara colocada en una *dolly*, que se puede mover sobre raíles u otros soportes especialmente diseñados para ello. Otra alternativa es una montura de cámara equilibrada en un balancín patentada como Steadicam. Esta montura va atada al cuerpo del operador mediante un soporte. El operador puede caminar con la cámara, ajustando el encuadre mediante pequeños movimientos de la mano mientras ve la imagen en un monitor de vídeo. Otro operador ajusta el enfoque con un mando por control remoto.

El mecanismo que mantiene el equilibrio permite a la Steadicam rodar planos móviles con gran uniformidad. Se consigue una gran fluidez a la hora de seguir a los actores subiendo escaleras, entrando en habitaciones o yendo en moto o bicicleta. En *Toro salvaje*, de Martin Scorsese, la Steadicam sigue al protagonista fuera de los vestuarios, a través de un largo pasillo (fig. 6.125), subiendo un tramo de escaleras (fig. 6.126) y por en medio de una abigarrada multitud, hasta el *ring*. Recientemente, los directores han utilizado la Steadicam en el plató para complementar a la cámara principal, ya que proporciona planos con movimiento que se pueden montar dentro de imágenes más amplias.

Al crear ciertos efectos especiales, el movimiento de cámara puede estar gobernado por otros medios electrónicos. Las técnicas de *control del movimiento* utilizan programas informáticos para planificar los movimientos de cámara y ejecutarlos con precisión. Los movimientos, entonces, se pueden repetir para diferentes elementos de un plano compuesto. Por ejemplo, un *travelling* hacia una nave espacial se puede repetir para ampliar el fondo dentro del que se recorta la maqueta. El control del movimiento se utilizó por primera vez en las películas de ciencia ficción, sobre todo en *Naves misteriosas* (*Silent Running*, 1971) y *La guerra de las galaxias*.

A veces, el cineasta no quiere movimientos de cámara suaves y prefiere una imagen desigual y temblorosa. Generalmente, este tipo de imagen se consigue mediante el uso de la *cámara en mano*. Es decir, el operador no fija la cámara en un trípode o en una *dolly*, sino que, en vez de ello, utiliza su cuerpo como soporte. En la figura 6.127, Don Pennebaker llevaba la cámara en mano durante el rodaje de *Keep on Rocking* (1971). Este tipo de movimiento de cámara se volvió muy común a finales de los años cincuenta, con el nacimiento de los documentales de *cinéma-vérité*. Pronto se empezó a utilizar este recurso en el cine de ficción. En años recientes, algunos directores han recalibrado la Steadicam para que las imágenes sean menos suaves.



A menudo, la cámara en mano funciona como una forma especial de punto de vista subjetivo, como en la figura 6.128, de *Una luz en el hampa* (The Naked Kiss, 1964), de Samuel Fuller. En ocasiones, el plano cámara en mano sirve para recordar al espectador la presencia de la propia cámara. Esto se explota en *La primera carga al machete* (1969), de Manuel Octavio Gómez, una película que utiliza las técnicas del *cinéma-vérité* de forma anacrónica. La película está ambientada en 1868, mucho antes de que se inventara el cine, pero se presenta como un documental, lleno de entrevistas y fragmentos de noticiarios. Los episodios de la guerrilla están rodados cámara en mano, lo que llama nuestra atención sobre el carácter de reconstrucción de la película como un todo (fig. 6.129).

El movimiento de cámara es la forma más común de conseguir un encuadre móvil, pero no es la única. En el cine de animación, la cámara se mantiene en una posición, pero mediante el dibujo en calcos fotograma a fotograma, el animador puede crear el efecto del movimiento de cámara, como en la panorámica de *The Old Grey Hare* (1944) (figs. 6.130-6.132).

Por otra parte, el efecto de encuadre móvil se puede conseguir fotografian- do una fotografía o un fotograma de una película y ampliando o reduciendo gradualmente cualquier porción de la imagen, como se hace frecuentemente en la positivadora óptica. Se puede abrir un *iris* para revelar una imagen o cerrarlo para aislar un detalle. Finalmente, el objetivo *zoom*, como ya hemos mencionado, se puede utilizar para crear un encuadre móvil.

Las diferencias entre los tipos de encuadre móvil de laboratorio o de *zoom* y algunos encuadres móviles creados por el movimiento de cámara durante el ro-



Fig. 6.128



Fig. 6.129



Fig. 6.130



Fig. 6.131



Fig. 6.132



Fig. 6.133



Fig. 6.134



Fig. 6.135



Fig. 6.136



Fig. 6.137



Fig. 6.138



Fig. 6.139

daje son difíciles de ilustrar en páginas impresas. Nadie pensará que una abertura de *iris* o un plano de *travelling* circular es un *zoom*. Sin embargo, ¿cómo podemos, por ejemplo, nosotros como espectadores distinguir entre una abertura de *zoom* y un plano de *travelling* hacia adelante, o un plano de grúa hacia atrás y un encuadre creado en la positivadora óptica? En general, la animación, los efectos especiales y los objetivos *zoom* crean un encuadre móvil al reducir o ampliar alguna porción de la imagen. Aunque el plano de *travelling* y el plano de grúa amplían o reducen porciones de la imagen, no es esto *todo* lo que hacen. En el auténtico movimiento de cámara, los objetos estáticos en diferentes planos pasan a diferentes velocidades, presentándonos *diferentes aspectos*; los fondos ganan volumen y profundidad.

Consideremos algunos ejemplos. En *La guerra ha terminado* (La guerre est finie, 1966) de Alain Resnais, un plano de *travelling* (figs. 6.133, 6.134) dota a los objetos de un volumen considerable. La pared no ha perdido nada de su grosor o solidez. Además, el cartel de la calle no ha aumentado simplemente; su orientación ha cambiado con respecto al punto de vista de la cámara. Igualmente, en las figuras 6.135-6.137, un *travelling* en diagonal de *El último tango en París*, de Bertolucci, las figuras mantienen su volumen tridimensional, pero cambia un poco el ángulo y el aspecto.

Con las ampliaciones del *zoom* y la positivadora óptica, sin embargo, el encuadre móvil no altera el aspecto o la posición de los objetos filmados. En el plano de *Barry Lyndon* (Barry Lyndon, 1975), de Stanley Kubrick (figs. 6.138, 6.139), las tropas desfilando disminuyen de tamaño simplemente por el cierre de *zoom*. Es decir, nuestra posición con respecto a los soldados y su fondo es exactamente el mismo al final del cierre de *zoom*. Pero las pistas de profundidad cambian a medida que disminuye la distancia focal de la lente. Al comienzo del plano, la imagen de teleobjetivo hace que las tropas parezcan más cerca de los árboles del fondo que al final del plano, y el cierre de *zoom* revela a un grupo de espectadores al fondo. En resumen, cuando la cámara se mueve, percibimos nuestro propio movimiento por el espacio. Cuando opera el *zoom*, un fragmento del espacio parece agrandado o reducido.

Hasta aquí, hemos aislado estos diferentes tipos de encuadres móviles en estados muy puros. Pero los cineastas combinan frecuentemente estos encuadres dentro de un mismo plano: la cámara puede hacer un *travelling* y panoramizar al mismo tiempo o elevarse mientras utiliza un *zoom*. Sin embargo, todo ejemplo se puede identificar como una combinación de los tipos básicos.

Funciones de la movilidad del encuadre. Nuestro listado de tipos de encuadres móviles es poco útil sin una consideración de cómo funcionan sistemáticamente dichas estrategias de encuadre dentro de las películas. ¿Cómo se relaciona el encuadre móvil con el espacio cinematográfico? ¿Y con el tiempo cinematográfico? ¿Cómo crean los encuadres móviles ciertos patrones por sí mismos? Estas cuestiones exigen que examinemos cómo interactúa el encuadre móvil con la forma de la película.

1. *El encuadre móvil y el espacio.* El encuadre móvil afecta considerablemente al espacio en campo y fuera de campo. Un plano de *travelling* o un *zoom* hacia adelante hace visible en la pantalla un espacio fuera de campo. Otros movimientos de cámara y efectos ópticos pueden revelar nuevas zonas fuera de campo. En muchas películas, la cámara retrocede desde un detalle e introduce algo inesperado dentro del espacio del plano. Esto es lo que sucede en el ejemplo anterior de *Jezabel* (fig. 6.81 a 6.84); después de que la mano con la copa se introduzca en primer plano, la cámara retrocede para mostrar a un hombre que está de pie en primer término. El encuadre móvil también afecta continuamente a la distancia, el ángulo, la altura y el nivel del encuadre. Un *travelling* hacia adelante puede cambiar la distancia de plano general a primer plano; un plano de grúa hacia arriba puede cambiar el ángulo desde un contrapicado a un picado.

Podemos, en general, plantearnos varias cuestiones sobre cómo el encuadre móvil se relaciona con el espacio. ¿Se basan los movimientos del encuadre en el movimiento de las figuras? Por ejemplo, una de las funciones más comunes del movimiento de cámara es *reencuadrar*. Si un personaje se mueve en relación con otro personaje, muy a menudo se panoramizará levemente la imagen para modificar el movimiento. En *Roma, ciudad abierta* (*Roma città aperta*, 1945), cuando Ricci está en el apartamento de Pina, cambia ligeramente de posición cuando se sienta en el borde de la mesa, y el encuadre cambia levemente para acomodarse a su movimiento. El reencuadre también puede ser un arte en sí mismo, como en *Luna nueva*, que se esfuerza por equilibrar sus composiciones mediante el reencuadre. Cuando Hildy se mueve, la cámara panoramiza a la derecha para reencuadrarla; cuando Walter gira en la silla, la cámara reencuadra a la izquierda, dirigiendo cada vez nuestra atención y manteniendo una composición equilibrada (véanse figs 6.140-6.142). Puesto que los reencuadres están motivados por el movimiento de las figuras, tienden a pasar relativamente inadvertidos. Cuando empezamos a darnos cuenta, nos podemos llegar a sorprender de cuán frecuentemente aparecen.

El reencuadre es solamente una de las formas en que el encuadre móvil puede basar el movimiento de las figuras. La cámara también puede desplazarse para seguir a las figuras u objetos en movimiento. Una panorámica puede mantener una carrera de coches centrada, un *travelling* puede seguir a un personaje de una habitación a otra, o un plano de grúa puede perseguir a un globo que se eleva. En estos casos, la movilidad del encuadre funciona sobre todo para mantener nuestra atención en el tema del plano y se subordina al movimiento de ese tema.

Los planos de seguimiento pueden llegar a ser bastante complicados. *Cronaca di un amore* (1951), de Michelangelo Antonioni, contiene muchas esce-



Fig. 6.140



Fig. 6.141



Fig. 6.142



Fig. 6.143



Fig. 6.144



Fig. 6.145



Fig. 6.146



Fig. 6.147



Fig. 6.148

nas en las que están presentes varios personajes. Por lo general, la cámara sigue a una figura que se mueve para encontrarse con otra, luego sigue el movimiento del segundo personaje hasta otro lugar donde se encuentra con algún otro, luego sigue el movimiento del tercer personaje y así sucesivamente. La secuencia de la partida de cartas de *Cronaca di un amore* es un excelente ejemplo del continuado seguimiento de la cámara a un personaje tras otro en rápida sucesión.

Sin embargo, el encuadre móvil no necesita en absoluto estar subordinado al movimiento de las figuras. También puede moverse independientemente de ellas. A menudo, desde luego, la cámara se aleja de los personajes para revelar algo de importancia para la narración. Los ejemplos más banales son movimientos que ponen de relieve una pista disimulada, una señal que hace observaciones sobre la acción, una sombra inadvertida o una mano haciendo algo. La cámara móvil puede situar un lugar en el que después entrarán los personajes. Esto es lo que sucede al comienzo de *Laura* (1944), de Otto Preminger, cuando la cámara se desliza por la sala de estar de Waldo Lydecker, definiéndole como un hombre rico y de gustos refinados, antes de centrarse en el detective MacPherson. En *Le crime de monsieur Lange*, de Renoir, la cámara móvil caracteriza a Lange abandonándole y haciendo una panorámica alrededor para examinar su habitación, repleta de revólveres, sombreros de vaquero y un mapa con el territorio de Arizona (figs. 6.143-6.148). Se muestra a Lange como un hombre fantástico, que vive según el mundo del Oeste en que se inspira para sus historias de vaqueros.

A veces, sin embargo, un movimiento que sólo *aparentemente* sitúa un espacio para la acción puede cogernos totalmente desprevenidos, como al comienzo de *Genroku Chushingura* [Los cuarenta y siete samurais, 1942], de Kenji Mizoguchi. Después de un plano estático del patio de un palacio (fig. 6.149), se corta a otra vista del patio, ahora visto desde dentro del pasillo (fig. 6.150). La cámara avanza lateralmente a lo largo del pasillo, su mirada fija en el patio, completamente vacío. Parece que vaya a entrar alguien o algo en él. Se oyen voces bastante claras, mientras la cámara continúa moviéndose lentamente en un *travelling* hacia la derecha (fig. 6.151). En efecto, después de lo que parecen minutos, la cámara hace una panorámica a la derecha para revelar a los hombres hablando de pie en el pasillo (fig. 6.152). Hemos sido engañados; la acción real estaba sucediendo en el pasillo, fuera de campo, y la trayectoria lateral de la cámara excluía deliberadamente la acción. Además, este movimiento de cámara establece un espacio desocupado como importante para la película, como se demostrará en escenas posteriores.

Dependa o no del movimiento de las figuras, el encuadre móvil puede afectar profundamente a cómo percibimos el espacio dentro del cuadro o fue-



Fig. 6.149



Fig. 6.150



Fig. 6.151



Fig. 6.152



Fig. 6.153

ra de campo. Los diferentes movimientos de cámara crean diferentes concepciones del espacio. En *El año pasado en Marienbad*, Resnais hace que la cámara se mueva a menudo por pasillos y a través de puertas, convirtiendo un hotel de verano en un laberinto. Alfred Hitchcock ha producido algunos de los movimientos de cámara más famosos de la historia del cine. Un plano de *travelling* con grúa se mueve desde un plano general en picado de un salón de baile, sobre las cabezas de los bailarines, hasta un primerísimo primer plano de los ojos de un batería, afectados por un tic (*Inocencia y juventud* [Young and Innocent, 1937]). En *De entre los muertos/Vértigo*, una combinación especialmente astuta de *travelling* y cierre de *zoom* distorsiona plásticamente la perspectiva del plano. (Este recurso reaparece en *Tiburón*, de Spielberg, cuando el sheriff Brody se da cuenta de repente, en la playa, de que el tiburón ha atacado a un niño.) En películas como *Csillagosok Katonak* [Rojos y blancos, 1967] y *Salmo rojo* (Meg Ker a Nep, 1971), Miklós Jancsó se ha especializado en movimientos de cámara muy largos, que vagan entre grupos de gente moviéndose por un llano. Sus planos utilizan todos los recursos del *travelling*, panorámica, grúas, *zoom* y enfoques para conformar nuestra percepción de las relaciones espaciales.

Para su película *La région centrale* (1971), Michael Snow construyó la máquina que aparece en la figura 6.153. Puesto que todos los brazos móviles podían girar la cámara de diferentes modos en respuesta a un mando por control remoto, la máquina creaba una variada serie de movimientos de cámara rotativos. Snow colocó la máquina en un desértico paisaje canadiense y la película resultante transforma ese espacio en una serie de imágenes especialmente móviles. Un grupo de variaciones sobre las posibilidades de la velocidad y la dirección del movimiento de la cámara proporcionaron las bases de

la forma abstracta de esta película. Éste es un ejemplo de cómo una técnica cinematográfica puede determinar enormemente la forma de una larga y complicada película.

Todos estos ejemplos ilustran diferentes formas en las que la movilidad del cuadro afecta a nuestra percepción del espacio. Acerca de cualquier encuadre móvil, podemos preguntarnos: ¿cómo funciona para revelar u ocultar el espacio fuera de campo? ¿Depende la movilidad del cuadro del movimiento de las figuras o es independiente de él? ¿Qué trayectoria concreta sigue la cámara? Estas cuestiones recibirán mejores respuestas al considerar cómo los efectos espaciales del movimiento de la cámara funcionan con respecto a la forma narrativa o no narrativa.

2. *El encuadre móvil y el tiempo.* La movilidad del cuadro implica tiempo, así como espacio, y los cineastas se han dado cuenta de que nuestro sentido de la duración y el ritmo están afectados por el encuadre móvil. La importancia de la duración en el movimiento de cámara, por ejemplo, se puede percibir comparando a dos directores japoneses, Yasujiro Ozu y Kenji Mizoguchi. Ozu prefiere los movimientos de cámara breves y unidireccionales, como en *Bakushu* (1951) y *Ochazuke no Aji* (1952). Mizoguchi, por el contrario, cultiva el plano de *travelling* lento y largo, combinándolo a menudo con la panorámica. Que los movimientos de cámara simplemente ocupen menos tiempo en las películas de Ozu que en las de Mizoguchi constituye una importante diferencia entre los estilos de los directores.

Más generalmente, puesto que un movimiento de cámara tiene una duración, puede crear un arco de expectación y satisfacción por sí mismo. En breve veremos cómo sucede esto en un largo movimiento de cámara al comienzo de *Sed de mal*, de Welles.

La velocidad de la movilidad de encuadre también es importante. Un *zoom* o movimiento de cámara puede ser relativamente lento o rápido. ¿Qué noche la de aquel día! y *Socorro* (Help!, 1965), de Richard Lester, comenzaron la moda, muy propia de los años sesenta, de las aperturas y cierres de *zoom* muy rápidos. En comparación, uno de los movimientos de cámara más tempranos e impresionantes, el monumental plano de grúa de la fiesta de Belshazzar en *Intolerancia*, de Griffith, gana majestuosidad y suspense por su inexorable lento descenso hacia el inmenso decorado que se muestra en la figura 5.11 (pág. 149).

En general, un movimiento de cámara puede crear efectos significativos por sí mismo. Si la cámara se aleja en panorámica, rápidamente, de un hecho, podemos vernos conducidos a preguntarnos qué ha sucedido. Si la cámara retrocede bruscamente para mostrarnos algo en primer término que no esperábamos, nos cogerá por sorpresa. Si la cámara se mueve lentamente sobre un detalle, ampliándolo gradualmente pero retrasando la satisfacción de nuestras expectativas, el movimiento de cámara contribuirá al suspense. En una película narrativa, la velocidad del encuadre móvil puede estar motivada por necesidades narrativas. Un rápido *travelling* hacia adelante dirigido a un objeto importante o un lento plano de grúa desde las figuras de un paisaje pueden subrayar fragmentos clave de la información de la historia.

A veces la velocidad del encuadre móvil funciona de forma rítmica. En *Pastorale d'été* (1958), de Will Hindle, se crea un ritmo suave y sincopado abriendo en *zoom* y utilizando ligeros picados y contrapicados al compás de la música de Honegger. A menudo, las películas musicales hacen uso de la velocidad del movimiento de cámara para subrayar cualidades de una canción o baile. Durante el número «Broadway Rhythm», de *Cantando bajo la lluvia*, la cámara retrocede rápidamente desde Gene Kelly varias veces y la velocidad del movimiento está calculada para acentuar la letra de la canción. La velocidad del

encuadre también puede crear cualidades expresivas: un movimiento de cámara puede ser fluido, *staccato*, vacilante, etc. En resumen, la duración y velocidad del encuadre móvil pueden controlar significativamente nuestra percepción del plano en el tiempo.

3. *Modelos de encuadre móvil.* La imagen móvil puede crear sus propios motivos específicos dentro de una película. Por ejemplo, *Psicosis*, de Hitchcock, comienza y finaliza con un movimiento progresivo dentro de la imagen. Al comienzo de la película, la cámara panoramiza a la derecha y abre *zoom* sobre un edificio de un paisaje urbano. Varios movimientos progresivos nos llevan finalmente hasta los visillos de una ventana y a la oscuridad de la habitación de un hotel barato. El movimiento de cámara hacia adentro, la penetración en un interior, se repite a lo largo de toda la película, a menudo motivados como por un punto de vista subjetivo, como cuando varios personajes se van adentrando en la mansión de Norman. El penúltimo plano de la película muestra a Norman sentado ante una pared blanca, sin adornos, mientras oímos su monólogo interior. La cámara se mueve de nuevo hacia adelante hasta lograr un primer plano de su cara. Este plano es el clímax del movimiento progresivo iniciado al comienzo de la película; la película ha trazado un movimiento hasta el interior de la mente de Norman. Otra película que se basa en gran medida en un esquema de progresivos movimientos de penetración es *Ciudadano Kane*, que describe el mismo inexorable trayecto hacia la revelación del secreto de un personaje.

Hay otros tipos de movimientos que se pueden repetir y desarrollar a lo largo de una película. *Lola Montès* (1955), de Max Ophüls, utiliza planos de *travelling* de 360° y constantes planos de grúa hacia arriba y hacia abajo para contrastar la arena del circo con el mundo del pasado de Lola. Películas tan completamente diferentes como *La gran ilusión* (*La grande illusion*, 1937), de Jean Renoir, y *Los sobornados* (*The Big Heat*, 1953), de Fritz Lang, comparten el hábito de comenzar una secuencia con un plano relativamente cercano de un objeto y luego hacer un *travelling* hacia atrás para situar ese objeto en un contexto dramático, a veces con resultados asombrosos. En \longleftrightarrow , de Michael Snow (normalmente llamada *Back and Forth*, 1968-1969), la constante panoramización de un lado a otro en un aula, a la manera del ping-pong, determina la estructura formal básica de la película. Resulta una sorpresa cuando, casi al final, el movimiento se convierte de repente en un repetido picado y contrapicado. En estas y otras muchas películas, el cuadro móvil establece marcadas repeticiones y variaciones.

En estos ejemplos, las repeticiones y variaciones de los motivos de movimiento de cámara interactúan con la forma narrativa o no narrativa de la película. A modo de resumen podemos considerar dos películas que ilustran las posibles relaciones del encuadre móvil con la forma narrativa. Estas dos películas constituyen un oportuno contraste, ya que una utiliza el encuadre móvil para fortalecer y apoyar la narración, mientras la otra subordina la forma de la narración a la total movilidad del encuadre.

La gran ilusión, de Jean Renoir, es una película de guerra en la que casi nunca vemos la guerra. La heroicas cargas y los batallones derrotados, elementos esenciales del género, están ausentes. La primera guerra mundial no aparece casi nunca en la pantalla. En vez de ello, Renoir se centra en cómo las relaciones entre las naciones y las clases sociales se ven afectadas por la guerra. Maréchal y Boeldieu son los dos franceses; Rauffenstein es alemán. Sin embargo, el aristócrata Boeldieu tiene más en común con Rauffenstein que con el mecánico Maréchal. La forma narrativa de la película expone la muerte de la clase alta de Boeldieu-Rauffenstein y la precaria supervivencia de Maréchal y su amigo Rosenthal: su huida a la granja de Elsa, su pacífico interludio allí y su huida final de vuelta a Francia, y presumiblemente de vuelta a la guerra también.



Fig. 6.154



Fig. 6.155



Fig. 6.156

Dentro de este marco, el movimiento de cámara desempeña varias funciones, todas ellas de apoyo directo a la narración. En primer lugar, y lo que es menos usual, su tendencia a atenerse al movimiento de las figuras. Cuando un personaje o un vehículo se mueve, Renoir hace a menudo una panorámica o un *travelling* para seguirlo. La cámara sigue a Maréchal y Rosenthal cuando caminan juntos después de la huida; hace un *travelling* hacia atrás cuando el ruido que hacen los alemanes atrae hacia la ventana a los prisioneros. Pero son los movimientos de cámara *independientes* del movimiento de las figuras los que hacen que la película sea poco común.

Cuando la cámara se mueve por su cuenta, somos conscientes de que interpreta de forma activa la acción, creando suspense o proporcionándonos información de aquello que ignoran los personajes. Por ejemplo, cuando un prisionero está cavando el túnel y tira de la cuerda para pedir que le saquen fuera, la cámara encuadra la lata cayendo sin hacer ruido (fig. 6.154), y luego panoramiza a la izquierda para revelar que los personajes no se han percatado de ello (figs. 6.155, 6.156). De este modo, los movimientos de cámara ayudan a crear una narración en cierto modo ilimitada.



Fig. 6.157



Fig. 6.158

A veces la cámara es un agente tan activo que Renoir utilizará movimientos de cámara repetidos para crear patrones con significación narrativa. Uno de estos patrones es el movimiento para vincular a los personajes con detalles de su entorno. A menudo, una secuencia comienza con un primer plano de algún detalle y retrocede para anclar ese detalle en un contexto espacial y temporal más amplio. El paralelismo narrativo es evidente cuando Renoir comienza la escena de la discusión sobre los planes de fuga de Boeldieu y Maréchal con un primer plano de una ardilla enjaulada (fig. 5.157), antes de que la cámara retroceda para revelar a los hombres (fig. 6.158) al lado de la jaula.

Más complicada es la escena de la celebración de la Navidad en casa de Elsa, que comienza con un primer plano del nacimiento y un *travelling* hacia atrás que muestra, en diferentes fases, la interacción de las reacciones entre los personajes. Este movimiento de cámara no es simplemente decorativo; comenzar con un detalle escénico antes de pasar a un contexto mayor hace que los momentos decisivos de la narración enfaticen económica y constantemente las relaciones entre los elementos de la puesta en escena de Renoir. Lo mismo sucede con un *travelling* hacia adelante menos común que termina en un detalle al final de una escena, como cuando después de la muerte de Boeldieu, Rauffenstein va a cortar el geranio, la única flor de la prisión (fig. 6.159) y Renoir realiza un *travelling* hasta un plano corto de la maceta, junto a la ventana (fig. 6.160).

Los personajes están ligados a su entorno mediante algunos planos con movimientos de cámara aún más ambiciosos, que funcionan para poner de relieve



Fig. 6.159



Fig. 6.160



Fig. 6.161



Fig. 6.162



Fig. 6.163



Fig. 6.164



Fig. 6.165



Fig. 6.166

importantes paralelismos narrativos. En la primera escena, cuando Maréchal abandona el bar de oficiales (fig. 6.161), Renoir realiza una panorámica y un *travelling* a la izquierda desde la puerta para revelar a unas *pin-ups* (a la derecha en la fig. 6.162) y un cartel (fig. 6.163). En la escena siguiente, en el bar de oficiales alemán, un movimiento de cámara similar (esta vez en la dirección contraria) abandona a los personajes y explora, por sí mismo, una colección similar de elementos decorativos (figs. 6.164-6.166). Mediante los movimientos de cámara, Renoir indica una similitud entre los dos bandos contrarios, desdibujando las diferencias entre las naciones y subrayando los deseos comunes. Los movimientos de cámara, repetidos como en un patrón sistemático, crean el paralelismo narrativo.



Fig. 6.167



Fig. 6.168



Fig. 6.169



Fig. 6.170



Fig. 6.171



Fig. 6.172



Fig. 6.173



Fig. 6.174



Fig. 6.175

Consideremos el modo en que dos planos de *travelling* análogos comparan la guerra de los aristócratas y la guerra de la clase baja. Se nos ha presentado la nueva posición, como comandante de un campo de prisioneros, de Rauffenstein mediante un prolongado plano de *travelling* que comienza con un crucifijo (algo irónico, ya que la capilla ha sido requisada como cuartel), recorre los látigos, las espuelas, las armas y los guantes, sigue a un sirviente que prepara los guantes de Rauffenstein y finalmente llega hasta el propio Rauffenstein (figs. 6.167-6.174). En este plano Renoir presenta, sin palabras, la elegancia militar en el campo de batalla que caracteriza a la guerra del aristócrata.

Más adelante, sin embargo, un plano análogo critica esto mismo. El plano comienza de nuevo con un objeto —una fotografía del difunto marido de Elsa



Fig. 6.176



Fig. 6.177



Fig. 6.178



Fig. 6.179



Fig. 6.180



Fig. 6.181

(fig. 6.175)— y retrocede para revelar fotografías de otros parientes de Elsa mientras ella explica en *off* dónde los mataron. La cámara se mueve a la izquierda (fig. 6.176) hasta la mesa de la cocina, donde está Lotte (fig. 6.177) mientras Elsa comenta en *off*: «Ahora la mesa es demasiado larga». El hecho de que la guerra de Elsa no tiene nada del esplendor de la de Rauffenstein se transmite principalmente mediante el paralelismo creado al repetir el movimiento de cámara. Además estos movimientos de cámara funcionan conjuntamente con la puesta en escena, mientras el paralelismo narrativo se refuerza mediante el sutil uso de los objetos como motivos: el crucifijo de las figuras 6.167 y 6.177, las fotografías de las figuras 6.168 y 6.175, y las mesas con que finalizan ambos planos.

Otra de las funciones del movimiento de cámara independiente del movimiento de las figuras es vincular a los personajes entre sí. En los campos de prisioneros, la cámara se mueve una y otra vez para unir a un hombre con otro, indicando espacialmente su idéntica condición. Cuando los prisioneros escudriñan la colección de ropas de mujer, un hombre decide disfrazarse con ellas. En el momento en que aparece, los hombres se quedan inmóviles. Renoir realiza un *travelling* silencioso por las caras de los prisioneros, cada una de ellas reflejando su deseo oculto.

Un movimiento vinculante más elaborado se produce en la escena del espectáculo de vodevil, en la prisión, cuando los hombres se enteran de que los franceses han reconquistado una ciudad. La cámara se mueve entre ellos mientras comienzan a cantar desafiadoramente «La Marsellesa». Renoir presenta el plano como una celebración de la unidad espacial, realizando un *travelling* a la derecha que parte de los músicos (fig. 6.178), pasa por los cantantes (figs. 6.179, 6.180) y finaliza en una pareja de preocupados guardias alemanes (fig. 6.181).



Fig. 6.182



Fig. 6.183



Fig. 6.184



Fig. 6.185



Fig. 6.186



Fig. 6.187

La cámara, entonces, panoramiza a la izquierda para revelar una hilera de prisioneros cantando de pie (fig. 6.182). La cámara se mueve hacia adelante y pasa de nuevo ante los músicos (fig. 6.183), y luego realiza una rápida panorámica hacia la izquierda para situarse enfrente de la audiencia (fig. 6.184). Este complejo movimiento de cámara se repite por entre los prisioneros cuando se unen para desafiar a sus guardianes.

En la casa de campo de Elsa, al igual que en la prisión, el movimiento de cámara vincula a los personajes. Recordemos el plano que va desde Elsa y Rosenthal, que están en el interior, a través de la ventana, hasta Maréchal, que está fuera. La culminación del movimiento vinculante se produce casi al final de la película, cuando Renoir realiza una panorámica que va desde los alemanes, que están a un lado de la frontera (fig. 6.185) a los lejanos franceses que se han fugado, en el otro (figs. 6.186, 6.187); incluso a esta escala, la cámara de Renoir se niega a glorificar las divisiones nacionales.

Aquí es oportuno un comentario de André Bazin: «Jean Renoir encontró un modo de revelar el significado oculto de las personas y las cosas sin destruir la unidad que les es natural». Al enfatizar y hacer comparaciones, el encuadre móvil de *La gran ilusión* se convierte en tan importante como la puesta en escena. La cámara esculpe el espacio para crear conexiones que enriquecen la forma narrativa de la película. Renoir ha encontrado formas imaginativas de hacer que el encuadre móvil sustente y elabore un sistema de relaciones narrativas.

En *Wavelength*, de Michael Snow, la relación entre la narración y el encuadre móvil es casi exactamente la inversa. En vez de apoyar la forma narrativa, la movilidad del encuadre domina la narración, incluso desviando nuestra aten-

ción de ella. La película comienza con un encuadre en plano general de un apartamento, orientado hacia una pared y una ventana (fig. 6.188). A lo largo de la película, la cámara cierra en *zoom* de repente acortando la distancia, y luego mantiene ese encuadre. Cierra en *zoom* un poco más y mantiene el encuadre (fig. 6.189). Y así transcurre toda la película. Al final del filme, un primer plano de la fotografía de una playa en la lejana pared llena el cuadro.

De este modo, *Wavelength* está estructurada principalmente en torno a un único tipo de movilidad del encuadre: el cierre en *zoom*. Su modelo de progresión y desarrollo no es narrativo, sino una exploración, a través de medios deliberadamente limitados, de cómo el *zoom* transforma el espacio del apartamento. Los repentinos *zooms* crean frecuentes y bruscos cambios de las relaciones de perspectiva. Al excluir partes de la habitación, el cierre en *zoom* también aumenta y aplanar lo que vemos; cada cambio de distancia focal nos proporciona un nuevo grupo de relaciones espaciales. El *zoom* deja cada vez más espacio fuera de campo. La banda sonora, en su mayor parte, refuerza la progresión formal básica emitiendo un único zumbido que sube de tono a medida que el *zoom* aumenta cada vez más.

Dentro de la estructura básica de *Wavelength*, sin embargo, hay dos subsistemas opuestos. El primero es una serie de tintes de color que se desplazan por la imagen como bloques abstractos. Estos tintes obran a menudo en contra de la profundidad representada en el plano del apartamento.

El segundo subsistema es narrativo. A diferentes intervalos, entran personajes en la habitación y llevan a cabo determinadas actividades (hablar, escuchar la radio, hacer llamadas telefónicas). Incluso se produce una misteriosa muerte (el cuerpo que yace en el suelo en la fig. 6.190). Sin embargo, los hechos de la narración no tienen una explicación en términos de causa-efecto y no tienen resultados definitivos (aunque al final de la película oímos un sonido que se parece al de una sirena de la policía). Además, ninguna de estas acciones desvía al encuadre móvil de su curso prefijado. El vacilante y titubeante *zoom* sigue adelante, aun cuando excluya importante información de la acción. De este modo, *Wavelength* se detiene en fragmentos y partes de la acción, pero estos fragmentos siguen siendo secundarios, operan dentro de la progresión temporal del *zoom*.

Desde el punto de vista de la experiencia del espectador, el uso que hace *Wavelength* de la movilidad del encuadre, retrasa y gratifica expectativas poco comunes. El argumento despierta curiosidad (¿qué está haciendo ahí esa gente?, ¿qué ha conducido a la muerte del hombre, si es que está muerto?) y produce sorpresa (el aparente asesinato). Pero, en general, el suspense centrado en la historia se reemplaza por el suspense *estilístico*. ¿Qué encuadrará al final el *zoom*? Desde este punto de vista, los tintes de color e incluso el argumento funcionan con las espasmódicas cualidades del *zoom* para retrasar el avance hacia adelante del encuadre. Cuando el *zoom*, finalmente, revela su objetivo, nuestras expectativas estilísticas consiguen una satisfacción. El título de la película se revela como un juego múltiple, aludiendo no sólo al tono uniformemente creciente de la banda sonora, sino también a la distancia que el *zoom* tenía que recorrer para mostrar la fotografía: una «longitud de onda» (*wavelength*).

La gran ilusión y *Wavelength* ilustran, de modos diferentes, cómo la movilidad del encuadre puede guiar y condicionar nuestra percepción del espacio y el tiempo de una película. La movilidad del encuadre puede estar motivada por preocupaciones formales mayores, como en la película de Renoir, o puede en sí misma convertirse en la principal preocupación formal, como en el filme de Snow. Pero es importante darse cuenta de que, fijándonos en cómo utilizan los cineastas el encuadre móvil dentro de contextos concretos, podemos obtener una mayor comprensión de cómo se produce nuestra experiencia de una película.



Fig. 6.188

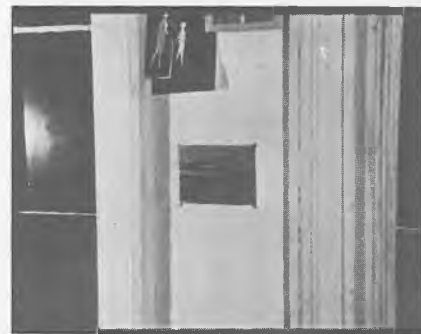


Fig. 6.189



Fig. 6.190

LA DURACIÓN DE LA IMAGEN: LA TOMA LARGA

Al considerar la imagen cinematográfica, hemos puesto de relieve las cualidades espaciales: cómo la transformación fotográfica puede alterar las características de la imagen, cómo el encuadre define la imagen para atraer nuestra atención. Pero el cine es un arte tanto temporal como espacial, y ya hemos visto cómo la puesta en escena y la movilidad del encuadre operan en dimensiones tanto temporales como espaciales. Lo que tenemos que considerar ahora es cómo afecta la duración del plano a nuestra comprensión del mismo.

Existe una tendencia a considerar que el plano registra la duración «real». Un corredor tarda tres segundos en saltar una valla. Si filmamos al corredor, la película proyectada también consumirá tres segundos, o eso se supone. Un teórico del cine, André Bazin, convirtió en dogma principal de su estética el hecho de que el cine registra el «tiempo real». (Véase «Notas y cuestiones» para una discusión de la postura de Bazin.) Lo que hay que señalar, sin embargo, es que la relación entre la duración del plano y el tiempo que consume el hecho filmado no es tan simple.

En primer lugar, obviamente, la duración de un hecho en la pantalla se puede manipular mediante ajustes en el mecanismo motriz de la cámara o la positivadora, como ya hemos señalado antes en este capítulo. Las técnicas de cámara lenta o cámara rápida pueden mostrar al corredor saltando en veinte segundos o en dos. En segundo lugar, las películas narrativas no permiten a menudo establecer una sencilla equivalencia entre la «duración real» y la duración en la pantalla. Como subrayaba el capítulo 3 (pág. 71), la duración de la historia puede diferir considerablemente de la duración del argumento y de la duración en la pantalla.

Consideremos un plano de *Hitori Musuku* [El hijo único, 1936]. Ya ha pasado la medianoche y acabamos de ver a una familia despierta y hablando; este plano muestra una sombría esquina de la casa, sin ningún personaje en campo (fig. 6.191). Pero la luz cambia enseguida. Está amaneciendo. Hacia el final del plano ya ha amanecido (fig. 6.192). Este plano de transición consume aproximadamente un minuto de tiempo en la pantalla. Claramente, no registra la duración «real» de los hechos de la historia, que sería de al menos cinco horas. Para decirlo de otra manera, al manipular la duración en la pantalla, el argumento de la película ha condensado la duración de una historia de varias horas en un minuto más o menos. En el capítulo siguiente examinaremos cómo, al montar un plano con otro, se puede reducir o prolongar la duración en la pantalla. Ahora sólo necesitamos señalar que también es posible manipular la duración en la pantalla *dentro de un único plano*. No hace falta que haya una correspondencia exacta entre la duración en pantalla del plano y la duración de los hechos de la historia que se representan.



Fig. 6.191



Fig. 6.192

LA TOMA LARGA

Todo plano tiene una duración escénica más o menos mensurable, pero en la historia del cine, los directores han variado considerablemente su opinión a la hora de elegir planos cortos o largos. En general, en los comienzos del cine (1895-1905) se tendía a confiar en planos de duración muy larga. Con la aparición del montaje continuo en el período 1905-1916, los planos se volvieron más breves. A finales de los años diez y principios de los veinte, los planos de una película tenían una duración media de unos cinco segundos. Después de la llegada del sonido, el promedio se amplió a unos diez segundos.

Pero a lo largo de la historia del cine, algunos cineastas han preferido utilizar constantemente planos con una duración mayor a la media. A mediados de los años treinta, hubo en varios países una tendencia a incrementar la duración de los planos, y esta tendencia continuó durante los veinte años siguientes. Las causas de este cambio son complejas y no del todo comprensibles, pero los especialistas afirman que el uso de planos insólitamente largos —*tomas largas*, como se les denomina— constituye un importante recurso para los cineastas.

«Toma larga» no es lo mismo que «plano general»: el último término se refiere a la distancia aparente entre la cámara y el objeto. Como hemos visto al examinar la producción cinematográfica (pág. 16), una *toma* es una operación continuada de la cámara que rueda un único plano. Llamar a un plano de considerable duración «toma larga» en vez de «plano general» evita la ambigüedad, puesto que el último término alude a un encuadre alejado, no a la duración del plano. En las películas de Jean Renoir, Kenji Mizoguchi, Orson Welles, Carl Dreyer, Andy Warhol o Miklós Jancsó, un plano puede durar varios minutos, y sería imposible analizar estas películas sin conocer de qué manera la toma larga puede contribuir a la forma y el estilo de una película.

Normalmente podemos considerar la toma larga como una alternativa a la serie de planos. El director puede elegir presentar una escena en una o unas cuantas tomas largas, o presentar la escena mediante varios planos más cortos. Cuando toda una escena se ofrece en un único plano, la toma larga se denomina con el nombre francés *plan-séquence* o «plano secuencia».

Más comúnmente, los cineastas utilizan la toma larga de forma selectiva. Unas escenas se basarán mucho en el montaje y otras se presentarán en tomas largas. Esto permite al director asociar determinados aspectos de una forma narrativa o no narrativa con las diferentes opciones estilísticas. Un ejemplo particularmente vívido se produce al final de la primera parte de *La hora de los hornos* (1967) de Humberto Solanas. La mayor parte de la película se basa en el montaje de noticiarios y planos escenificados para describir cómo penetran en las naciones en vías de desarrollo las ideologías europea y norteamericana. Pero el último plano de la película es un lento *zoom* de apertura a una fotografía del cadáver del Ché Guevara, símbolo de la resistencia guerrillera al imperialismo. Solanas convierte el plano en una toma larga, manteniéndolo durante tres minutos para obligar al espectador a meditar sobre el precio de la resistencia.

El hecho de mezclar tomas largas y planos más cortos también crea paralelismos y contrastes entre las escenas. André Bazin señalaba que *Ciudadano Kane* oscila entre las tomas largas en las escenas de diálogo y el montaje rápido en la secuencia del «News on the March» y otras. Hitchcock, Mizoguchi, Renoir y Dreyer varían a menudo la duración de los planos, basándose en la función que desempeña la escena en toda la película.

Por otra parte, el cineasta puede decidir construir toda la película a base de toma largas. *La sogá* (Rope, 1948), de Hitchcock, es famosa por contener solamente ocho planos, cada uno de ellos de la duración de un rollo de película. Igualmente, cada escena de *Siroco de invierno* (Sirokko, 1969), *Salmo rojo* y otras películas de Miklós Jancsó es un plano-secuencia. En estos casos, la toma larga se convierte en una parte a gran escala de una película. Y en este contexto el montaje puede tener mucha fuerza. Tras un plano de siete u ocho minutos, un corte elíptico puede resultar bastante desorientador, como muestran las películas de Jancsó.

Si la toma larga reemplaza a menudo al montaje, a nadie le sorprenderá que la toma larga sea frecuentemente aliada del encuadre móvil. La toma larga puede utilizar la panorámica, el *travelling*, planos de grúa o *zoom* para presentar continuamente puntos de vista cambiantes que son comparables en ciertos aspectos a los cambios de imagen que proporciona el montaje.



Fig. 6.193



Fig. 6.194



Fig. 6.195



Fig. 6.196



Fig. 6.197



Fig. 6.198

Muy a menudo, el encuadre móvil divide el plano de toma larga en unidades menores con significado. En *Gion noshimai*, de Mizoguchi, comienza una toma larga con Omocha y el anciano sentados (figs. 6.193). Con la intención de que él se convierta en su cliente, ella se acerca al lado opuesto de la habitación y la cámara la sigue (figs. 6.194, 6.195). Ahora se produce una segunda fase de la escena: ella comienza a atraer su simpatía. Él se acerca para consolarla (figs. 6.196, 6.197); la cámara se mueve hasta un plano más corto de los dos cuando él sucumbe a sus insinuaciones (fig. 6.198). Aunque no hay montaje, la cámara y los movimientos de las figuras han demarcado fases importantes de la acción de la escena.

Como en este ejemplo, las tomas largas tienden a estar encuadradas en planos medios o generales. De este modo, como la cámara permanece en un campo de visión muy «completo», el espectador tiene más posibilidades de explorar el plano en busca de puntos de interés concretos. Esto lo reconoce incluso Steven Spielberg, que no es precisamente un director que explote las tomas largas:

Me gustaría ver a los directores empezar a confiar en que el público sea el montador con sus ojos, del mismo modo en que se hace a veces con una obra de teatro, en la que el público selecciona dónde mirar mientras se está interpretando una escena... Hay demasiado montaje y demasiados primeros planos de los que se filman hoy en día que considero una influencia directa de la televisión.

Como hemos visto en el capítulo anterior, sin embargo, el director todavía puede encauzar la exploración por parte del público de la imagen mediante to-



Fig. 6.199



Fig. 6.200



Fig. 6.201



Fig. 6.202



Fig. 6.203



Fig. 6.204

dos los recursos técnicos de la puesta en escena. Ésta es otra forma de decir que la utilización de la toma larga a menudo pone un énfasis mayor en la interpretación, el decorado, la iluminación y otros factores de la puesta en escena.

El ejemplo de *Gion noshimai* ilustra otra importante característica de la toma larga. El plano de Mizoguchi revela una lógica interna absoluta: un comienzo, una parte central y un final. Como parte a gran escala de una película, la toma larga puede tener su propia estructura formal, su propio desarrollo, su propia trayectoria y configuración. Se crea suspense; nos comenzamos a preguntar cómo continuará el plano y cuándo acabará.

El ejemplo clásico de cómo la toma larga puede constituir un patrón formal por sí misma es la secuencia inicial de *Sed de mal*, de Orson Welles. El plano comienza con un primer plano de una mano accionando el reloj de una bomba (fig. 6.199). La cámara se mueve inmediatamente hacia la derecha para seguir primero a la sombra y luego a la figura del asesino desconocido colocando la bomba en un coche (figs. 6.200, 6.201).

La cámara se eleva hacia arriba hasta realizar un picado mientras el asesino huye y las víctimas llegan y se marchan en el coche (fig. 6.202). Mientras el coche gira la esquina, la cámara retrocede, vuelve a reunirse con el coche y hace un *travelling* hacia atrás para seguirle (fig. 6.203).

El coche adelanta a Vargas y su mujer, Susan, y la cámara comienza a seguirlos. La cámara pierde al coche y realiza un *travelling* en diagonal hacia atrás siguiendo a la pareja mientras camina entre la gente (fig. 6.204).

La cámara se mueve hacia atrás hasta que los ocupantes del coche y Susan y Vargas se encuentran de nuevo, esta vez en el puesto fronterizo. Le sigue una breve escena con el guardia de la frontera (figs. 6.205, 6.206).



Fig. 6.205



Fig. 6.206



Fig. 6.207



Fig. 6.208



Fig. 6.209



Fig. 6.210

Después de un *travelling* a la izquierda siguiendo al coche, la cámara se encuentra de nuevo con Susan y Vargas (fig. 6.207) y avanza hacia adelante hasta ellos. El plano finaliza cuando Susan y Vargas están a punto de besarse (fig. 6.208). Su abrazo queda interrumpido por el sonido *en off* de una explosión. La pareja se gira para mirar (fig. 6.209). En el plano siguiente se abre un *zoom* para mostrar el coche en llamas (fig. 6.210).

Este plano inicial explica claramente la mayoría de las características de la toma larga. Ofrece una alternativa a la construcción de la secuencia a partir de muchos planos y subraya el corte que se produce al final (el repentino corte del sonido de la explosión en el coche ardiendo). Y lo que es más importante, el plano tiene su propio modelo de desarrollo interno. Esperamos que la bomba que se muestra al principio estalle en algún momento, y esperamos esa explosión mientras dura la toma larga. El plano sitúa la geografía de la escena (la frontera entre México y los Estados Unidos). El movimiento de la cámara, que destaca de forma alterna al coche y a la pareja caminando, entretiene dos líneas diferentes de la causa y el efecto de la narración que se interseccionan en el puesto fronterizo. Vargas y Susan, de este modo, se ven arrojados dentro de la acción relacionada con la bomba. Nuestra expectativa se satisface cuando el final del plano coincide con la explosión (*en off*) de la bomba. El plano ha guiado nuestra respuesta llevándonos a través de un proceso lleno de suspense respecto al desarrollo de la narración. La capacidad de la toma larga para presentar, en un único fragmento de tiempo, una compleja estructura de hechos encaminados hacia una meta hace que la duración del plano sea tan importante para el impacto de la imagen como lo son las cualidades fotográficas y el encuadre.

RESUMEN

El plano cinematográfico, por tanto, es una unidad formal muy compleja. La puesta en escena llena la imagen de material, organizando los decorados, la iluminación, el vestuario y el comportamiento de las figuras dentro del contexto formal de toda la película. Dentro del mismo contexto formal, el cineasta también controla las cualidades cinematográficas del plano: cómo se fotografía y encuadra la imagen, cuánto tiempo dura la imagen en la pantalla.

Debemos abordar estas cualidades cinematográficas de forma muy similar a como lo hacemos con la puesta en escena. Podemos seguir el progreso de una única técnica —por ejemplo el ángulo de la cámara— a lo largo de toda la película. Fijarnos en cuándo comienza un plano y cuándo acaba, observando cómo puede funcionar la toma larga para configurar la forma de la película. Observar los movimientos de cámara, sobre todo aquellos que siguen la acción (puesto que normalmente éstos son los más difíciles de percibir). En resumen, una vez que somos conscientes de las cualidades cinematográficas, podemos pasar a comprender sus posibles funciones dentro de toda la película.

El arte cinematográfico ofrece todavía otras posibilidades de elección y control. Los capítulos 5 y 6 se han centrado en el plano. El cineasta también puede yuxtaponer un plano con otro en el montaje, y éste será el tema del capítulo 7.

NOTAS Y CUESTIONES

OBRAS GENERALES

Motion Picture Photography (Nueva York, New York Institute of Photography, 1920, ed. rev., 1927), de Carl L. Gregory, es una obra exhaustiva sobre las técnicas del cine mudo. Las obras clásicas contemporáneas son *The American Cinematographer Manual*, 6ª ed. (Hollywood, A. S. C., 1986), de Fred H. Detmers (comp.); *Photographic Theory for the Motion Picture Cameraman* (Nueva York, Barnes, 1970) y *Practical Motion Picture Photography* (Nueva York, Barnes, 1970), de Russell Campbell; y *Cinematography: A Guide for Film Makers and Film Teachers* (Nueva York, Prentice Hall, 1989), de Kris Malkiewicz. Información más técnica se puede encontrar en *Principles of Cinematography*, 4ª ed. (Nueva York, Morgan & Morgan, 1969). Una excelente introducción a todas las fases de la cinematografía en 8 mm y 16 mm es *The Book of Movie Photography* (Nueva York, Knopf, 1979), de David Cheshire. En cuanto a información histórica, véase *The History of Movie Photography* (Londres, Ash & Grant, 1981), de Brian Coe; *The Art of the Cinematographer* (Nueva York, Dover, 1978), de Leonard Malin; y *The Classical Hollywood Cinema: Film Style and Mode of Production to 1960* (Nueva York, Columbia University Press, 1985), de David Bordwell, Janet Staiger y Kristin Thompson (trad. cast.: *El cine clásico de Hollywood*, Barcelona, Paidós, 1996).

American Cinematography y *The Journal of the Society of Motion Picture and Television Engineers* publican continuamente artículos sobre el tema. Una detallada introducción a las lentes es *The Lens in Action* (Nueva York, Hastings House, 1976), de Sidney Ray. El trabajo de laboratorio se discute en *Your Film and the Lab* (Nueva York, Hastings House, 1974), de L. Bernard Happé. Un

punto de vista alternativo sobre la cinematografía se puede hallar en «A Moving Picture Giving and Taking Book», de Stan Brakhage, en *Film Culture*, 41 (verano de 1976), págs. 39-57; *Kino-Eye: The Writings of Dziga Vertov* (Berkeley, University of California Press, 1984), de Annette Michelson (comp.); y «An Anagram of Ideas on Art, Form, and Film» y «Cinematography», de Maya Deren, en *The Art of Cinema* (Nueva York, Arno, 1972), de George Amberg (comp.).

■ EL COLOR FRENTE AL BLANCO Y NEGRO

Aunque hoy en día la mayoría de las películas se ruedan con película en color y son muchos los espectadores que siempre esperan que las películas sean en color, el color no disfruta en absoluto de superioridad frente al blanco y negro. En muchos momentos de la historia del cine, cada tipo de película se ha utilizado para transmitir diferentes significados. En el cine americano de los años treinta y cuarenta, se tendía a reservar el color para las películas fantásticas (por ejemplo, *El mago de Oz*), las películas históricas o ambientadas en lugares exóticos [*La feria de las vanidades* [Becky Sharp, 1935], *Sangre y arena* [Blood and Sand, 1941]], o los musicales muy lujosos (*Cita en San Luis*). En aquella época se consideraba al blanco y negro más «realista». Sin embargo, ahora que la mayoría de las películas son en color, los cineastas pueden recurrir al blanco y negro para sugerir un período histórico (como testifican dos películas tan diferentes como *Chronik der Anna Magdalena Bach*, de Straub y Huillet, y *Luna de papel* [Paper Moon, 1973] de Bogdanovich). Las reglas empíricas como el «color para el realismo» no tienen validez universal; como siempre, la función del color o el blanco y negro dentro de una película concreta es una cuestión de contexto.

Para mayores datos sobre los principios de la fotografía en color, véase *Elements of Color in Professional Motion Pictures* (Nueva York, SMPTE, 1957), de la Society of Motion Picture and Television Engineers; *Color Photography* (Baltimore, Penguin, 1968), de de Maré; *The History of Color Photography* (Londres, Focal Press, 1968), de Joseph S. Friedman; y *Successful Color Photography* (Englewood Cliffs, Prentice-Hall, 1969), de Andreas Feininger. El color en el cine no se ha estudiado tanto como se debiera. Una historia sobre el color en el cine breve pero bien ilustrada se puede hallar en *The International Encyclopedia of Film* (Nueva York, Crown, 1972), de Roger Manvell (comp.); este artículo demuestra de forma concluyente que se pueden aceptar como «realistas» gamas de color radicalmente diferentes. Una historia básica es *A History of Motion Picture Color Technology* (Nueva York, Focal Press, 1977), de R. T. Ryan. El más influyente de los primeros procesamientos en color se examina en *Glorious Technicolor: The Movies' Magic Rainbow* (San Diego, A.S. Barnes, 1980), de Fred E. Basten. Véase también «Color and Cinema: Problems in the Writing of History», de Edward Branigan, en *Films Reader*, 4 (1979), págs. 16-34. Entre las publicaciones que editan artículos sobre la fotografía en color se incluyen *American Cinematographer* y *The Journal of the Society of Motion Picture and Television Engineers*. Len Lye explica el elaborado proceso subyacente tras el diseño del color de *Rainbow Dance* en *Figures of Motion: Len Lye/Selected Writings* (Auckland, Auckland University Press, 1984), págs. 47-49, de Wystan Curnow y Roger Horrocks (comps.).

Los teóricos del cine han debatido si el cine en color es, desde el punto de vista artístico, más impuro que el cine en blanco y negro. Un argumento en contra del color se puede hallar en *Film as Art* (Berkeley, University of California Press, 1967), de Rudolf Arnheim (trad. cast.: *El cine como arte*, Barcelona, Paidós, 1990, 2ª ed.). ¿Cómo discute el argumento de Arnheim V. F. Perkins en *Film as*

Film (Baltimore, Penguin, 1972; trad. cast.: *El lenguaje del cine*, Madrid, Fundamentos, 1990, 3ª ed.)?

■ LA PERSPECTIVA Y EL CINE

Sobre la historia de la perspectiva en la pintura, véase *The Birth and Rebirth of Pictorial Space* (Nueva York, Harper, 1972), de John White; *Art and Illusion* (Princeton, Princeton University Press, 1969), de E. H. Gombrich; *Painting and Experience in Fifteenth Century Italy* (Nueva York, Oxford University Press, 1972), de Lee Baxandall; *On the Rationalization of Sight* (Nueva York, Da Capo, 1973), de William Ivins; *Perspective in Perspective* (Londres, Routledge and Kegan Paul, 1983), de Lawrence Wright; y *The Renaissance Rediscovery of Linear Perspective* (Nueva York, Harper and Row, 1975), de Samuel Y. Edgerton Jr. Los aspectos psicológicos se discuten en *The Perception of Pictures*, 2 vols. (Nueva York, Academic Press, 1980), de Margaret A. Hagen (comp.). Una guía práctica e informativa es *Perspective and Other Drawing Systems* (Nueva York, Van Nostrand Reinhold, 1983), de Fred Duberty y John Willat.

■ LOS EFECTOS ESPECIALES

Parte de la razón de que los grandes estudios de cine se llamen a sí mismos «fábricas de sueños» es que la fotografía de efectos especiales exige una complejidad y unos gastos que sólo puede hacer frente una gran empresa. Los efectos especiales —retroproyección, trabajo de *matte*, sobreimpresión y otros procedimientos— requieren tiempo, paciencia y ensayos para controlar la puesta en escena. Por eso no sorprende que Méliès, la primera persona que explotó a fondo las posibilidades de la filmación de estudio, destacara en la fotografía de efectos especiales. Tampoco sorprende que cuando la UFA, la gigantesca empresa alemana de los años veinte, se convirtió en los estudios mejor equipados de Europa, invirtiera mucho en nuevos procesos de efectos especiales. Igualmente, a medida que los estudios de Hollywood crecían desde mediados de los años diez en adelante, también lo hacían sus departamentos de efectos especiales. Ingenieros, pintores, fotógrafos y diseñadores de decorados colaboraban para crear las fantásticas novedades visuales. En estas «fábricas de sueños» se ha hecho la mayor parte de la historia de los efectos especiales.

Pero estas empresas no estaban motivadas simplemente por la curiosidad. Los costes de elaboración de la retroproyección y el trabajo de *matte* eran normalmente buenas inversiones. En primer lugar, aunque eran caros, estos trucos a menudo ahorran dinero a largo plazo. En vez de construir un decorado enorme, se podía fotografiar a los actores a través de un cristal con el decorado pintado en él. En vez de llevar al reparto y al equipo técnico al Polo Norte, se podía filmar ante una retroproyección. En segundo lugar, los efectos especiales hicieron posibles determinados géneros cinematográficos. Las epopeyas históricas —ya fueran en Roma, Babilonia o Jerusalén—, eran impensables a menos que se crearan efectos especiales para los grandes paisajes y multitudes. El cine fantástico, con su panoplia de fantasmas, caballos voladores, hombres invisibles o increíblemente menguantes, exigía una perfección en la sobreimpresión y los procesos de *matte*. Difícilmente podría existir el género cinematográfico de la ciencia-ficción sin un aluvión de efectos especiales. Las películas de ciencia-ficción han creado muchas de las innovaciones en los efectos especiales más novedosos (el proceso Schüfftan de *Metrópolis* [1926], la proyección frontal y los múltiples *matte*s de *2001, una odisea en el espacio*, y los decorados creados por ordenador de *Tron* [1982]). Para los grandes estudios, el principio de la «fábri-

ca» era el responsable de los «sueños». Una importante obra temprana sobre el tema es *The Technique of Special Effects Cinematography* (Nueva York, Hastings, 1974), de Raymond Fielding. Véanse también *Film Tricks: Special Effects in the Movies* (Nueva York, Dial, 1980), de Harold Schechter y David Everitt; *Special Effects in the Movies* (Nueva York, Ballantine, 1981), de John Culhane; y el libro profusamente ilustrado de Christopher Finch, *Special Effects: Creating Movie Magic* (Nueva York, Abbeville, 1984). Estudios de ejemplos prácticos de iluminación se pueden encontrar en *The ASC Treasury of Visual Effects* (Hollywood, American Society of Cinematographers, 1983), de Linwood G. Dunn y George E. Turner (comps.). Artículos sobre el uso de los efectos especiales en películas concretas aparecen de forma regular en *American Cinematographer* y *Cinefex*.

EL FORMATO

En la película *El desprecio* (*Le mépris*, 1963), de Jean-Luc Godard, el director Fritz Lang (que se interpreta a sí mismo) se lamenta de que el «Cinemascope sólo es bueno para filmar funerales y serpientes». *El desprecio*, desde luego, es una película en pantalla panorámica anamórfica (aunque utiliza el sistema de pantalla panorámica Franscope).

El formato de la imagen cinematográfica se ha debatido desde los comienzos del cine. El formato de Edison-Lumière (1.33:1) no se regularizó de forma general hasta 1911, e incluso después de esto se exploraron otros formatos. Muchos directores de fotografía creían que el formato 1.33:1 era perfecto. Con la innovación a gran escala del cine en pantalla panorámica a principios de los años cincuenta, se oyeron gritos de dolor. La mayoría de los operadores lo odiaban. Los objetivos a menudo no eran nítidos, la iluminación resultaba más complicada y, como señala Lee Garmes, «Mirábamos por la cámara y nos sorprendíamos de lo que estaba captando». Sin embargo, algunos directores —Nicholas Ray, Akira Kurosawa, Samuel Fuller, François Truffaut, Jean-Luc Godard— crearon composiciones insólitas y fascinantes en formato panorámico. Estos sistemas se examinan de forma exhaustiva en *Wide Screen Movies: A History and Filmography of Wide Gauge Filmmaking* (Jefferson, N. C., McFarland, 1988), de Robert E. Carr y R. M. Hayes. La defensa más detallada de las virtudes estéticas de la imagen en formato panorámico sigue siendo «Cinemascope: Before and After», de Charles Barr, en *Film Quarterly*, 16, 4 (verano de 1963), págs. 4-24. ¿Hasta qué punto se basa la argumentación de Barr en la suposición de que las nuevas posibilidades tecnológicas crearán nuevas posibilidades formales y funcionales? *The Velvet Light Trap*, 21 (1985) contiene varios artículos sobre la historia y la estética del cine en pantalla panorámica, incluido un artículo sobre el ensayo de Barr y nuevas reflexiones de este último. Véase «Notas y cuestiones» del capítulo 1 (pág. 36) para consultar los orígenes del cine-vídeo en formato panorámico.

Durante los años ochenta, se diseñaron dos variantes de los pasos cinematográficos tradicionales en respuesta a las demandas de la pantalla panorámica. Una innovación es el super 35 mm, que aumenta el área de la imagen dentro del formato tradicional. Sometido a prueba en *Abyss* (*The Abyss*, 1989), *Black Rain* (*Black Rain*, 1989) y unos pocos títulos más, presuntamente permite a los cineastas hacer copias en formato 2.40:1 (anamórfico) o 1.85:1 cacheado. Este formato se discute en «Subjectivision: Choose Your Own Aspect Ratio», de Brett G. Sherris, en *The Perfect Vision*, 2, 8 (verano de 1990), págs. 100-107. Un paso más ampliamente adoptado fue el super 16 mm, que permitía ampliaciones fotográficamente superiores a las copias en 35 mm. El super 16 mm proporciona un 40% más de área de imagen y crea un cuadro más amplio que se puede cachear al formato 1.85:1, el predilecto en las exhibiciones en 35 mm. Preparando

el terreno en *Persecución en Texas* (Ballad of Gregorio Cortez, 1983), de Robert Young, y *Come Back to the Five and Dime, Jimmy Dean, Jimmy Dean* (1982), de Robert Altman, el super 16 mm tuvo un gran éxito en proyectos independientes como *Chicas de Nueva York* (Working Girls, 1986), de Lizzie Borden, y *Nola Darling*, de Spike Lee. Véase «Shooting 16 mm for Blowup to 35 mm Film», *American Cinematographer*, 62, 7 (julio de 1981), págs. 680-681, 720-724.

■ EL PLANO SUBJETIVO

A veces la cámara, mediante el emplazamiento y los movimientos, nos invita a ver los hechos «a través de los ojos» de un personaje. Algunos directores (Howard Hawks, John Ford, Kenji Mizoguchi, Jacques Tati) rara vez utilizan el plano subjetivo, pero otros (Alfred Hitchcock, Alain Resnais) lo utilizan constantemente. Como indicaba la figura 6.128, *Una luz en el hampa*, de Samuel Fuller, comienza con sorprendentes planos subjetivos:

Empezamos con un corte directo. En esa escena, los actores utilizaban la cámara; estaba atada a ellos. Para el primer plano, el chulo tiene la cámara atada con correas a su pecho. Yo le digo a [Constance] Towers, «¡Golpea la cámara!». Ella golpea la cámara, el objetivo. Luego lo invierto. Pongo la cámara sobre ella y ella le golpea rabiamente. Pensé que sería efectivo. [Citado en *The Director's Event* (Nueva York, Signet, 1969), pág. 189, de Eric Sherman y Martin Rubin.]

Históricamente, los cineastas comenzaron a experimentar con la «cámara en primera persona» o la «cámara como personaje» bastante temprano. *Grandma's Reading Glass* (1901) presenta planos subjetivos. A menudo se utilizaban los ojos de las cerraduras, los binoculares y otras aberturas para motivar el punto de vista subjetivo. En 1919, Abel Gance utilizó muchos planos subjetivos en *Yo acusado* (J'accuse). Los años veinte vieron a muchos cineastas que se interesaban por la subjetividad, que se percibe en películas como *Coeur fidèle* (1923) y *La belle niçoise* (1923), de Jean Epstein, *Variety* (1925), de E. A. Dupont, *El último* (Der Letzte Mann, 1924), de F. W. Murnau, con su famosa escena de la borrachera, y *Napoleón* (1927), de Abel Gance. Algunos creen que en los años cuarenta el plano subjetivo —sobre todo el movimiento de cámara subjetivo— se pasó de la raya en *La dama del lago* (Lady in the Lake, 1946), de Robert Montgomery. Durante casi toda la película, la cámara representa la visión del protagonista, Philip Marlowe; solamente le vemos cuando se mira al espejo. «¡Llena de suspense! ¡Insólita!», proclamaba el anuncio publicitario. «¡Aceptarás la invitación a entrar en el apartamento de una rubia! ¡Te pegará en la mandíbula un sospechoso de asesinato!»

La historia de la técnica ha tentado a los teóricos del cine a especular sobre si el plano subjetivo evoca la identificación del público. ¿Creemos que somos Philip Marlowe? Los teóricos del período mudo pensaban que podíamos tender a identificarnos con aquel personaje del que se ocupara la posición de la cámara. Pero la teoría cinematográfica reciente está poco dispuesta a aceptarlo. François Truffaut afirmaba que nos identificamos con un personaje no cuando miramos con un personaje, sino cuando el personaje nos mira a nosotros. «Una cámara subjetiva es la negación del cine subjetivo. El cine se vuelve subjetivo cuando la mirada del actor se encuentra con la del público» [en *The New Wave* (Nueva York, Viking, 1968), pág. 93, de Peter Graham]. Todas estas afirmaciones siguen siendo confusas; necesitamos estudiar más seriamente cómo funciona el plano subjetivo dentro de una película. Un comienzo es el capítulo 5 de *Point of View in the Cinema: A Theory of Narration and Subjectivity in Classical Film* (Nueva York, Mouton, 1984), de Edward Branigan.

■ LOS MOVIMIENTOS DE CÁMARA Y EL ZOOM

Los efectos visuales de los movimientos de cámara se han discutido en «The Restless Camera», de Raymond Durnat, en *Films and Filming*, 15, 3 (diciembre de 1968), págs. 14-18, y «Camera Movement and Cinematic Space», de David Bordwell, en *Ciné-tracts*, 1, 2 (verano de 1977), págs. 19-26.

Una declaración de principios acerca de la postura adoptada por el cine clásico de Hollywood acerca de los movimientos de cámara se puede encontrar en «The Fluid Camera», de Herb A. Loghtman, en *American Cinematographer*, 27, 3 (marzo de 1946), págs. 82, 102-103: «El director o director de fotografía inteligente mueve la cámara sólo cuando las exigencias de la situación filmica motivan ese movimiento». Comparése con el cineasta soviético Dziga Vertov: «Yo soy cine-ojo, soy un ojo mecánico. Ahora y siempre, me libero de la inmovilidad humana, estoy en constante movimiento» («Kinoks: A Revolution», en *Kino-Eye: The Writings of Dziga Vertov*, pág. 17, citado anteriormente). Para un tratamiento histórico, véase «Camera Movement in Edison and Biograph Films, 1900-1907», de Jon Gartenberg, en *Cinema Journal*, 19, 2 (primavera de 1980), págs. 1-16.

El método Steadicam, que utiliza complejos giroscopios para compensar cualquier temblor, se ha convertido en la forma predilecta de ahorrarse el dinero de los complejos planos de *travelling*. El director de fotografía Allen Daviau también utilizó este recurso en el episodio de *The Twilight Zone* de George Miller para crear la impresión de un aeroplano dando tumbos durante una tormenta. «Le dije a Garrett [Brown] “¿Puedes ajustar el giroscopio para convertir esto en una cámara que no tiemble?”... Y le dije a John Toll, que se ocupaba de la cámara en mano, “¡Coge eso y muévelo!”» [*Moviemakers at Work* (Redmond, Wash., Microsoft Press, 1987), pág. 28, de David Chell (comp.)].

Sobre el control del movimiento por ordenador, véase «Motion Control», de Nora Lee, en *American Cinematographer*, 64, 5 (mayo de 1983), págs. 60-61 y 64, 6 (junio de 1983), págs. 44-48.

Puesto que crear un encuadre móvil mediante un objetivo *zoom* se ha convertido en una técnica de filmación común hoy en día, el debate más reciente ha comparado la utilización del *zoom* (normalmente de modo nada favorable) con el movimiento de la cámara. Véase «Zoom Lens Techniques», de Arthur Graham, en *American Cinematographer*, 44, 1 (enero de 1963), págs. 28-29; «The Aesthetics of the Zoom Lens», de Paul Joannides, en *Sight and Sound*, 40, 1 (invierno de 1970-1971), págs. 40-42; y «The Use and Abuse of the Zoom Lens», de Stuart M. Kaminsky, en *Filmmakers Newsletter* 5, 12 (octubre de 1972), págs. 20-23. ¿Hasta qué punto están de acuerdo estos tres autores sobre la utilización «adecuada» del *zoom*? La discusión más histórica y estética es «The Bionic Eye: Zoom Esthetics», de John Belton, en *Cineaste*, 9, 1 (invierno de 1980-1981), págs. 20-27.

Vértigo, de Hitchcock, creó la combinación del cierre de *zoom* y el *travelling* hacia atrás que se ha convertido en un cliché. Discutiendo la utilización de este recurso en *El silencio de un hombre*, Jean-Pierre Melville comentaba: «En vez de recurrir simplemente a la técnica ahora casi clásica de un *travelling* hacia atrás compensado por un cierre de *zoom*, utilicé el mismo movimiento pero con pausas». [Citado en *Melville* (Nueva York, Viking, 1971), pág. 130, de Rui Nogueira (comp.).] El efecto no es muy diferente de la espasmódica introducción en la profundidad de *Wavelength*. Sobre esta última película, véase «Prophecy, Memory and the Zoom: Michael Snow's *Wavelength* Re-Viewed», de William C. Wees, en *Ciné-tracts*, 14/15 (verano/otoño de 1981), págs. 78-83.

«TIEMPO REAL» Y TOMA LARGA

Cuando la cámara está rodando, ¿filma a «tiempo real»? Si es así, ¿qué consecuencias se derivan de ello?

Fue André Bazin quien tomó la iniciativa teórica al considerar el cine como un arte que se basa en el «tiempo real». Al igual que la fotografía, afirmaba Bazin, el cine es un *proceso de grabación*. La cámara registra, fotoquímicamente, la luz reflejada del objeto. Como la cámara inmóvil, la cámara de cine graba el espacio. Pero, a diferencia de la cámara inmóvil, la cámara de cine también puede grabar el *tiempo*. «El cine es objetividad en el tiempo. ... Ahora, por primera vez, la imagen de las cosas es como la imagen de su duración, un cambio momificado, por decirlo de alguna manera» [André Bazin, *What Is Cinema?*, vol. 1, Berkeley, University of California Press, 1966, págs. 14-15; trad. cast.: *Qué es el cine*, Madrid, Rialp, 1990, págs. 14-15]. Sobre esta base, Bazin consideraba el montaje como una intrusiva interrupción de la continuidad «natural» de la duración. Así, elogiaba a directores aficionados a la toma larga como Jean Renoir, Orson Welles, William Wyler y Roberto Rossellini, como artistas cuyos estilos respetaban la vida momento a momento.

Bazin debería ser elogiado por llamar nuestra atención sobre las posibilidades latentes de la toma larga en un momento en que otros teóricos del cine la consideraban «teatral» y «poco cinematográfica». Sin embargo, el problema del «tiempo real» en el cine resulta más complicado de lo que Bazin pensaba. Las vías más productivas que han abierto las ideas de Bazin han tenido que ver con el análisis de diferentes *estilos* de dirección, en vez de con el análisis de las formas más realistas de rodar una escena. Es decir, los analistas ya no tienden a preguntarse si las tomas largas de Jean Renoir son más fieles a la realidad que los planos breves de Eisenstein; en vez de ello, nos preguntamos sobre las diferentes funciones formales de los planos en las películas de cada director. Por cierto, el propio Eisenstein —antes que Bazin— propuso rodar toda una escena de *Crimen y castigo* en una toma larga. Véase «Mise-en-shot», en *Lessons with Eisenstein* (Nueva York, Hill and Wang, 1969), págs. 93-139, de Vladimir Nizhny.

La cita de Steven Spielberg (pág. 236, de *The Future of the Movies* [Kansas City, Andrews and McMeel, 1991, pág. 73], de Roger Ebert y Gene Siskel) está de acuerdo con la creencia muy extendida de que la toma larga, al igual que la puesta en escena con profundidad espacial, concede al público mayor libertad que una escena que recurra mucho al montaje. Esta idea también refuta la de Bazin, que lo exploró en sus escritos sobre Orson Welles y William Wyler. Véase *Orson Welles* (Nueva York, Harper and Row, 1978), de André Bazin (trad. cast.: *Orson Welles*, Valencia, Fernando Torres, 1976).

Análisis estilísticos representativos sobre la toma larga son «Rope», *The Movie Reader* (Nueva York, Praeger, 1972), págs. 35-37, de V. F. Perkins; *Movie Man* (Nueva York, Stein and Day, 1967), de David Thomson; «The Long Take», de Brian Henderson, en *A Critique of Film Theory* (Nueva York, Dutton, 1980); y «Statistical Style Analysis of Motion Pictures», de Barry Salt, en *Film Quarterly*, 28, 1 (otoño de 1974), págs. 13-22.