

Alfonso Palazón Meseguer



Instituto
Cervantes

Biblioteca
Varsovia

LENGUAJE AUDIOVISUAL



ACENTO
EDITORIAL

EL ESPACIO CINEMATográfico

3.1 La estructura espacial

Hemos planteado en los capítulos precedentes que mirar una imagen es entrar en contacto, desde nuestro espacio real que es nuestro universo cotidiano, con un espacio de naturaleza diferente: el de la superficie de la imagen. Por tanto, una primera función de la cámara es relacionar ese espacio del espectador y el espacio de la imagen.

El filme está planteado como una sucesión de un gran número de imágenes fijas, llamadas fotogramas, colocadas de tal manera sobre una película transparente que, cuando pasa a un ritmo concreto por un proyector, obtenemos el origen de la imagen en movimiento. De forma clara existen grandes diferencias entre el fotograma aislado y la impresión de movimiento de la imagen filmica; pero las dos se presentan bajo la forma de una imagen plana y además delimitada por un cuadro.

Estas dos características físicas de la imagen cinematográfica representan dos elementos fundamentales para la aprehensión de la representación filmica. La existencia del cuadro, con función análoga a la de la pintura o la fotografía, es lo que define el límite de la imagen.

Este límite de la imagen tiene las dimensiones y proporciones impuestas por el ancho de la película y el paso por la ventanilla de la cámara; estos dos elementos son los que conforman el formato de la película, que desde los orígenes del cine han existido muy diversos. El formato llamado estándar tiene una relación $4/3$ (1:1,33) entre el alto de la imagen y el ancho: es el utilizado en televisión. Otros formatos son: 1:1,65, 1:1,85, 1:2,55.

En el encuadre, todos los formatos juegan un papel importante en la composición. El trabajo de delimitar el espacio para componer con un cierto equilibrio o una

cierta expresividad es uno de los primeros materiales sobre los que trabaja el cineasta.

La experiencia en la visión de películas nos demuestra que reaccionamos ante la bidimensionalidad de la imagen plana como si observáramos una porción del espacio en tres dimensiones, parecida al espacio real en el que nos movemos. A pesar de estas limitaciones, esta analogía, que conlleva la impresión de realidad y se manifiesta en la ilusión de movimiento y en la ilusión de profundidad, llega normalmente a hacernos olvidar la presencia de un cuadro, la ausencia de una tercera dimensión; en definitiva, su carácter artificial. Esta idea se traduce en la famosa afirmación de entender el cuadro como una ventana abierta al mundo (imaginario), porque claramente éste no se acaba en los límites del cuadro.

3.2 El concepto de plano y toma

En esta primera aproximación a la estructura espacial de la imagen hemos considerado la imagen independiente del tiempo. Pero un fotogra-

ma está colocado en medio de otros fotogramas y la imagen que percibimos está producida por un encadenamiento rápido de fotogramas sucesivamente proyectados. Y también, como hemos planteado, la imagen cinematográfica está ligada al movimiento, a la aprehensión del tiempo a través del movimiento, de la duración.

Todo el conjunto de condiciones de formato, cuadro, etc., y también los conceptos de duración, ritmo y relación con otras imágenes, conforman la idea amplia de «plano». El término es complejo y tiende a ser considerado como la unidad fílmica del lenguaje cinematográfico. Aunque también se trata de un concepto que pertenece plenamente al vocabulario técnico y que es de uso corriente en el proceso de elaboración de una película.

Durante el rodaje, plano se emplea como un término equivalente a «toma», que designaría un punto de vista (encuadre) sobre una acción durante un tiempo. La diferenciación vendría dada porque de un mismo plano se podrían realizar varias tomas; definiendo el concepto de toma como dos paradas de cámara.

En el montaje, se pue-

de precisar más su definición, convirtiéndose en la verdadera unidad del montaje, como fragmento de película mínima que, unida a otros fragmentos, creará la película. Generalmente este segundo sentido predomina sobre el primero, y lo más normal es definir el plano de forma implícita, como una repetición del mismo concepto, como fragmento comprendido entre dos cambios de plano.

Siguiendo el proceso desde que se rueda hasta que aparece en el montaje, el plano ha sufrido toda una serie de operaciones consistentes en eliminar parte de lo que en ellos había contenido, tanto elementos técnicos (claquetas, etc.) como expresivos (no importantes para el conjunto del film).

Aunque se trata, pues, de una palabra muy utilizada en la producción de películas, es preciso diferenciar que dentro de la estética cinematográfica el concepto de plano puede entenderse en tres contextos:

1) *En términos de tamaño*

Definen clásicamente las escalas de los planos en relación con los diversos encuadres que puede tener un personaje, aunque si el plano se refiere a la

situación de los actores vistos por la cámara (y por extensión, por el espectador), se puede entender que existan tantos como puntos sobre una recta que suponga el eje óptico. Con todo, y para hacer más cómoda su definición, se puede describir el tamaño de los planos de la siguiente manera: general, americano, medio y primer plano. Las variaciones de cada uno de ellos hacen que pueda existir otra clasificación dependiendo de si es más grande o más pequeño (gran plano general, primerísimo primer plano, etc.). En una primera clasificación más genérica podemos considerar los planos como:

Largos: cobertura distante, no muy específica.

Generales: vista amplia, que abarca toda la acción.

Cortos: vista parcial, que incluye detalles.

Los planos largos revelan el lugar, establecen el espacio, muestran las posibles relaciones y siguen una acción amplia. Los planos cortos ponen énfasis, dramatizan, revelan las acciones, muestran los detalles. Hacen que el espectador se integre en la escena.

Y describiendo la clasificación inicial nos encontramos con:

Plano general. También puede ser denominado plano entero o de conjunto. Localiza espacialmente. Muestra la actividad de lugares complejos. Puede definir muchas acciones. Se ven las caras de los personajes y su acción tiene más protagonismo.

Plano americano. Llamado, también, plano tres cuartos; corta la figura por debajo de las rodillas. Es un plano intermedio de la escala. Sirve, como el anterior, para mostrar acciones físicas y en él se observan los rasgos de los personajes con más definición.

Plano medio. En todas sus variedades: «largo», «corto», etc., es, quizá, el más utilizado. Se aprecia con claridad la expresión del personaje.

Primer plano. Se concentra todo el interés. Atrae la atención sobre las reacciones (respuestas y emociones) de los personajes. Acentúa la información y proporciona un énfasis en la narración.

La elección de cada plano está planteada en función de la comodidad de su percepción y de la claridad con respecto a la narración. Debe haber una adecuación entre el tamaño del plano y su contenido material en cuanto a la cantidad de

información que debe mostrar por un lado y, por otro, en cuanto a su contenido dramático —en el sentido de representación teatral— (más cercano, más drama y mayor significación).

Hasta ahora hemos entendido que los planos se enfocan desde la horizontal, desde la altura de «la mirada del hombre»; pero la alteración del ángulo de visión puede traer consecuencias significativas. Un plano hecho desde lo alto hacia abajo se llama un picado, y en el sentido contrario, contrapicado. El contrapicado suele dar impresión de superioridad, de exaltación y de triunfo. El picado tiende a empequeñecer a la persona, a aplastarla. Es evidente que la incidencia angular es más sensible en función de la cercanía del plano. Un picado sobre la lejanía de un plano general largo (desde el alto de una montaña, por ejemplo) tiene menos incidencia de lo que hemos planteado que un plano medio picado sobre un niño. Pero, con todo, estos planteamientos suelen estar justificados por las necesidades dramáticas de la narración fílmica.

2) *En términos de movilidad*

Distinguiremos entre la

posición estática del aparato y su movilidad.

Entre los movimientos de cámara, el más sencillo es la panorámica, identificable con la visión de una persona que se encuentra estática y sigue la acción bajando o subiendo la mirada o girando la cabeza. Puede ser descriptivo, de acompañamiento o de relación. La panorámica descriptiva consiste en un movimiento de la cámara para abarcar un espacio; la panorámica de acompañamiento justifica su movimiento en el seguimiento de alguna acción y la panorámica de relación establece vínculos entre dos o más puntos de interés.

Y cuando el encuadre permanece fijo y la cámara se desplaza se denomina *travelling* (del inglés *to travel*, viajar, desplazarse). Se identificaría con el desplazamiento de la mirada. Una variante visual del *travelling* sería el *zoom*, en la que el aparente movimiento transformaría la perspectiva de la imagen. Y así, mientras que en el desplazamiento del *travelling* mantendríamos la misma óptica y la misma perspectiva, con el *zoom* no existiría ese desplazamiento, que se camuflaría cambiando de óptica y de significación de la ima-

gen. No tiene el mismo sentido un primer plano con un teleobjetivo que con un objetivo normal.

La idea de los planos en movimiento modificó considerablemente la estética del cine. La normalización establecida anteriormente cambia de sentido a la hora de plantear la construcción de un *travelling*. El efecto de un simple desplazamiento cambia la naturaleza de los distintos *planos* contenidos. Las variaciones de plano en un *travelling* con respecto a los personajes y al decorado son adaptaciones de tamaño; por tanto, hablar de un solo plano cuando se trata de un *travelling* puede ser considerado una contradicción. De esta manera, podría afirmarse que el *travelling* es un conjunto de planos sucesivos.

3) *En términos de duración*

En la definición de plano como unidad de montaje se distingue igualmente entre planos fragmentos breves (un segundo o menos) y fragmentos largos (varios minutos); pero, aunque la duración es, según la definición práctica de plano, su rasgo principal, los problemas más complejos derivados del término precisamente

surgen de esta idea. De ahí que, en cuanto a su duración, uno de los más estudiados sea el uso del plano secuencia, que se definiría como un plano lo suficientemente largo en el que se contienen varias acciones, o como aquellos planos que por su duración contienen el equivalente de acontecimientos que corresponden a una secuencia (Ver *Capítulos 4 y 5*).

Vemos, por tanto, que las acepciones de plano tienen un sentido amplio y lo importante es destacar lo que delimita y lo que abarca.

3.3 El campo cinematográfico

Al principio del capítulo veíamos que la imagen fílmica estaba delimitada en su extensión por un cuadro que nos hace percibir una porción de un espacio imaginario. Pues bien, a esa porción de espacio imaginario contenida en el interior del cuadro es a lo que denominamos *campo*. El estudio del concepto campo nos puede resultar muy interesante para comprender la naturaleza del espacio cinematográfico.

La impresión de realidad que nos produce la

imagen fílmica es tan fuerte que nos hace olvidar, no sólo su carácter bidimensional, sino que más allá del cuadro ya no existe imagen. El campo se percibe normalmente como la única parte visible de un espacio que existe sin duda a su alrededor. Este espacio invisible que prolonga lo visible es lo que se llama fuera de campo. El fuera de campo está ligado en esencia al campo, porque tan sólo existe en función de éste, y se podría definir como el conjunto de elementos (personajes, decorados, etc.) que, aun no estando referidos en el campo, son imaginariamente percibidos por el espectador a través de cualquier medio.

Por tanto, podríamos decir que el espacio en campo está constituido por todo aquello que el ojo ve en la pantalla. Y el espacio fuera de campo, de naturaleza más compleja, lo podríamos dividir en seis segmentos (estructura planteada por Noël Burch en su libro *Praxis del cine*):

— los primeros cuatro segmentos estarían determinados por los cuatro bordes del encuadre;

— el quinto segmento no puede ser delimitado tan claramente, y se si-

tuaría en un espacio fuera de campo, detrás de la cámara, distinto de los segmentos alrededor del encuadre;

— y, por último, el sexto segmento comprendería todo lo que se encuentra detrás del decorado, o detrás de un elemento del decorado: de una esquina, de una pared, de una puerta... El límite extremo de este segmento de espacio lo encontraríamos más allá del horizonte.

Hay que tener en cuenta que este espacio plástico fuera de campo tiene la misma importancia que el espacio en campo. Pero, ¿cómo actúan estos segmentos de espacio en el desarrollo de una película? El cine aprendió muy pronto a dominar estos elementos que se pueden concretar en tres principales tipos:

— en primer lugar, por las entradas y salidas de campo que se producen por los cuatro segmentos enumerados arriba y que se conforman por los dos laterales del encuadre y por los espacios definidos detrás de la cámara y detrás del decorado; lo que demuestra que el fuera de campo no está restringido a sus lados, sino que también puede situarse con profundidad. Los segmentos inferior y supe-

rior no intervienen en las entradas y salidas de campo, a no ser que se utilice un picado o un contrapicado extremo, o que se planteen planos de escaleras. Con las entradas y salidas de campo esas partes del espacio toman cuerpo en la imaginación del espectador cada vez que un personaje entra o sale de ellas. Es interesante destacar la importancia que en el ritmo del film poseen las salidas y entradas del encuadre precedidas por campos vacíos. Es precisamente el campo vacío el que atrae la atención sobre lo que ocurre fuera del campo y, por tanto, del espacio fuera de campo, porque, en principio, nada retiene la vista en el campo propiamente dicho. Claramente, una salida que deja un campo vacío lleva nuestra atención hacia una parte determinada del espacio fuera de campo, mientras que un plano que empieza por un campo vacío nos deja en la incertidumbre de por dónde va a surgir el personaje. Y es, precisamente, en ese momento cuando el campo vacío muestra todo su potencial y, en su control, radica la fuerza de una manera de contar;

— en segundo lugar, por las miradas *off*. Son

las diferentes llamadas de atención directas que los personajes realizan al fuera de campo. Y el medio que más suele usarse es el de la mirada fuera de campo, pero se pueden incluir todos los medios que tiene un personaje en campo para dirigirse a otro fuera de campo, ya sea por la palabra o por el gesto;

— y, en tercer lugar, otra forma por la que se determina el espacio fuera de campo es por los personajes (o por otros elementos del campo) que mantienen una parte fuera del encuadre. Tomando un ejemplo sencillo, toda aproximación a un personaje pone de manifiesto la existencia de un fuera de campo que contiene la parte no visible. O el mismo decorado, que se extiende por fuerza alrededor de todo el campo, sirve de la misma manera para definir el espacio fuera de campo, pero de forma inoperante. Este espacio se plantea exclusivamente mental, ya que lo que juega un papel determinante es el motivo de atención. Sólo cuando un brazo o un cuerpo entra en campo para realizar una acción es cuando se piensa de forma explícita en el espacio fuera de campo.

Espacio en campo y es-

pacio fuera de campo, a pesar de la diferencia importante que existe entre ellos (visible y no visible), se pueden considerar como un mismo espacio homogéneo que es el espacio filmico o espacio cinematográfico.

El espacio fuera de campo también se ha clasificado de otro modo: espacio concreto y espacio imaginario. Se considera espacio imaginario fuera de campo aquel que nunca ha sido visto, y se plantea concreto el espacio que está fuera de campo después de haber sido visto. Con todo, y dejando a un lado esta diferenciación, lo importante es destacar la homogeneidad del espacio cinematográfico, porque tanto el campo como el fuera de campo son claves para su definición.

Y aunque, como se verá más adelante, la unidad del espacio filmico no se define únicamente por parámetros visuales, el sonido juega un papel primordial, ya que entre un sonido en campo y otro sonido escuchado fuera de campo no se aprecia diferencia. Esta unidad sonora es uno de los factores clave para la unificación del espacio cinematográfico.

Destacar que estos conceptos referidos al espa-

cio fílmico sólo tienen sentido cuando hablamos del llamado cine narrativo, es decir, películas que cuentan una historia y que se sitúan en cierto universo imaginario que se concreta al representarlo. Desde los inicios del cine este tipo de películas han dominado la producción mundial, tendentes a mostrar el universo ficticio como si fuese real, donde la representación fílmica es la ocultación sistemática de cualquier huella de la representación. La percepción de ilusión de realidad —que es preciso tener presente continuamente— sugiere, por tanto, la percepción del campo como un espacio de tres dimensiones, como la manifestación de un espacio fuera de campo siempre invisible.

3.4 La profundidad del espacio

Aunque la impresión de profundidad no es exclusiva del cine, los procedimientos utilizados para producir esa aparente profundidad demuestran de forma clara cómo el cine se inserta en la historia de los medios de representación de la realidad. Además de la repro-

ducción del movimiento, que ayuda a la percepción de la profundidad, dos técnicas ponen de manifiesto esta sensación: la perspectiva y la profundidad de campo.

Podríamos definir la perspectiva como «el arte que enseña el modo de representar en una superficie los objetos, en la forma y disposición que aparecen a la vista». Supone que las artes representativas se apoyen en la ilusión parcial que permite aceptar la diferencia entre la visión de lo real y de su representación. Y es el único sistema que estamos acostumbrados a considerar como propio, ya que ha dominado toda la historia de la pintura moderna y comenzó a utilizarse a principios del siglo XV con el nombre de *perspectiva artificialis*, o perspectiva monocular.

La perspectiva fílmica es una continuación de esa tradición representativa y su historia se confunde con el invento de los diferentes aparatos sucesivos de filmación que son descendientes de un dispositivo bastante sencillo, el de la cámara oscura que permitía obtener, sin la ayuda de una lente, una imagen que correspondía a las leyes de la perspectiva monocular. Pero lo impor-

tante no es destacar esta relación, sino que en la base de este buen funcionamiento de la ilusión de la tridimensionalidad producida por la imagen del film se constata que existe un punto de vista organizado por y para un ojo situado delante de ella; y esto significa, entre otras cosas, que la representación filmica supone un sujeto que la mira desde un lugar privilegiado.

Otro parámetro que juega un papel importante en la ilusión de profundidad es la nitidez de la imagen. La imagen filmica es nítida en una parte del campo y la extensión de esa zona de nitidez es lo que se denomina profundidad de campo. Es una característica técnica de la imagen que se puede modificar variando la distancia focal del objetivo o la apertura del diafragma. Lo importante es el papel estético y expresivo que juega este dato técnico. La profundidad de campo es una forma de demarcar el artificio de la profundidad. Si es grande el escalonamiento de los objetos nítidos,

ayudará a reforzar el efecto de la perspectiva; y si es pequeña, sus mismos límites manifestarán la ausencia de profundidad de la imagen. En la primera opción se aprovechan las posibilidades expresivas de la distancia focal corta dando la idea de un espacio profundo, y con objetivos de larga distancia focal, la perspectiva se aplanando dando la importancia a un solo objeto o personaje destacado por el fondo borroso en el que se encuadra.

Al hablar de profundidad de campo es importante señalar cómo los adelantos técnicos han ido construyendo paulatinamente en la pantalla la percepción natural. La introducción de los objetivos, con sus diferentes distancias focales, sitúa al espectador frente a la imagen en una relación más próxima que tiene con la realidad. Todo ello pese al truco que representa la variación de nitidez con respecto a la visión humana. Este efecto añadido de la profundidad de campo se convierte en un procedimiento alternativo al montaje en sentido estricto.