Dirección 1

Plano a plano

De la idea a la pantalla

Steven D. Katz

Traducción: Marta Heras

PLOT ediciones

6 La composición de planos: las conexiones espaciales

El tamaño del plano

Todos sabemos que las unidades universales de composición son el plano largo, el plano medio y el primer plano. Estos planos son un desarrollo del sistema de continuidad en la medida en que son porciones superpuestas de un mismo espacio y sólo tienen sentido en su relación entre ellas. Es decir, se utilizan en combinación para crear un orden espacio-temporal coherente. Aunque pueden utilizarse para describir espacios tan vastos como el sistema solar o tan pequeños como la cabeza de un alfiler, cuando utilizamos estos términos siempre sabemos cuál es el tamaño aproximado de la zona encuadrada. La razón es que la escala de los planos está en función del sujeto y guardan una relación proporcional entre ellos.

Un plano largo del World Trade Center incluye en cuadro las dos torres gemelas completas y una buena porción de Manhattan; un plano medio del edificio cortará algunos de los pisos inferiores. Al acercarnos para un primer plano, una sola ventana puede llenar el cuadro. No hay reglas fijas para el uso de estos términos, y hasta los términos mismos varían. En la figura 6.1 de la página 122 se muestran las alturas básicas del encuadre para la figura humana.

El cambio de tamaño varía de un plano a otro, pero está determinado por los límites de la identificación. Mientras podamos reconocer cada plano como un fragmento superpuesto del plano general, es aceptable el cambio de escala. De hecho, hasta esta definición debe tener en cuenta el cambio en los estilos de montaje a lo largo de varias décadas. Durante las cinco primeras décadas de la historia del cine el paso del plano general al primer plano era considerado un salto demasiado brusco para el público, a menos que se intercalara un plano medio de transición. Los montadores de Hollywood tenían prohibido yuxtaponer un plano general con un primer plano para no crear confusión en el público sobre la localización exacta del primer plano. En la actualidad, tras varias décadas de familiaridad con las convenciones de Hollywood, el público acepta sin problemas los cambios de escala extremos. En cualquier caso, lo más probable es que la capacidad de comprensión del público fuera por delante de las conservadoras reglas de montaje del pasado.

Pero la relación visual entre los diferentes planos no es más que la mitad de la estrategia estilística de la continuidad. Lo más frecuente es que los planos se relacionen por deducción o inferencia. Por ejemplo, vemos un plano general de un hombre acercándose a una puerta. A continuación cortamos a un primerísimo plano de su mano moviendo el picaporte. Aunque el picaporte fuera demasiado pequeño para atraer nuestra atención en el plano general, *suponemos* que está relacionado con el plano anterior porque resulta lógico, aunque podríamos estar viendo otra puerta en otro tiempo y lugar. La lógica narrativa y la conexión visual entre los planos contribuyen a crear la sensación de un espacio continuo. Estos dos conceptos, la causa y efecto y el reconocimiento espacial, proporcionan la base sobre la que se organiza el estilo de continuidad.

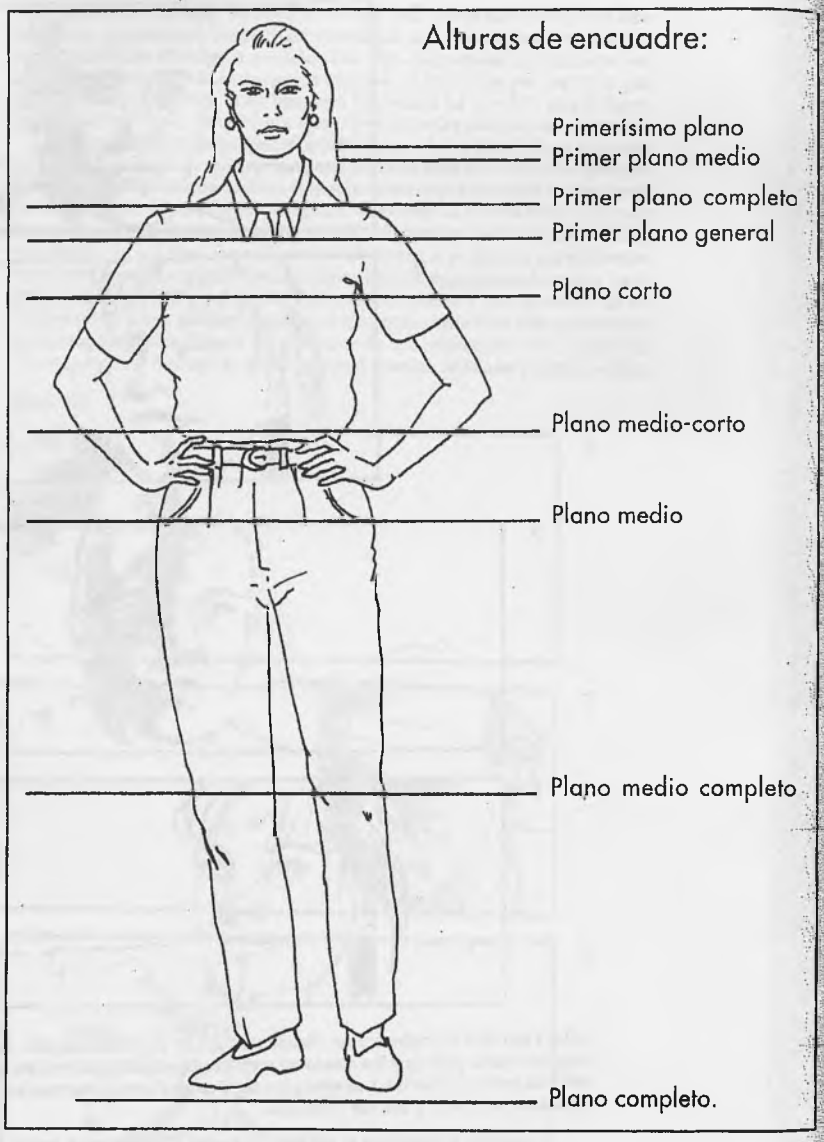


Figura 6.1: Alturas básicas de encuadre para la figura humana.

Los planos largos, planos medios y primeros planos pueden describir cualquier sujeto o localización, pero se utilizan sobre todo para la descripción de la figura humana. Estos términos adquieren un significado especial en relación con las figuras. Aquí los cambios de escala entre planos no se relacionan sólo por el reconocimiento deductivo o visual, sino que el encuadre viene determinado por las convenciones del arte posrenacentista o las reglas de las composiciones generalmente consideradas agradables y equilibradas.

El primer plano

La televisión ha contribuido en gran medida a difundir el uso del primer plano, que nos acerca más a la acción, compensando así el pequeño tamaño de la pantalla. Para las secuencias de diálogo predomina el encuadre de cabeza y hombros. Los productores preocupados fundamentalmente por los costes prefieren los planos más cortos porque son más fáciles de iluminar y pueden combinarse con casi cualquier plano, reduciendo la cantidad de cobertura necesaria. La preferencia por los primeros planos ha llegado a los largometrajes a medida que más y más directores de cine pasan de la televisión a la pantalla grande.

En el cine los ojos son los que mandan. Jean-Luc Godard dijo en una ocasión que el corte más natural es el corte en la mirada. El poder evocador de este gesto explica en parte la historia de amor del cine con los guiños, miradas de soslayo, miradas fijas, lágrimas, miradas de reojo, miradas airadas y todo el registro de expresiones dominadas por los ojos. Los ojos quizás sean el rasgo más expresivo del rostro humano, al comunicar en silencio lo que la boca necesita transmitir sobre todo con palabras y sonidos. Una mirada puede decirnos que un objeto fuera de cuadro es interesante y en qué dirección se encuentra. Del mismo modo que la longitud focal del objetivo y la posición de la cámara pueden situar al espectador en una relación definida con los sujetos de la pantalla, la dirección de la mirada de un sujeto define claramente las relaciones espaciales en el espacio escénico. Los espectadores son especialmente sensibles a las incongruencias en las líneas visuales entre dos sujetos que se están mirando y en la mayoría de las situaciones pueden detectar fácilmente las pequeñas desviaciones en las miradas. El uso de "teleprompters" alineados con el eje del objetivo se ha popularizado sobre todo porque el público se da cuenta de cuándo un actor está mirando un "teleprompter" ligeramente descentrado.

El primer plano puede hacernos establecer una relación más íntima con los sujetos de la pantalla que la que normalmente establecemos con cualquiera fuera de nuestro círculo de familiares y amigos más cercanos. En ocasiones se puede abusar de esta capacidad de escrutinio, con lo que el primer plano pasa a ser una violación del ámbito privado al forzar un grado de intimidad que sólo debería compartirse por mutuo consentimiento. Pero la cámara no necesita ese consentimiento, sobre todo si está equipada con un teleobjetivo. Los cámaras de los noticiarios de televisión se entrometen con frecuencia en las vidas de las familias en momentos de dolor utilizando primerísimos planos. Los espectadores pueden sentirse incómodos al contemplar secuencias de las que en su vida diaria normalmente tendrían el tacto de apartarse.

En todas las culturas hay costumbres relativas a la intimidad, el contacto físico y la conducta aceptable basadas en las distancias permitidas entre la gente en distintas situaciones. El cineasta puede utilizar la cámara para registrar estas distancias sociales de tal modo que reaccionemos a ellas como si se estuvieran produciendo dentro de nuestro propio espacio personal. El primer

plano no sólo puede revelar la intimidad; puede también hacernos sentir que nos estamos entrometiendo en momentos íntimos o compartiendo un momento vulnerable, como si la persona en pantalla se hubiera abierto a nosotros. Podemos llegar a sentirnos desconectados o emocionalmente implicados con los acontecimientos y personajes de la pantalla, sobre todo mediante la manipulación del espacio con el objetivo de la cámara.

La figura 6.2 muestra una serie de ocho encuadres de primeros planos en tres formatos de pantalla, el formato de la Academia, que es el mismo que para 16 mm. y la televisión (1:1,33); la pantalla ancha (1:1,85) y el proceso anamórfico del Cinemascope (1:2,35).

Las imágenes se muestran emparejadas, tal y como podrían aparecer en una secuencia, porque el equilibrio o desequilibrio de cualquier encuadre depende de los planos que lo preceden y lo siguen. En los dos primeros encuadres los sujetos están situados exactamente en el centro. Al pasar la vista por estos dos encuadres, "leyéndolos" como si estuvieran montados, nos damos cuenta de que el cambio de planos carece de ritmo porque los ojos permanecen fijos en el centro de la pantalla. Compárelos con los encuadres 3 y 4. Aquí las composiciones descentradas de los primeros planos alternados obligan a la vista a moverse a izquierda y derecha, creando un cierto dinamismo. Este efecto se acusa más a medida que aumenta la anchura de la pantalla. Es un buen ejemplo de lo que significa el arte secuencial, en el que las composiciones no se valoran aisladamente sino por el modo de combinarse en una secuencia.

Las convenciones del arte occidental se inclinan por los retratos en los que el rostro humano se sitúa ligeramente descentrado para evitar las irritantes composiciones simétricas. La solución habitual es dejar espacio adicional del lado de la pantalla hacia el que mira el sujeto y más espacio en la parte inferior del encuadre que en la superior. En el cine el uso de composiciones descentradas es más común a medida que se ensancha la pan-

igura 6.2: Primeros planos en tres formatos de ventanilla.

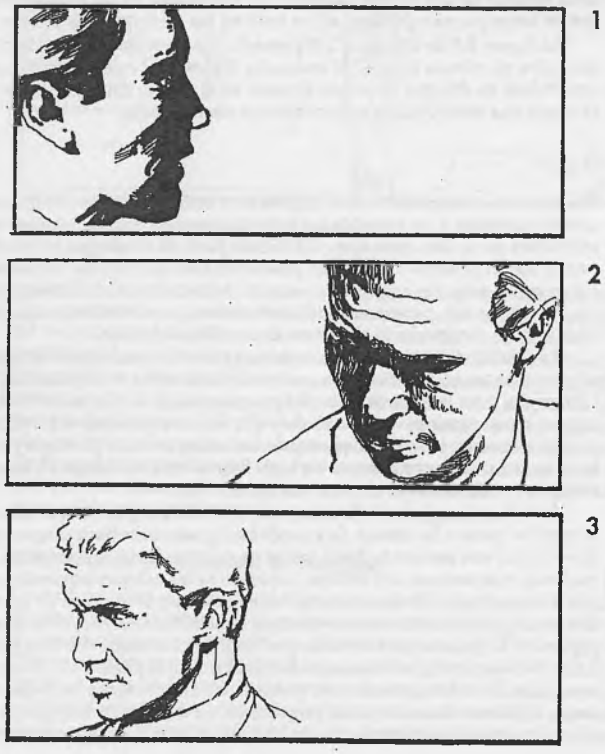
talla. Pero esto no debe ser un obstáculo para la experimentación. No hay ninguna razón para que los cineastas acepten estas limitaciones si no se ajustan a su estilo de diseño. Los ejemplos siguientes ilustran proporciones del encuadre comunes y menos comunes.

Es posible aprovechar al máximo el ancho de la pantalla, como vemos en la figura 6.3, que muestra algunas opciones poco convencionales de

composición de retratos. Es posible utilizar encuadres marcadamente descentrados en cualquier formato de ventanilla, aunque el efecto es más acusado cuanto más ancha es la pantalla. Este tipo de composición últimamente es bastante habitual en los anuncios televisivos, influidos por las artes gráficas para la publicidad. A su vez, esta tendencia ha ejercido una influencia sutil sobre el cine, que tiende a tomar prestadas las técnicas de otras artes.

A menudo se presentan primerísimos planos de los ojos, la boca y las orejas, generalmente para anticipar una parte concreta de la narración. Por ejemplo, el plano de una mujer que vuelve a casa sola de noche por una calle desierta puede estar seguido de un primerísimo plano de su oreja al oírse el débil sonido de unos pasos. En esa misma situación podría utilizarse un primer plano del miedo reflejado en sus ojos. Son soluciones habituales; si empieza a experimentar, encontrará muchas más maneras de utilizar los primeros planos de macro. La figura 6.4 muestra tres versiones de primerísimos planos y planos macro. En todos los casos el punto de vista estaba frente al rostro o a un lado de éste, centrándose en los rasgos faciales. Se trata simplemente de una convención más, que no tiene por qué poner límites a su estilo personal. Pueden utilizarse puntos de vista,

Figura 6.3



encuadres y tamaños de plano poco convencionales para experimentar con las posibilidades del retrato jugando con las texturas, la luz y la infinita variedad de formas. Esto no quiere decir que haya que renunciar a los métodos tradicionales. No están en absoluto agotados y pueden ser tan expresivos, impactantes y conmovedores como las técnicas más experimentales.

El plano medio

Antes de que la televisión empezara a insistir en el uso de primeros y primerísimos planos, el plano medio era el vehículo habitual de las secuencias de diálogo desde los primeros tiempos del sonoro. Este plano combina las cualidades más útiles del plano general y el primer plano y sigue utilizándose mucho en la televisión y los largometrajes. Como el plano general, el plano medio capta los gestos y el lenguaje corporal del actor, pero sigue estando lo bastante cerca como para registrar las sutiles variaciones en la expresión del rostro.

El plano medio es también el formato general en el que se componen los planos de grupo en las secuencias de diálogo. Las agrupaciones típicas

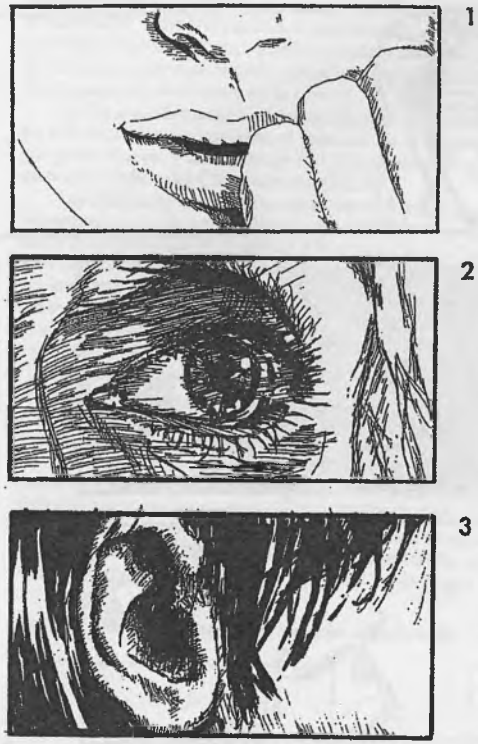


Figura 6.4

son el plano de dos, de tres, de cuatro o de cinco. Cuando hay más de cinco intérpretes en cuadro la cámara a menudo tiene que retroceder hasta la escala de planos generales para incluirlos a todos, a menos que las figuras estén significativamente superpuestas. En este momento el plano medio goza de la misma popularidad que el primer plano, pero siempre y cuando se utilice en combinación con primeros planos, no como el marco principal de una secuencia. En esta sección no vamos a ver ejemplos de planos medios, de los que hablaremos con más detalle en la sección del libro dedicada a las prácticas.

El plano largo

El plano largo como alternativa al plano medio o al primer plano ha caído en desuso en los últimos veinte años, relegado al papel de plano de definición cuando es necesario relacionar a un personaje y un decorado en un solo plano. Los cineastas parecen poco dispuestos a representar una secuencia en un plano amplio cuando puede ser sustituido por un plano medio o un primer plano. Una de

las razones de la infrautilización del plano largo es que exige que las secuencias de diálogo se interpreten en tomas prolongadas. La razón es que el plano largo encuadra habitualmente a todos los personajes que hablan en la secuencia, con lo que hace innecesaria la alternancia de planos medios y primeros planos. Si se utiliza el plano largo con estos dos encuadres más ajustados, el esquema de montaje invariablemente se mueve en un registro más cercano y no regresa al plano largo. Mientras que los planos medio y largo pueden abarcar la acción de una secuencia sin recurrir a otros planos para completar la narración, un primer plano generalmente puede ir acompañado de otros primeros planos, planos medios o planos largos para satisfacer las exigencias narrativas de una secuencia.

Una de las características más atractivas del plano largo es que permite al actor utilizar el lenguaje corporal. Este tipo de expresión física ha desaparecido casi por completo de las películas desde la época del cine mudo. Una vez más, los responsables son la televisión y los productores tacaños, porque no hay nada más barato de rodar o iluminar que el primer plano. Esto se hace evidente en la manera de fotografiar los bailes para los vídeos musicales, que rara vez muestran la figura entera en planos prolongados.

En cuanto a la composición, el plano largo de una sola figura ofrece muchas de las posibilidades de encuadre asimétrico del primer plano. La línea vertical de una figura de pie encaja fácilmente en los diseños centrados en los esquemas gráficos, sobre todo en los formatos más anchos.

La figura 6.5 de la página 130 presenta dos ejemplos del equilibrio del encuadre en planos largos. El encuadre ligeramente descentrado es tan común hoy en día que un sujeto situado en el centro tiene casi tanta fuerza como una composición marcadamente descentrada.

El eje

El planteamiento general de este libro es el de estimular la búsqueda de soluciones adaptadas a las necesidades individuales del cineasta. Muchas de las soluciones que se dan como ejemplos forman parte de estrategias reconocibles, pero la visión personal del cineasta puede rechazar en cualquier momento los sistemas, las prácticas aceptadas, la sabiduría tradicional o las convenciones. Una vez dicho esto, podemos estudiar ahora la regla más básica de colocación de la cámara observada en el sistema de continuidad: el eje.

La finalidad del eje es bien simple: organizar las posiciones de la cámara para mantener una dirección y espacio coherentes en la pantalla. También es útil para la organización del plan de rodaje. Como cada vez que la cámara pasa a una nueva posición hay que volver a iluminar el plató, resulta lógico agrupar los planos que tienen un punto de vista parecido y rodarlos a la vez (rodar por campos de luz). Esto ahorra el trabajo de iluminar cualquier posición de la cámara más de una vez.

Podemos imaginar el eje como una división imaginaria que atraviesa el espacio frente a la cámara. Se concibió originalmente para asegurarse de que al rodar una secuencia desde varias posiciones distintas de cámara, éstas pudieran montarse sin una confusa inversión de las mitades izquierda y derecha de la pantalla. De esta manera, los sujetos que se mueven en el encuadre en un plano continúan moviéndose en la misma dirección en el plano siguiente. El eje se conoce también por "regla de los ciento ochenta grados" o "eje de la acción", y se ilustra en la figura 6.6 de la página 131. Para mantener una dirección coherente en pantalla de dos personas sentadas a una mesa, el sistema de continuidad propone que se trace un eje imaginario entre ellas. La dirección de eje puede ser la que prefiera el director, pero por lo

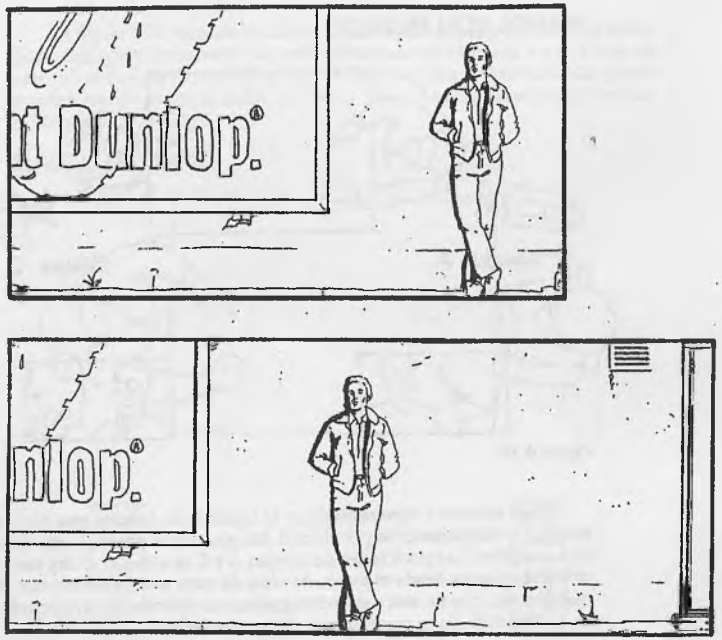


Figura 6.5: El equilibrio del encuadre.

general es la de las miradas entre los sujetos que protagonizan la escena. Una vez determinado el eje se delimita un espacio de trabajo de 180 grados (el semicírculo gris). Para una escena o secuencia determinadas sólo es posible colocar la cámara dentro de este semicírculo. El resultado es que la dirección en pantalla de los planos tomados desde un lado del eje será coherente. Es lo que vemos en la figura 6.7, que muestra los planos obtenidos con las cámaras A, B y C de la figura 6.6. Se dice que las posiciones de cámara fuera del espacio de trabajo sombreado en gris están *saltándose el eje.* La figura 6.8 muestra lo que ocurre si montamos seguidos dos planos tomados a ambos lados del eje, en este caso con las cámaras A y F. El resultado es que el hombre está mirando la nuca de la mujer.

El sistema de planificación en triángulo

Cuando se utiliza el eje hay otra convención, la del sistema en triángulo para la colocación de la cámara, que es una manera abreviada de describir las posiciones de cámara a un lado del eje. El sistema postula que todos los planos básicos posibles para cualquier sujeto pueden tomarse desde tres puntos dentro del espacio de trabajo de los ciento ochenta grados. Al conectar los tres puntos, obtenemos un triángulo de forma y tamaño variables, dependiendo de las posiciones de las cámaras. En el sistema de esquemas triangula-

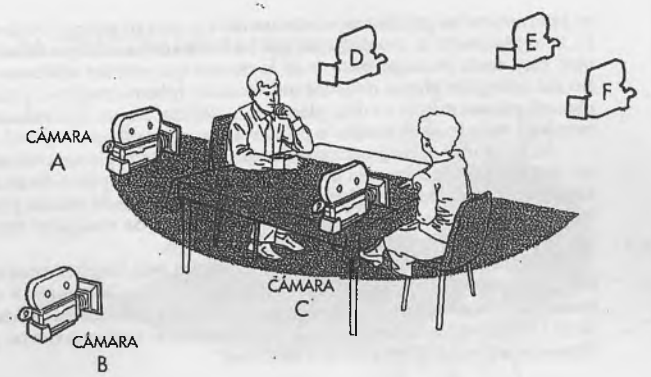


Figura 6.6

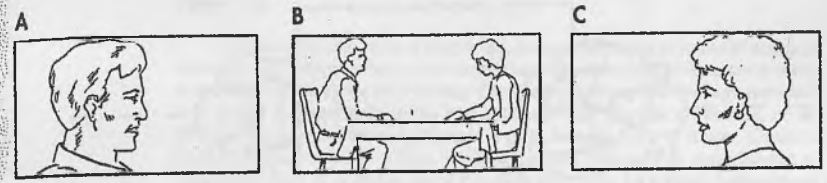


Figura 6.73

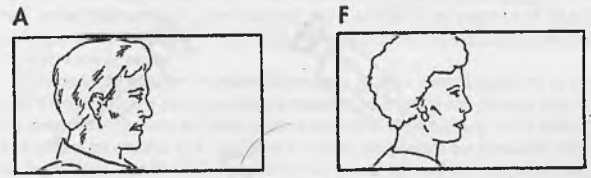


Figura 6.8

res siempre es posible yuxtaponer dos planos cualesquiera entre sí. El sistema incluye todos los tamaños básicos de los planos y los ángulos de cámara utilizados para las secuencias de diálogo en el estilo de continuidad. El sistema en triángulo se utiliza para todo tipo de situaciones, incluyendo sujetos aislados y secuencias de acción. Se utiliza continuamente en los programas de televisión en directo como concursos, programas deportivos y comedias de enredo. Aunque en los siguientes ejemplos se han representado tres cámaras, puede moverse una sola cámara hasta cada punto del triángulo para tomar uno por uno los distintos puntos de vista. Es lo que se hace a menudo en los largometrajes. Sin embargo, el sistema en triángulo es adecuado para un montaje de varias cámaras siempre que

no sean necesarios grandes movimientos de la puesta en escena o de la cámara. Esto plantearía el problema de que una cámara pasaría por delante de otra. Hay cinco montajes básicos de la cámara que pueden utilizarse dentro del triángulo: planos oblicuos individuales (planos medios o primeros planos), planos máster de dos, planos con escorzo, planos individuales de punto de vista (planos medios o primeros planos) y planos de perfil.

En la figura 6.9, las posiciones de cámara A y C son planos oblicuos de los dos sujetos sentados a la mesa. La posición B es un plano de dos. Por supuesto, los encuadres que acompañan a cada posición de cámara pueden variar, y las cámaras A y C pueden tomar planos de cualquier tamaño, desde un primerísimo plano hasta un plano largo.

La figura 6.10 es el segundo montaje triangular para los planos con escorzo. Las cámaras A y C se colocan en la con escorzo. La cámara B sigue tomando el plano de dos como en la figura 6.9, y por lo tanto no ha sido incluida en los siguientes ejemplos. Las variaciones sólo se obtienen con las posiciones de las cámaras exteriores o laterales.

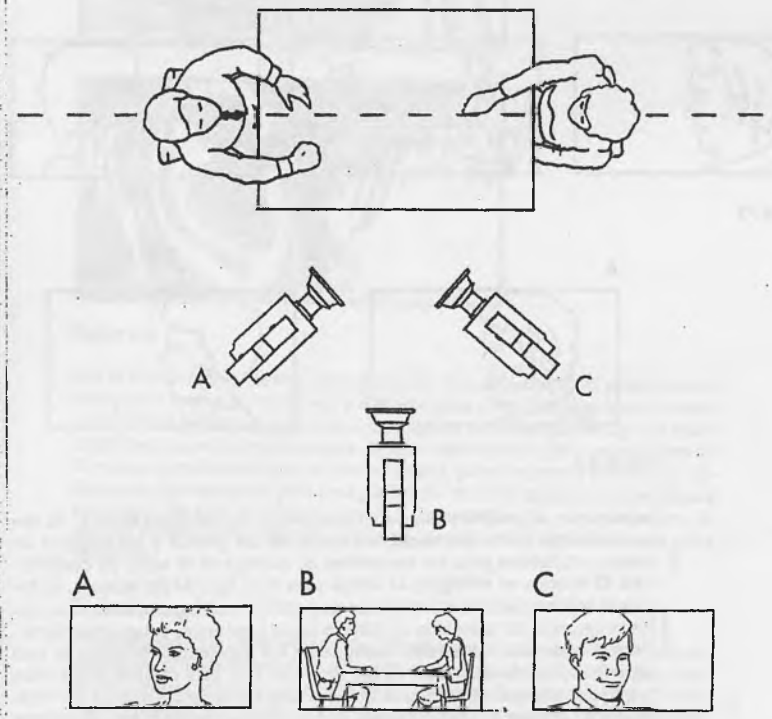


Figura 6.9

PLANOS CON ESCORZO

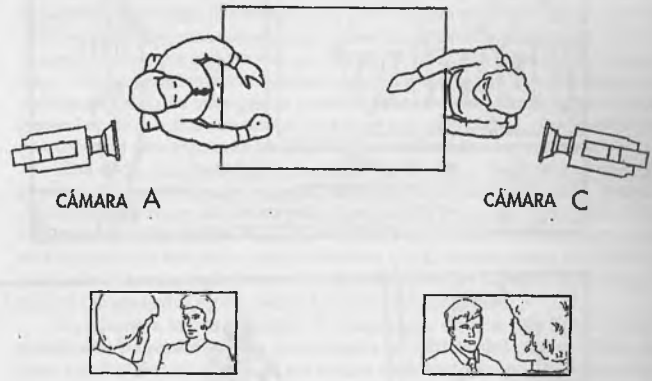


Figura 6.10

En el esquema representado en la figura 6.11, las cámaras A y C se han situado inmediatamente por dentro del eje, o más exactamente la mirada de los sujetos. Las posiciones de cámara A y C se utilizan ahora para tomar primeros planos desde el punto de vista de cada uno de los sujetos. En este caso el sujeto que no está siendo fotografiado se apartará para colocar la cámara en posición. Es lo que indica la línea discontinua.

PRIMEROS PLANOS DE PUNTO DE VISTA

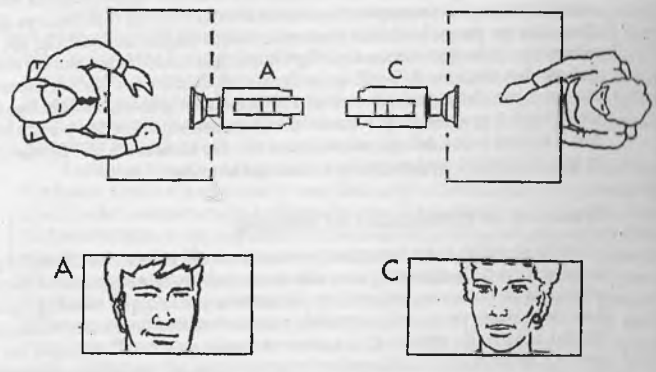


Figura 6.11

La figura 6.12 muestra la última de las disposiciones posibles en el método en triángulo: los planos de perfil utilizando las cámaras A y C. Como es natural, el ángulo exacto del plano, la composición y el tamaño del plano pueden variar hasta el infinito dentro del triángulo siempre que no se infrinja la regla del eje.

PLANOS DE PERFIL

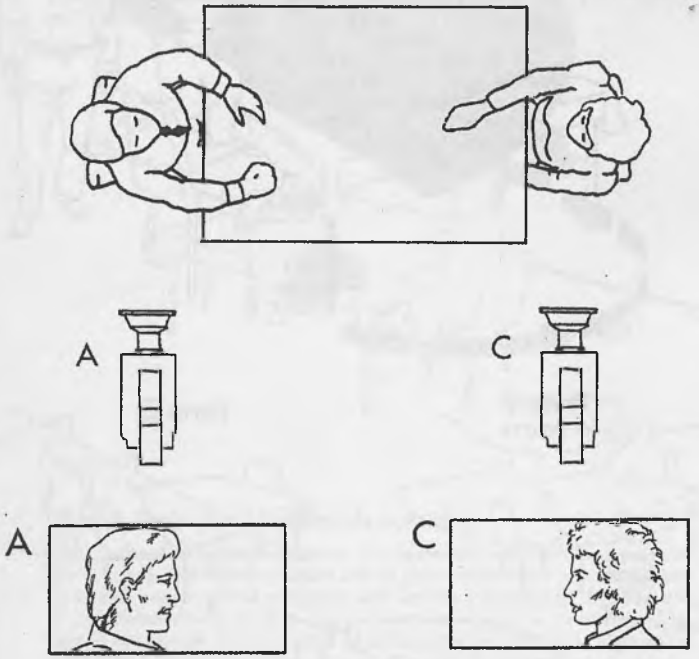


Figura 6.12

La creación de un nuevo eje a partir de una nueva mirada

La única ocasión en la que se permite que la cámara salte el eje es cuando se establece uno nuevo. Una de las maneras de hacerlo es la ilustrada en la figura 6.13. En este ejemplo, el antiguo eje se había establecido entre la pareja sentada a la mesa. Un segundo hombre se acerca a la mesa y el hombre sentado dirige su atención hacia él. Esta nueva mirada determina un nuevo eje con su correspondiente espacio de trabajo de ciento ochenta grados para la cámara, el semicírculo sombreado. La determinación de un nuevo eje se introduce generalmente con un plano de una persona que dirige su atención hacia una nueva zona o persona dentro del encuadre. Este *plano de giro* enlaza los dos ejes.

LA CREACIÓN DE UN NUEVO EJE

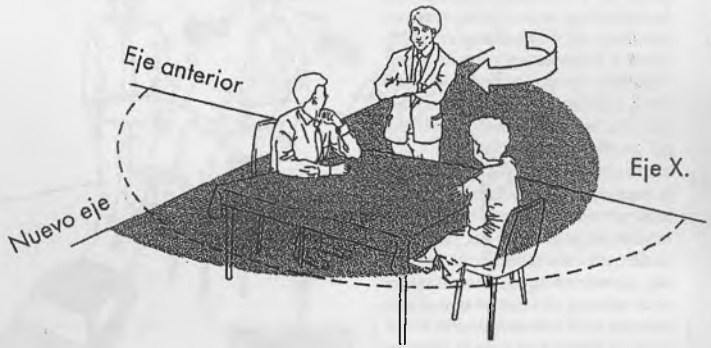


Figura 6.13

Una vez determinada el nuevo eje, la cámara puede saltarse el antiguo eje en cualquier punto dentro del nuevo espacio de trabajo *siempre que se mantenga la mirada entre los dos hombres*. Observe que el espacio incluye también a la mujer. Aunque la regla de los ciento ochenta grados lo permita, no se situará una cámara en el cuadrante X para fotografiar a la mujer. Cuando se la vuelva a ver en un plano, la cámara estará colocada de acuerdo con el *eje anterior*. Esto es lo que se llama plano de situación. La lógica convencional recomienda reutilizar los ejes y sus correspondientes posiciones de cámara para favorecer una impresión coherente del espacio mediante la repetición. Una vez establecido el modelo básico de montaje (y la geografía del plano), no es necesario el plano de giro para justificar un regreso al eje anterior, ya que el espectador ya tiene una imagen general de las relaciones espaciales entre los actores.

El cambio de ejes es considerablemente menos complicado en la práctica. El plan de rodaje se organiza de manera que todos los planos tomados desde un punto de vista determinado sean coherentes, aunque los diálogos no se rueden en orden. Más tarde se montan los planos en el orden correcto. En la pantalla puede dar la impresión de que el eje variable sigue un esquema mucho más complicado de lo que realmente es.

Determinación de un nuevo eje cuando un intérprete lo cruza

Un segundo método para determinar un nuevo eje es hacer que uno de los intérpretes de una escena salte su propio eje. Esto se ilustra en la figura 6.14 de la página —. Como antes, el eje está entre la pareja sentada y el espacio de trabajo para la cámara está en el lado más próximo al eje (A). En el Paso uno, el actor se levanta de la mesa y cruza el eje hasta una nueva posición en el espacio B. En cuanto el hombre restablece el contacto visual con la mujer en el Paso dos, queda determinada el nuevo eje. El nuevo eje manda sobre la anterior, que pierde su validez. Una vez más, se crea un espacio de trabajo de ciento ochenta grados. El único requisito para esta estrategia es que el cambio de posición del actor ha de verse claramente en un plano que permita reorientarse al espectador.

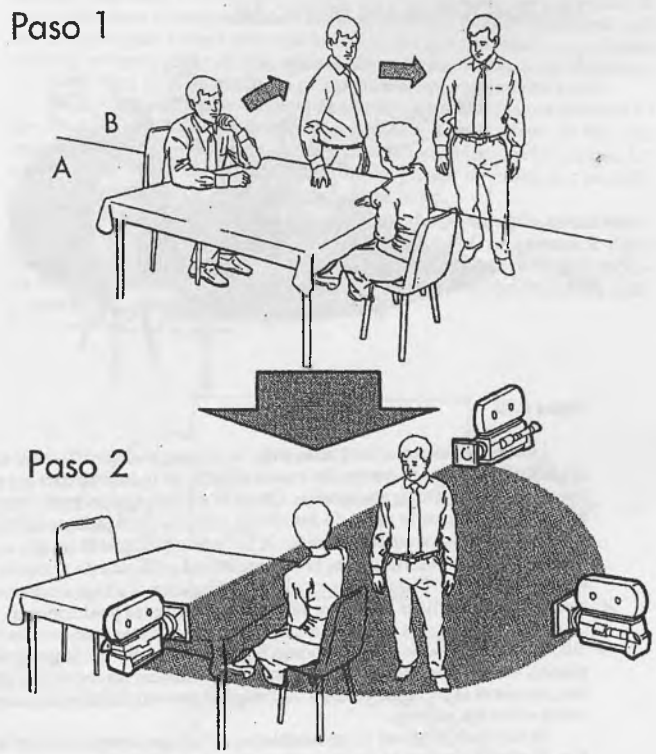


Figura 6.14

Otro factor a tener en cuenta al determinar cualquier nuevo eje es qué lado va a utilizarse para la cámara. La figura 6.15 de la página — ilustra un montaje alternativo al de la figura 6.14. Esta vez el espacio de trabajo de la cámara está del lado opuesto del eje. *Ambas opciones son aceptables siempre que el nuevo espacio concuerde con el plano de giro tomado desde el eje anterior.* Es lo que muestra la figura 6.16. La Parte 1 muestra el eje y el correspondiente espacio de trabajo semicircular para la cámara. La línea que corta el semicírculo en dos es el nuevo eje que quedará determinado cuando el hombre se ponga de pie y mire de frente a la mujer. Las cámaras A y B representan las alternativas para el plano de giro utilizado para registrar el paso del hombre a la nueva posición. La Parte 2 del esquema muestra el espacio de trabajo de ciento ochenta grados que resultaría de utilizar la posición de cámara B para el plano de giro. La Parte 3 muestra el espacio de trabajo de ciento ochenta grados correspondiente a la posición de cámara A para el plano de giro.

ESPACIO DE TRABAJO ALTERNATIVO

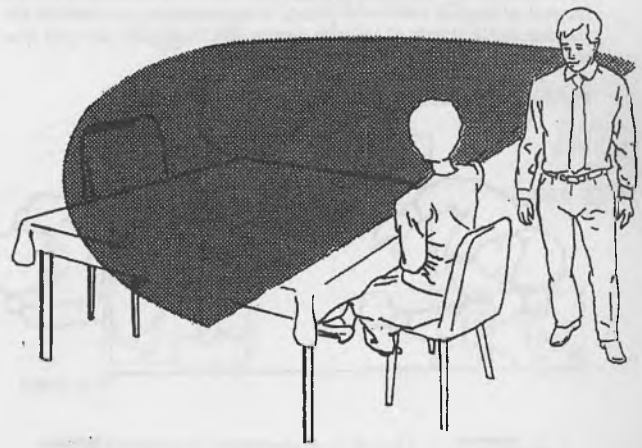


Figura 6.15

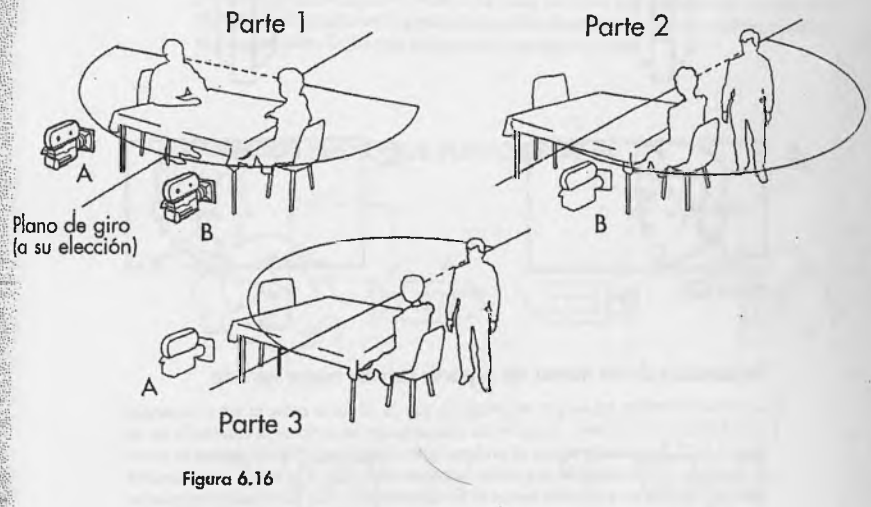


Figura 6.16

Como regla general, el área de trabajo elegida para cada nuevo eje mantiene la cámara en el centro del grupo al rodar diálogos en una mesa o un recinto limitado.

El movimiento de la cámara por encima del eje

No sólo los actores pueden saltar el eje determinando así otro nuevo; la cámara también puede moverse en panorámica, travelling o sobre una grúa hasta un nuevo espacio y un nuevo eje. Esto se consigue fácilmente siempre que el movimiento de la cámara sea continuo. En esta situación no es necesario determinar una mirada y la cámara puede moverse de un lado a otro de la mirada entre dos intérpretes sin crear confusión. La figura 6.17 muestra una versión de esta estrategia con un recorrido curvo para la cámara (la línea discontinua negra) que cruza el eje.

Figura 6.17

Insertos ("cutaways") y planos de transición

Otra manera de saltar el eje hasta otra parte de la secuencia es interrumpir la geografía de una secuencia con un plano claramente relacionado con la acción, pero no con la geografía de la escena. Por ejemplo, digamos que hemos determinado el eje en una secuencia en el aula de un colegio. Queremos saltar el eje, pero ninguna de las estrategias que hemos visto en los ejemplos anteriores funcionaría para la acción de esta secuencia. En este caso, tomamos un primer plano del cuaderno de un estudiante o de otro detalle pertinente. Este corte tiene la misma función que el plano de giro. Cuando regresamos a la acción principal, la cámara puede saltar el eje y determinar uno nuevo. Esta solución se utiliza generalmente como recurso de emergencia en el proceso de montaje cuando surgen problemas de continuidad.

El eje para sujetos y acciones en movimiento

En mi opinión, la mayor utilidad del eje es la de organizar la fotografía en las secuencias de diálogo con muchos actores. Aunque la dirección de pantalla puede parecer crucial para la comprensión de la relación entre sujetos moviéndose con rapidez —por ejemplo, coches en una secuencia de persecución— la observancia estricta del eje puede ser un obstáculo para llegar

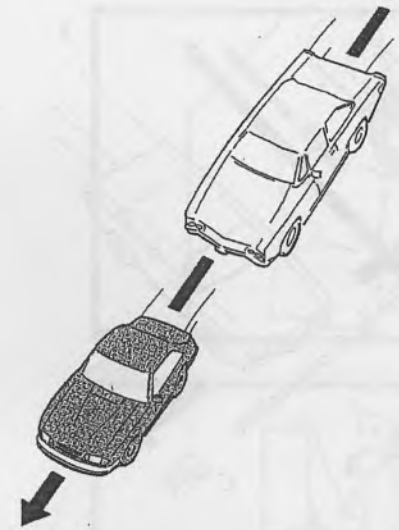


Figura 6.18: El eje sigue la dirección del movimiento.

a soluciones más interesantes de los planos. En primer lugar, el montaje en continuidad no es la única manera de organizar las imágenes cinematográficas: otros métodos, como el montaje cinético o analítico, pueden entrar en conflicto con la continuidad estricta y sin embargo ofrecer mejores soluciones a los problemas creativos. En segundo lugar, los espectadores de hoy dominan de tal manera el lenguaje visual que son capaces de "leer" los esquemas de montaje poco convencionales con relativa facilidad. Tenga en cuenta que en algunas secuencias pueden obtenerse resultados más dinámicos si se cruza el eje y se invierte la dirección de pantalla. Más tarde estudiaremos con más detalle otros tipos de montaje, pero por ahora, mientras seguimos analizando el eje, tenga presente que hay maneras alternativas de organizar los planos.

Las secuencias de acción

En las secuencias de acción a menudo no hay mirada que determine el eje. En este caso, el eje sigue el movimiento dominante del sujeto del plano. Si un coche persigue a otro, el eje es la trayectoria de los coches, como se muestra en la figura 6.18. Si los dos coches van uno junto al otro, puede determinarse un eje *adicional* entre los coches. Yo la llamo *eje de mirada implícito* porque cuando los conductores de los coches no ocupan un lugar destacado en el plano, los coches pasan a ser los símbolos de los conductores y de su mirada. Esta situación es típica de los planos de coches, barcos, aviones o cualquier otro medio de transporte con conductor. La figura 6.19 muestra los dos ejes. Los planos tomados a ambos lados del eje de movimiento (posiciones de cámara A, C y B, D) producirán una inversión de la dirección de pantalla al montarse en sucesión, como vemos en las viñetas correspondientes del "storyboard". El eje de mirada implícito es un caso especial y sólo manda temporalmente sobre el eje de movimiento. Por lo demás, la regla es que el eje de movimiento es el predominante. Aunque pueda parecer que éste tipo de situación es el que se intenta evitar con la regla de los ciento ochenta grados, lo cierto es que es un esquema de montaje bastante habitual incluso en secuencias de diálogo en las que hay un eje de movimiento y un eje de mirada implícito.

Es lo que ocurre en *El Padrino II*, cuando el joven Vito Corleone conduce un pequeño camión por las atestadas calles de Nueva York. Fanucci, el rey del crimen local, está sentado a su lado y los dos conversan mientras el coche avanza. Se han utilizado dos planos de movimiento, uno a cada lado del coche, que encuadran una buena parte del coche y del fondo en movimiento. Montados juntos, los planos forman una pareja de planos con escorzo muy amplios. Cada vez que hay un corte durante la con-

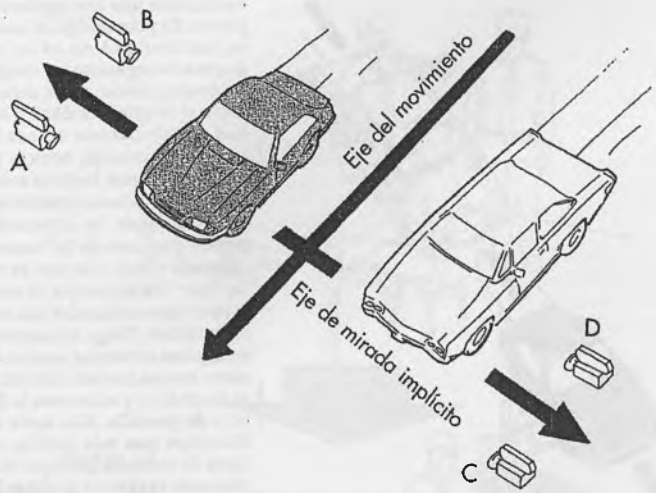
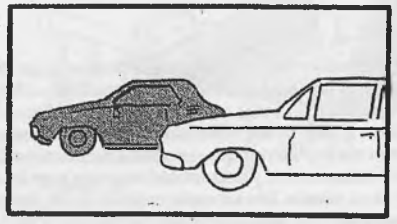
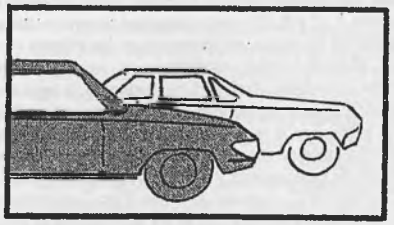


Figura 6.19, Parte 1: Dos posibles ejes



PLANO DESDE LA CÁMARA EN POSICION C



PLANO DESDE LA CÁMARA EN POSICION A

Figura 6.19, Parte 2

versación se invierte la dirección del fondo. La brusquedad del corte podría haberse suavizado si los planos fueran más cortos, con lo que Vito y Fanucci ocuparían todo el cuadro. Pero la alternancia de planos no

resulta molesta y es un buen ejemplo de la libertad de acción que ofrece la regla de los ciento ochenta grados.

El cambio de eje en las secuencias de acción

Las estrategias para saltar "correctamente" el eje en situaciones sin diálogo son básicamente las mismas que las que hemos visto para las secuencias de diálogo, a partir de la figura 6.13 de la página —. La única diferencia es que el eje principal del movimiento es sustituido por la mirada. Recapitulando, hay tres maneras fundamentales de determinar un nuevo eje/movimiento:

1) Un sujeto (coche, caballo, persona, etc.) puede saltar el eje determinando así otro nuevo con la dirección de su nuevo eje de movimiento.

2) La cámara puede saltar el eje, ya sea siguiendo a un sujeto hasta un nuevo espacio escénico o simplemente desplazándose a un nuevo punto de vista para conseguir mayor variedad gráfica.

3) Un nuevo sujeto puede entrar en cuadro y pasar a ser el eje de movimiento dominante frente al eje original. Es un caso análogo al de la figura 6.13, cuando un nuevo personaje entraba en la escena y determinaba una nueva mirada.

El salto del eje cuando se está sobre él

Cuanto más cerca esté la cámara del eje más difícil es detectar cuándo la ha cruzado. En la figura 6.20 las posiciones de cámara A y B están sobre el eje, de manera que al montarse juntas producen una inversión de la dirección de pantalla. Este tipo de secuencia probablemente se habría evitado hace sesenta años; pero hoy en día el público no tiene problemas para comprender la geografía del espacio escénico en este esquema de montaje. Esta inversión es más llamativa que otros ejemplos de rodaje sobre el eje porque el sujeto está de perfil. Cuando la mirada del sujeto es la misma que el eje obtenemos una vista anterior y otra posterior, que ayudan al espectador a diferenciar los planos.

Cuando se está rodando generalmente no es necesario realizar elaboradas puestas en escena y análisis lógicos para encontrar la manera de determinar un nuevo eje. Estoy convencido de que si el cineasta tiene un sólido conocimiento de la geografía cinematográfica, una buena visión general de la secuencia y ha tomado notas detalladas de lo que va a rodar y lo que ya ha rodado, probablemente no tropiece con grandes dificultades de continuidad.

Conclusión

La regla de los ciento ochenta grados no es más que una regla si se la acepta sin cuestionamientos. Mi opinión personal es que muchos de sus supuestos son exagerados. El público ha dado pruebas de ser mucho más sagaz en la comprensión de las relaciones espaciales en las películas de lo que generalmente se supone. Directores como Ozu, Bresson y Dreyer desarrollaron técnicas narrativas que a menudo infringen las convenciones de la continuidad para alcanzar sus objetivos. El espectador, exigente en otros aspectos, no se

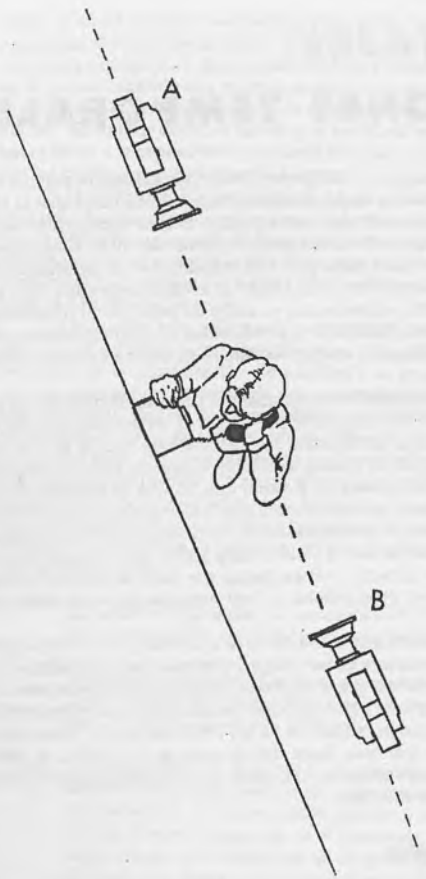


Figura 6.20, Parte 1: El eje. Al montarse juntos, los planos obtenidos con las cámaras A y B invierten la dirección de pantalla.

siente confundido por sus estilos visuales. A diferencia de Godard y el movimiento de cineastas radicales, estos directores no estaban rebelándose contra el estilo de continuidad, y sus soluciones visuales a cuestiones temáticas son más variadas y personales que el estilo a menudo amanerado de la izquierda.

Hace diez años la defensa del eje se habría considerado reaccionaria y era descartada sin contemplaciones por casi todas las tendencias del cine alternativo. Probablemente todavía sea demasiado pronto para realizar una justa reevaluación del estilo de continuidad. Pero después de cuatro déca-

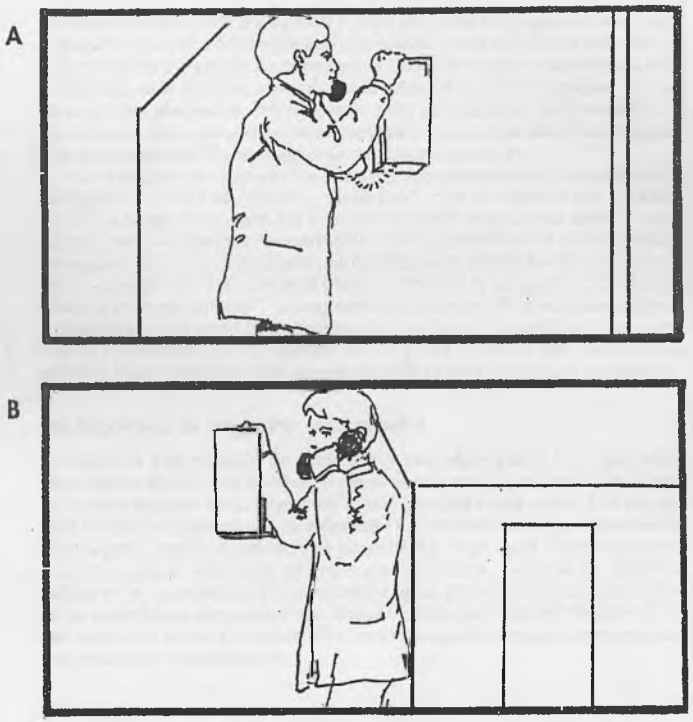


Figura 6.20, Parte 2: El eje. Cualquiera de las posiciones de cámara de arriba puede montarse sin desorientar al espectador.

das de críticas centradas en el análisis de la izquierda de las limitaciones de la técnica narrativa tradicional, puede que la discusión se equilibre un tanto al afirmar mi convicción de que ningún estilo de realización cinematográfica es superior a los demás. Si le parece que algún estilo o combinación de estilos es adecuado para su trabajo, no hay razón para que no experimente. Si hay algo cierto en las artes, es que no hay reglas.

7 El montaje: las conexiones temporales

En 1920 el cineasta y teórico soviético Lev Kuleshov realizó un experimento que se ha hecho famoso en el que demostró que el significado de una secuencia de planos puede crearse totalmente mediante el montaje. Kuleshov utilizó un primer plano del rostro inexpresivo del actor ruso Moszhukhin como plano de reacción de tres secuencias distintas. En ellas se ve al actor "reaccionando" a un cuenco de sopa, una mujer en un ataúd y un niño jugando con un osito de peluche. El público que veía las escenas se maravillaba ante la sensibilidad de la interpretación de Moszhukhin en cada situación, aunque se trataba en todos los casos era del mismo primer plano.

Aunque es innegable el potencial del proceso de montaje de determinar el sentido, este tipo de farsa al por mayor es un caso especial. En la mayoría de las películas de ficción, los planos casi nunca son bloques de construcción neutros tal y como los utilizó Kuleshov, sino que han sido compuestos para expresar una idea y contar una historia de acuerdo con el guión. Cada plano, junto con la banda sonora que lo acompaña, contiene información narrativa y gráfica que predetermina las decisiones clave del montaje, como la duración y el orden de los planos. Esta visión del montaje pone el acento en el papel del director y el guionista a la hora de determinar la lógica de la narración que proporciona la base para cualquier decisión que tome el montador.

Cuando hablamos de la lógica de la narración, nos estamos refiriendo en realidad a la estructura de los planos, las secuencias y las escenas. La estructura controla el orden en que la información sobre la historia se ofrece al espectador. Es tan importante para el proceso narrativo como la información misma que se ofrece. Como la estructura de las películas puede presentarse en un "storyboard" de maneras fuera del alcance de un guión, el proceso de visualización puede considerarse parte de la escritura y, en último término, del proceso de montaje.

El impulso narrativo

La definición tantas veces citada que dio el novelista E. M. Forster del argumento es un buen punto de partida para empezar a comprender el tipo de lógica estructural que determina las elecciones de montaje. Forster enumeró en primer lugar una serie de acontecimientos que no constituían un argumento: "El rey murió y la reina murió." Pero, observaba Forster, si decimos "El rey murió y la reina se murió de pena" ya tenemos un argumento, porque hay una relación causal.

En el curso de cualquier historia, esta relación entre causa y efecto es la intriga subyacente que consigue la participación del lector. Y lo hace pidiendo al lector que participe estableciendo las relaciones lógicas entre los acontecimientos. El ejemplo de Forster se ha simplificado para aclarar una idea y no nos muestra cómo podría presentar un autor la relación entre el rey y la reina. Por ejemplo, en los primeros capítulos puede que la reina se muestre indiferente a la muerte del rey. Pero a medida que avanza la his-

toria, el autor puede ir revelando pequeños detalles que aclaren que la reina, que ahora ocupa el trono, tiene buen cuidado de no mostrar sus sentimientos por miedo a que sus súbditos la consideren débil. O puede que en el primer capítulo nos enteremos de la muerte de la reina y hasta la última página no descubramos que la causa de su enfermedad era la muerte del rey. En ambos casos, el orden y el modo de revelar el argumento invitan al lector a la especulación, aunque en cada versión de la historia se relaten los mismos acontecimientos básicos.

En la literatura, las causas y efectos se presentan a menudo como un esquema de preguntas y respuestas que estimula la participación del lector. El tipico final de capítulo de un serial en el que el protagonista queda colgado sobre un precipicio y la respuesta a la pregunta de qué ocurrirá a continuación se retrasa para crear "suspense" es un ejemplo extremo de la explotación de este recurso.

Las historias que utilizan una estrategia de preguntas y respuestas pueden organizarse de muchas maneras. Una pregunta puede responderse mediante la acumulación de detalles a lo largo de varias docenas de páginas o puede ser respondida de manera concisa poco después de haber sido planteada. De hecho, la presentación de la información en forma de preguntas y respuestas está generalmente presente en cada página de una historia, operando simultáneamente a varios niveles. Esto es tan cierto en el caso de un guión o película como para una novela o relato breve. El montaje en continuidad está basado en esta clase de estrategias de preguntas y respuestas, aunque generalmente hablamos de conexiones. A continuación enumero los tres tipos de conexiones básicas que se encuentran en el montaje en continuidad:

Conexiones temporales: Cortamos de un hombre dejando caer su vaso en un plano a otro plano del vaso rompiéndose en el suelo.

Conexiones espaciales: Cortamos de un plano general de la Casa Blanca a un detalle reconocible de la misma en un plano más corto; por ejemplo, el pórtico y la entrada principal.

Conexiones lógicas: Pasamos de un plano largo de la Casa Blanca a un plano del Presidente sentado en un despacho. En esta combinación no son necesarias las conexiones temporales o espaciales. Si reconocemos la Casa Blanca y reconocemos al Presidente, establecemos la conexión lógica de que está sentado en un despacho de la Casa Blanca, aunque no se ofrezca ninguna información que nos diga que estamos en la Casa Blanca.

Como ve, estos tipos de conexiones crean la ilusión de un mundo real y palpable. Probablemente podamos considerarlas conexiones de base que determinan el entorno de una película, pero también pueden utilizarse para construir el argumento y el contenido dramático.

El movimiento narrativo

Para hacer avanzar la narración no sólo es necesario hacer preguntas sino también crear expectativas. Por ejemplo, en el caso de los dos planos utilizados para mostrar al hombre que deja caer el vaso, las preguntas y respuestas sólo se utilizan para representar la acción. Pero si sabemos que una de las bebidas de la fiesta contiene veneno, esto nos moverá a hacer toda clase de preguntas relativas al qué, quién, cuándo, dónde y por qué del veneno. Como aportamos todo tipo de conocimientos y experiencias personales a cualquier historia que leamos o contemplemos en la pantalla, especularemos sobre las posibles respuestas a todas las preguntas planteadas. Prácticamente todas las estrategias de montaje del cine de ficción están concebidas para presentar un entramado de expectativas en una serie de planos. El resultado es el movimiento narrativo.

Esta manera de disponer los planos es fundamental en el montaje cinematográfico. Hasta el "montaje dialéctico", que en opinión del cineasta soviético Sergei Eisenstein era una alternativa al montaje de causa y efecto, explotaba el movimiento narrativo creando expectativas y formulando preguntas. En el esquema dialéctico de planos de Eisenstein de tesis—antítesis—síntesis, los dos primeros planos formulan la pregunta "¿Cuál es la relación entre estas ideas?" La respuesta, ofrecida por Eisenstein en el plano número tres, es la síntesis. En este análisis, el "montaje soviético" y el montaje en continuidad de Hollywood no son polos opuestos sino variaciones sobre el mismo principio de estrategias a base de preguntas y respuestas.

Los esquemas de preguntas y respuestas

El esquema más sencillo de pregunta y respuesta para el montaje sólo requiere dos planos: por ejemplo, el plano de una persona mirando algo fuera de cuadro seguido de un plano del objeto que está observando. Los esquemas no tienen limitaciones de extensión y pueden necesitarse docenas de planos para completar un ciclo de preguntas y respuestas. O los esquemas pueden variarse alterando el orden de los planos. Aunque no solemos hablar en estos términos de su narrativa, gran parte de lo que apreciamos en las películas de directores como Buñuel, Hitchcock, Godard, Welles y Truffaut está en su manera de desarrollar los esquemas de preguntas y respuestas que estimulan al espectador.

El contexto

El sentido de cualquier esquema dado de preguntas y respuestas puede ampliarse o modificarse al cambiar el contexto en que se encuadra. Por ejemplo, en el experimento de Kuleshov nuestra comprensión de la reacción del hombre ante la sopa, el ataúd y el niño está determinada por nuestra suposición de que el hombre está sinceramente emocionado en cada escena. Si se añade una nueva escena que deje claro que sus reacciones son fingidas, interpretaremos de otra manera las secuencias originales. Aunque pueda parecer una estratagema muy rudimentaria, la manipulación de esta clase de elementos

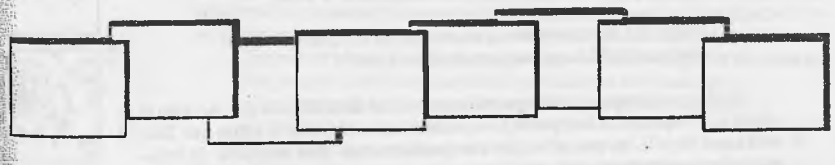


Figura 7.1: La relación de preguntas y respuestas entre planos los enlaza en una cadena con superposiciones.

narrativos era decisiva para la creación de "suspense" en las películas de Hitchcock o la construcción de un "gag" de Buster Keaton.

El uso de los esquemas

En mi opinión, la cuestión principal a la hora de visualizar no son los elementos gráficos de un plano o secuencia sino la estructura de la secuencia; dicho de otro modo, lo que el espectador sabe y cuándo lo sabe. Por lo general las ideas con interés compositivo proceden más de la imaginación narrativa que de la experimentación gráfica radical.

La primera serie de ejemplos ilustra cómo el contexto narrativo y el esquema de preguntas y respuestas determinan la lectura de una secuencia.

Ejemplo 1
Contexto narrativo: Nuestra secuencia se desarrolla en el bosque en un día de verano. Laura, una adolescente, está buscando a Tom, su hermano mayor. En este momento de la historia todavía no hemos visto a Tom, así que no sabemos qué aspecto tiene.

Plano A: Laura entra en el bosque.
Pregunta: "¿Dónde está Tom?"

Plano B: Laura se para en seco a pocos metros de un claro.
Nueva pregunta: "¿Qué ha encontrado?"

Plano C: Tom y una chica desnudos y tendidos sobre una manta en el claro.
Respuesta: "Laura ha encontrado a su hermano."

Este es un esquema sencillo de montaje a base de preguntas y respuestas, en el que el espectador puede prever fácilmente el desenlace. En el siguiente ejemplo, si alteramos ligeramente el contexto de manera que sabemos qué aspecto tiene Tom, el plano C pasa a ser una respuesta al plano A, planteando al mismo tiempo una nueva pregunta.

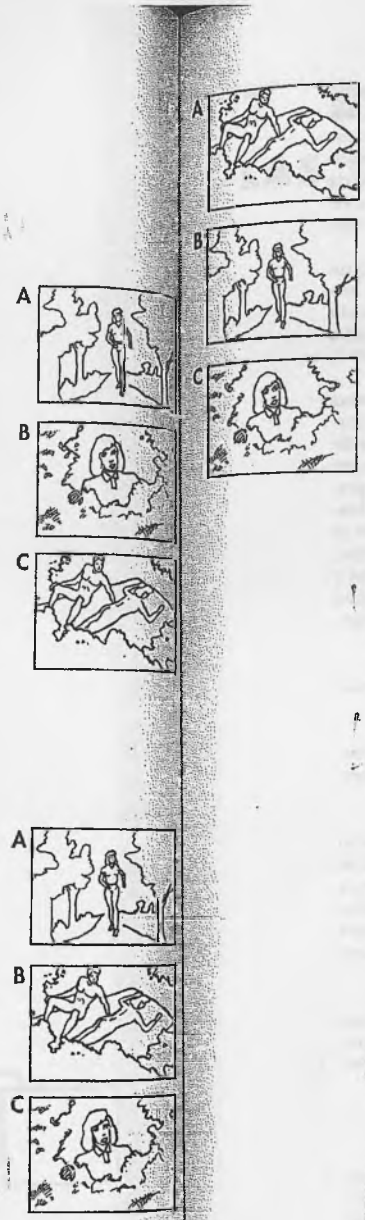
Ejemplo 2

Plano A: Laura entra en el bosque.
Pregunta: "¿Dónde está Tom?"

Plano C: Tom y una chica desnudos y tendidos sobre una manta en el claro.
Respuesta: "Tom está aquí."
Nueva pregunta: "¿Podrá Laura encontrar a Tom?"

Plano B: Laura se para en seco a pocos metros del claro.
Respuesta: "Laura ha encontrado a Tom."

Si ahora queremos prolongar el tiempo antes de la llegada de Laura en el plano B, el espectador compartirá un secreto con el cineasta al saber que Tom está cerca de allí, en una situación comprometedora. Este esquema de montaje coloca una respuesta antes de la pregunta, creando de este modo "suspense". Podemos conseguirlo cambiando el orden de los planos y ajustando el contexto.



Ejemplo 3
Vamos a cambiar de nuevo el contexto narrativo. Esta vez sabemos que la hermana de Tom está buscándolo. Pero hasta este momento no la hemos visto aparecer en la historia y no sabemos qué aspecto tiene. El contexto, presentado en una secuencia anterior, no revela el paradero de Tom. Al empezar la secuencia recibimos la primera respuesta.

Plano C: Tom y una chica desnudos y tendidos sobre una manta en el claro.
Respuesta: "Tom está aquí."

Plano A: Una chica entra en el bosque.
Pregunta: "¿Es ésa Laura?"

Plano B: Laura se para en seco a pocos metros del claro.
Respuesta: "Ésta es Laura."

Al mostrar a Tom en una situación comprometida en el plano inicial, se establece una situación llena de "suspense" para el resto de la secuencia. Cuando Laura entra en el bosque en el segundo plano se enciende la mecha y sabemos que es posible que se produzca un encuentro embarazoso. Hitchcock organizaba a menudo las secuencias de este modo al situar al público en una posición privilegiada (e incómoda), proporcionándoles información que el protagonista necesita desesperadamente pero no puede obtener. Un adorno adicional de la misma idea podría frustrar nuestras expectativas si dejamos que Laura encuentra a otras parejas haciendo el amor en el bosque antes de descubrir a Tom. Estos encuentros preliminares estarían concebidos para animarnos a creer por un momento que Laura ha encontrado a Tom antes de revelarnos que no conoce a las parejas. Esto nos hará sentirnos inseguros sobre nuestra capacidad para conjeturar lo que va a ocurrir y más expuestos a la sorpresa del encuentro.

Además del contexto narrativo creado por el cineasta, el público aporta ciertas suposiciones a su interpretación de cualquier escena utilizada por el cineasta. Estas suposiciones pueden incluir nociones de gran arraigo popular sobre la moralidad o la familiaridad con las convenciones narrativas. El cineasta puede jugar con estas suposiciones apoyándolas o subvirtiéndolas.

Es lo que hizo Hitchcock, de manera bastante perversa, en *Psicosis*, al matar a la persona que durante el primer tercio de la película el público toma por el protagonista. Es algo totalmente inesperado que rompe todas las reglas de la narrativa convencional. El resultado es que el público se siente totalmente despojado, como de hecho lo estaba, de cualquier tipo de razón moral en el mundo de ficción que contempla. La conclusión que se desprende de estos ejemplos es la siguiente: los esquemas de montaje y el contexto narrativo no presentan necesariamente los acontecimientos de una historia en un orden cronológico simple.

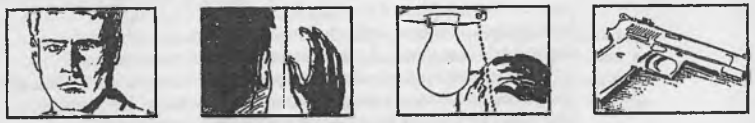
Más variaciones del esquema de preguntas y respuestas

Además de alterar el orden de los esquemas de preguntas y respuestas, pueden variarse el ritmo y la coordinación de los esquemas reteniendo parte o toda la información narrativa esperada durante algunos planos o varias escenas. También es posible plantear más de una pregunta o respuesta dentro

del mismo plano o combinarlas dentro de un plano. Podemos ver algunos ejemplos utilizando un mini-guión de serie negra:

• Puede plantearse una pregunta en un plano que se responda varios planos después y no en el plano siguiente.

Secuencia A



En este caso la mirada del plano inicial normalmente sería respondida por un plano de la pistola. Pero la respuesta ha sido aplazada mientras los planos 2 y 3 muestran al hombre encendiendo la luz.

• Puede darse una respuesta en un plano y plantear después la pregunta.

Secuencia B

En esta versión el corte a la mirada ha sido invertido, de manera que vemos el objeto de atención antes que la mirada sobre él.

• Una pregunta puede ser planteada y explicada con más detalle en una serie de planos antes de ser respondida en un solo plano o una serie de planos.

Secuencia C

Por supuesto, la pregunta en estos planos es quién es la persona que entra por la puerta y por qué. La respuesta parcial es que se trata de un hombre, y en el fotograma 3 vemos que le falta un dedo. En el fotograma 4 nos enteramos de que está ahí para buscar la pistola.

• En un plano o planos puede plantearse más de una pregunta. Por consiguiente, en un plano o planos puede darse más de una respuesta.

Secuencia D

En el fotograma 1 se plantean dos preguntas: ¿Quién abre la puerta? y ¿De quién es la mano que asoma detrás de la puerta? Cuando la persona entra en la habitación en el fotograma 2 obtenemos una respuesta parcial, al enterarnos de que se trata de un hombre. Pero el fotograma 2 también plantea la pregunta del significado del charco de tinta negra en el suelo. En el fotograma 3 el hombre pone la mano sobre la hoja de papel que está en la mesa. Esto responde a la pregunta de su identidad, ya que ahora sabemos que es el hombre al que le falta un dedo, pero se plantea una nueva pregunta: ¿Por qué se ha recortado cuidadosamente una parte de la carta? Por último, en el fotograma 4 nos enteramos de que la pistola está en el suelo. Pero se plantea una nueva pregunta: ¿Quién es la mujer de pie junto a la pistola?

Comparada con los ejemplos anteriores, esta última serie incluye mucha más información en el mismo número de planos. Se trata de una exageración de los esquemas de preguntas y respuestas, pero estas mismas estrategias han sido sutilmente utilizadas por Bergman, Kurosawa, Dreyer y otros muchos cineastas para construir una ficción psicológica e implicar al espectador en los dilemas morales que presentaban.

Si intentamos imaginar una representación gráfica de las relaciones de preguntas y respuestas que hemos estado viendo, los planos no aparecen conectados borde con borde cuando el montador ordena el material rodado, sino que parecen más bien una serie de viñetas superpuestas, como una baraja abierta en abanico. La figura 7.1 de la página 147 muestra la relación narrativa entre planos dentro de una serie. Cada uno está conectado al siguiente por alguna relación causa-efecto. Algunos planos tienen más importancia narrativa que otros, mientras que otros se quedan en segundo término sin responder a preguntas o plantear otras nuevas, apoyando simplemente la información existente con detalles adicionales.

Los límites de comprensión

Como las técnicas narrativas de preguntas y respuestas a menudo relacionan de manera indirecta las diferentes informaciones, este estilo indirecto puede provocar confusión en el lego en la materia al aparecer descrito en un guión, lista de planos o "storyboard". Los guionistas, directores y montadores pueden ser animados a evitar los esquemas poco comunes de preguntas y respuestas, debido a la errónea creencia de que los resultados estarán más claros para el público. Un ejemplo sería el clásico plano de situación al principio de una secuencia. Por ejemplo, una secuencia acaba cuando nos enteramos de que la suplente en una obra se dirige al teatro para sustituir a la protagonista enferma. En el plano inicial de la siguiente secuencia vemos el teatro. Este esquema familiar nos muestra simplemente lo que ya esperábamos ver y no contribuye mucho a crear expectativas ni aporta nada al movimiento narrativo. Pero si la presentación del teatro está compuesta de planos separados que plantean preguntas, el espectador se ocupará de relacionar estas piezas para componer una afirmación significativa. Observe esta secuencia de planos como presentación de la localización del teatro:

Un primer plano de algunos programas de teatro arrugados en el suelo.
+ Un primer plano de decorados teatrales en un basurero.
+ Un primer plano de una marquesina vacía en la que faltan la mayoría de las letras.
= Una obra clausurada.

Es una alternativa narrativa a un plano de situación que muestre la fachada de un teatro con un gran letrero sobre las puertas de entrada con la palabra "cerrado" en grandes letras. Las dos versiones son estrategias fami-

liares, y la lección no es una solución en concreto sino la idea general de que la narrativa ha de involucrar al espectador en todo momento.

A medida que los esquemas de montaje narrativo se hacen más complejos y sincopados, es cada vez más difícil realizarlos sin una planificación considerable. Como hemos visto, los esquemas más arriesgados a menudo suponen una superposición de preguntas y respuestas de un plano a otro. Esta precisa interrelación entre planos tiende a limitar las opciones de montaje hasta reducirlas a un plan cuidadosamente elaborado. Por otra parte, las opciones de montaje eliminadas son casi siempre soluciones de rutina. En cierto modo, las estrategias de montaje de toda la vida son fácilmente intercambiables precisamente porque carecen de las relaciones de conexión de las estrategias más complejas de preguntas y respuestas. Esto nos lleva al tema de cubrirse en el rodaje de la acción.

Montar en cámara o rodar "cubriéndose"

En teoría, un "storyboard" bien desarrollado puede mostrar al director todos los planos que necesita para una secuencia. Si el director y el operador ruedan las viñetas tal y como aparecen sobre el papel, hasta puede calcularse la duración de los planos. Más adelante, el montador sólo tiene que recortar algunos planos aquí y allá para que encajen limpiamente entre sí. Este método de rodaje se llama montar en cámara y requiere un guión perfecto, un "storyboard" perfecto y una ejecución perfecta de cada plano. El optimismo puede ser una virtud, pero pasar por alto todas las cosas que pueden salir mal en la realización de una película —que son muchas— es una temeridad. Cortar en cámara es como trabajar sobre el alambre sin red.

El punto de vista alternativo parte del supuesto de que la perfección es inalcanzable para empezar a hablar, y por lo tanto no merece la pena aspirar a ella. Los directores que piensan así y que no están muy seguros de cómo visualizar ruedan las secuencias recurriendo a una fórmula programada de posiciones de cámara. Este sistema, basado habitualmente en el sistema en triángulo para la colocación de la cámara, se llama cubrise y utiliza varias posiciones de cámara para cada acción, asegurándose así de que será posible montar una secuencia lógica en el proceso de montaje. Normalmente basta con una selección formularia de planos generales, medios y primeros planos para hacerse con una transcripción básica de cada secuencia, y la aportación del montador adquiere mucha importancia. Aunque cubrirse es una manera extremadamente segura de rodar, también resulta poco inspirada, al renunciar a las estrategias visuales diseñadas específicamente para responder a las necesidades de una secuencia a menos que se hayan tomado primero todos los planos para cubrirse. Por desgracia, dentro del calendario de rodaje con frecuencia sólo hay tiempo para rodar la cobertura, y la consecuencia es que muchos planteamientos visuales interesantes no se ponen nunca en práctica.

Cada método, montar en cámara o rodar cubriéndose, tiene sus ventajas y desventajas y rara vez se utiliza en exclusiva en la realización de largometrajes. Por esta razón, "cubrirse" puede referirse no sólo a un sistema de colocación de la cámara sino también al rodaje de planos de recurso adicionales (además de los que aparecen en el "storyboard") si hay tiempo suficiente o si el director se ha arriesgado con un planteamiento poco común para una secuencia. Una vez que se ha iluminado y hecho un ensayo mecánico del plató y que se han rodado los planos esenciales necesarios para la narración de la historia, la actitud del director y del operador es por lo general la de "ya que estamos aquí, más vale que tomemos algunos planos de recurso por si acaso".

Cualquier cineasta conoce la utilidad del procedimiento, ya que se puede mover la cámara para tomar puntos de vista adicionales con bastante rapidez, comparada con el tiempo necesario para iluminar un plató y preparar una secuencia. Una vez cubiertas las necesidades técnicas y dramáticas de la secuencia, los directores a menudo sienten la tentación de tomar todos los planos posibles antes de desmontar las luces y pasar a la secuencia siguiente. Además, la película es relativamente barata comparada con el coste total de la producción para un día completo de rodaje. Incluso cuando se usa un "storyboard" suele adoptarse la misma actitud; el número de planos adicionales que se ruedan depende de la seguridad y la experiencia del director. Y por último está el factor del entusiasmo. A muchos directores simplemente les encanta tomar imágenes. Incluso después de que haber enlatado todos los planos necesarios, si hace buen tiempo o la iluminación y el decorado son muy buenos, puede resultar muy difícil dar por terminado el rodaje.

Uno de los aspectos más útiles de rodar cubriéndose es que la acción se representa hasta el final para la mayoría de las situaciones, aunque el director sólo tenga previsto utilizar una pequeña parte de una toma determinada. Esto es de gran utilidad a la hora de rodar diálogo. Por ejemplo, una secuencia en la que un padre habla a sus hijos aparece en el "storyboard" de manera que el único que habla es el padre. En los "storyboards" el padre es presentado en un plano de tres que pasa en travelling junto a los niños y acaba con un primer plano de papá. Toda la secuencia se interpreta en una sola toma larga. Aunque todos los miembros del equipo creativo puedan estar de acuerdo en que así es como hay que fotografiar la secuencia, no sería prudente depender de un solo plano sin tomar planos de reacción de los niños al mismo tiempo. El director estará entonces cubierto en caso de que haya algún problema con el plano de movimiento, lo que no quedará claro hasta ver las primeras pruebas.

Supongamos ahora que en lugar de utilizar el largo plano de travelling indicado en el "storyboard", el director prefiere rodar cubriéndose. Probablemente tome un plano medio y un primer plano del padre y los mismos planos de los niños, seis planos en total. Probablemente ruede también un plano de tres con escorzo de los niños y un contraplano con escorzo del padre. Serían ocho posiciones en total. La cantidad de tiempo necesaria para iluminar y fotografiar todos estos planos podría fácilmente obligar a sacrificar el travelling. Esta es la elección práctica entre rodar cubriénse y el montar en cámara.

Este ejemplo debería dejar claro que el equilibrio entre los dos métodos depende de cada situación. Es evidente que algunas secuencias son más fáciles de rodar que otras, por razones técnicas o dramáticas. A veces es posible rodar cubriéndose y movimientos complicados de travelling u otros montajes que llevan mucho tiempo. Pero puede estar seguro de que muchos de los planos no se utilizarán en el montaje final. Parte del aprendizaje del oficio de visualizar consiste en tener una buena noción de lo que va a funcionar antes de poner la cámara en marcha. Todos los directores se dejan un margen de error y se cubren, pero saber por adelantado qué funciona y qué no se traduce en una *media* alta de planos utilizables. La recompensa no es el dinero ahorrado al rodarse menos posiciones, sino el tiempo adicional que puede utilizarse para correr mayores riesgos artísticos con una puesta en escena, planos e interpretaciones más ambiciosas.

La composición de la acción para el montaje

Hasta aquí este capítulo se ha centrado en el montaje desde el punto de vista de quien visualiza la película, poniendo el acento en la narración de la histo-

ria y el movimiento narrativo. Pueden encontrarse estudios detallados de las técnicas de montaje para el montador, además de los procedimientos en la sala de montaje, en varios manuales que encontrará en la sección de lecturas recomendadas al final del libro. Sin embargo, cualquier cineasta que quiera visualizar una secuencia encontrará útil un breve repaso a estas técnicas.

Los cortes en movimiento

Como se dijo al principio del capítulo, los puntos de corte son "colocados" en el plano o al menos el director los tiene en cuenta durante la puesta en escena de la acción. Hay tres maneras de montar un plano para mantener la continuidad de la acción cuando se combinan dos o más vistas de un suje-

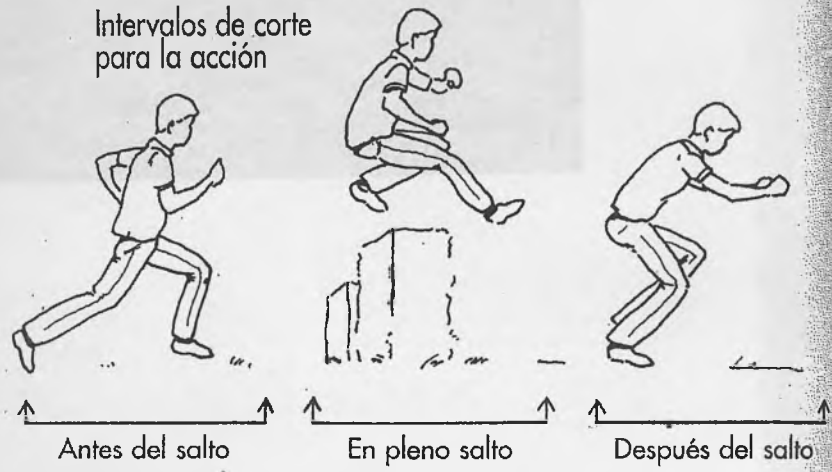


Figura 7.2: Intervalos de corte para la acción

to. Supongamos que tenemos un plano de un niño corriendo por el jardín de su casa y saltando por encima del seto a la acera, como vemos en la figura 7.2. La primera toma abarca toda la extensión de la acción. Ahora decidimos cortar a un nuevo punto de vista en algún momento de la primera toma. Tenemos tres opciones: 1) Podemos cortar al nuevo plano en el momento en que el niño llega al seto y empieza a saltar. 2) Podemos cortar al nuevo plano cuando el niño está en pleno salto. 3) Podemos cortar al nuevo plano después de su aterrizaje en el suelo.

Todos ellos son puntos de corte aceptables, pero la práctica común en el estilo de continuidad situaría el corte en algún momento de la acción más que antes o después del salto del chico. Así se consigue disimular más el corte y hacer invisible la transición al nuevo plano. El momento exacto del corte depende del sujeto y del sentido del movimiento del montador.

El corte en plena acción se encuentra en prácticamente todos los tipos de secuencias, ya esté el sujeto del plano llevándose un vaso a los labios o simplemente volviendo la cabeza o moviendo los ojos. Los cineastas que tie-

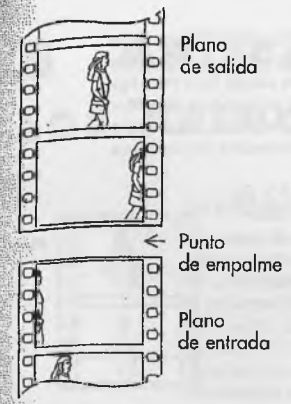


Figura 7.3

nen presente esta estrategia esencial del montaje planifican la acción de manera que se superponga al punto de corte previsto entre diferentes posiciones de cámara.

Las entradas y salidas

Cuando el sujeto de un plano entra o sale de cuadro, la práctica común es hacer el corte cuando el sujeto todavía está parcialmente en cuadro. La figura 7.3 muestra la posición de un sujeto en un plano de salida y otro de entrada. El efecto sobre la pantalla es el de suavizar el corte y acelerar el ritmo de la acción.

Cortar saliendo de campo

Se trata de una estrategia alternativa para cortar un movimiento uniendo puntos de vista distintos del mismo sujeto. En lugar de cortar mientras el sujeto está en cuadro, se espera a que salga de cuadro antes de hacer el corte a un nuevo plano. En esta estrategia es habitual quedarse un instante en el encuadre vacío del plano de salida. En la figura 7.4 vemos un ejemplo. En el plano de salida hay unos pájaros que entran en cuadro, dándonos así una acción que contemplar durante uno o dos segundos como mínimo al final del plano (en nuestro diagrama el último fotograma representa lo que serían veinticuatro o más fotogramas reales de la película).

Hay varias opciones a la hora de cortar al plano de entrada después de despejar el cuadro, dependiendo del tiempo que se mantenga el cuadro vacío en el plano de salida. Una opción es que el plano de entrada (A) se abra sin el sujeto en cuadro. Este principio puede ser de duración variable, dependiendo de la acción en el plano antes de la llegada del sujeto principal. Si empezamos en un parque lleno de gente o un arroyuelo en el bosque, el principio cumple la función de un plano de situación y puede mantenerse varios segundos. Una segunda opción es que el plano de entrada (B) se abra con el sujeto ya en cuadro. No es una práctica habitual en el estilo de continuidad, ya que resulta un tanto brusco. Una tercera alternativa sería cortar cuando el sujeto está parcialmente dentro de cuadro, como se muestra en la figura anterior (7.3).

El método de fuera de campo puede verse de dos maneras. En primer lugar sirve para enlazar planos del mismo sujeto sobre fondos distintos. En este caso cumple una función parecida a la del encadenado y señala un intervalo de tiempo.

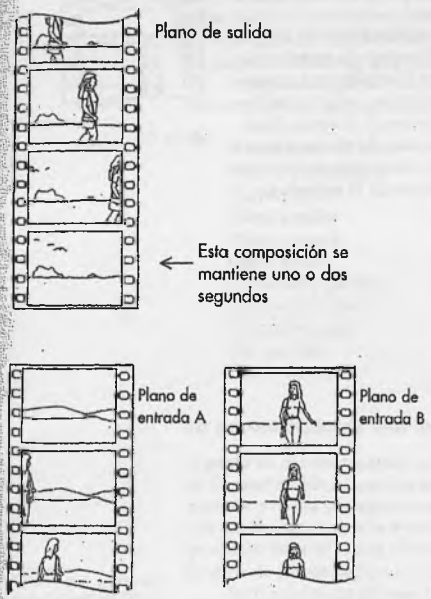


Figura 7.4

La segunda función es la de despejar el cuadro en sustitución del corte en la acción, de manera que un plano de entrada y otro de salida representen un tiempo continuo. En general, vaciar el cuadro es una salida fácil para los directores preocupados por preservar la continuidad, ya que con esta técnica es casi imposible cometer un error de continuidad. De hecho, es un corte tan flexible que puede utilizarse para enlazar planos tomados desde lados opuestos del eje.

Una última estrategia es la ilustrada en la figura 7.5. En esta versión el plano de salida acaba con el sujeto claramente dentro de cuadro. El plano de entrada empieza antes de que aparezca el sujeto y se mantiene sobre un encuadre despejado durante por lo menos un segundo antes de la entrada del sujeto (una vez más el fotograma despejado del diagrama representa muchos más fotogramas despejados).

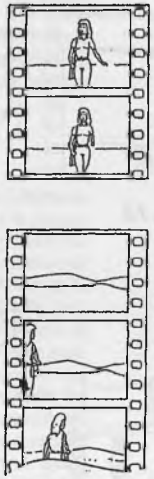


Figura 7.5

El montaje y la visualización

Una de las ventajas de conocer los procedimientos convencionales de montaje es que dan al cineasta un punto de partida a la hora de visualizar. La planificación de una secuencia en particular resulta más fácil si se tienen claros los tipos de movimiento que ofrecen oportunidades de corte. En cualquier secuencia el cineasta visualizará el tiempo que deben verse determinadas acciones antes de pasar a otro plano. Luego tratará de planificar la acción en ese punto de manera que el montaje tenga un desencadenante visual.

Esto puede parecer mucho más automático de lo que realmente es. Si estas reglas parecen demasiado restrictivas hay que recordar que pueden infringirse en cualquier momento en beneficio de una idea mejor. El valor de comprender los procedimientos de montaje es que permiten al director visualizar una imagen general de las posiciones de cámara necesarias para una secuencia entera, con lo que puede concentrar su atención en las necesidades dramáticas de la secuencia.

Parte III
El taller

8 Aplicación de los principios básicos

La sucesión de planos

La sucesión de planos es el nombre que se da al efecto cinético de una secuencia de planos. Es una descripción acertada, ya que evoca la imagen de un río[5], que puede ser turbulento, tranquilo o tortuoso e incluso girar sobre sí mismo en pleno curso. Una secuencia de planos a menudo está compuesta de complicadas relaciones rítmicas y dinámicas de continuidad que, como un río, se funden en una sola estructura unificada. Pero por intrincadas que sean las relaciones entre los planos, hay dos ingredientes secuenciales fundamentales para nuestra comprensión de la visualización: el tamaño del plano y la posición de la cámara. También hay muchos otros elementos compositivos familiares para los artistas de la fotografía y la pintura que aportan algo a la secuencia, pero la posición de la cámara y el tamaño del plano son las variables físicas dominantes que determinan la sucesión de planos. En este capítulo vamos a concentrarnos en el tamaño del plano.

La relación básica entre los planos generales, medios y primeros planos y el punto de vista queda clara si preparamos una secuencia que presente a un sujeto dentro de un decorado. Vamos a elegir un ejemplo sencillo para poder concentrarnos en el diseño gráfico del encuadre. El propósito de este primer ejercicio es cobrar una mayor conciencia de la variedad de cualidades cinéticas que pueden obtenerse con algunos planos sencillos.

Antes de empezar vamos a determinar los tipos de planos más habituales y sus abreviaturas (en castellano y en inglés).

Primerísimo plano	PPE
Primer plano med	PPM
Primer plano	PP
Plano medio	PM
Plano general	PG
Plano largo	PL
Plano muy general	PMG
Último término	UT
Primer término	PT
Con escorzo	PCE
Punto de vista	PV

La presentación de una localización variando el tamaño del plano

A pesar de lo fundamental que es el cambio de tamaño del plano para el estilo de continuidad, los cineastas raramente lo estudian en profundidad. El poner a prueba su capacidad para juzgar el efecto de las variaciones gráficas en una secuencia le ayudará a agudizar su percepción del ambiente, el punto de vista, el ritmo, el compás, la distancia emocional y el propósito dramático de las situaciones narrativas.

En las series siguientes de viñetas fotográficas vamos a presentar la localización de una casa para estudiar las consecuencias del tamaño del plano.

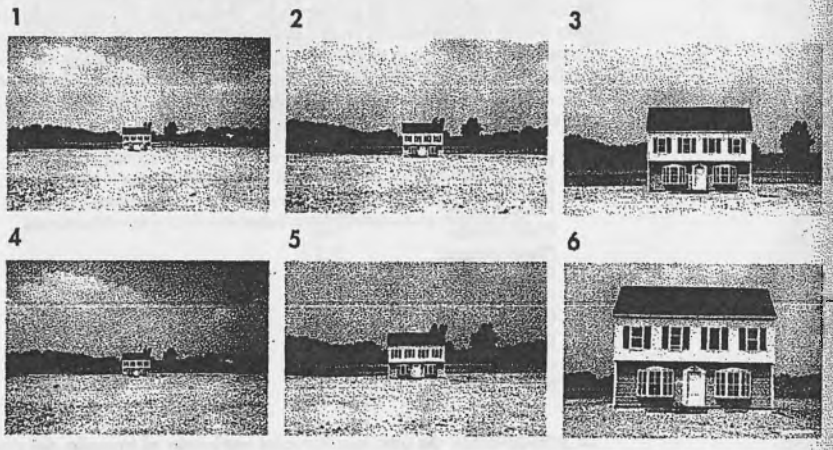
[5] "Shot flow" en el original; "flow" es "fluir" (N. de la T.)

Hay tres estrategias básicas de continuidad posibles para describir la localización: la cámara puede moverse hacia la casa empezando por un plano general; puede alejarse desde un primer plano de algún detalle de la casa para revelar toda la localización, o puede crear una imagen de la totalidad a base de primeros planos.

VERSIÓN UNO

En el primer par de secuencias, los fotogramas 1-3 y 4-6, podemos comparar la relación gráfica entre los planos al variar la escala. Cada secuencia crea movimiento, y hay que tener en cuenta las variaciones de la velocidad y la aceleración en cada versión. Los fotogramas 1-3, por ejemplo, muestran pocos cambios entre los fotogramas 1 y 2 hasta que la casa se acerca de golpe en el fotograma 3. La segunda secuencia es más dinámica, debido en gran parte a que el fotograma 6 ocupa todo el cuadro. También podemos juzgar el efecto de "retroceso" desde un sujeto al leer las viñetas fotográficas invirtiendo el orden, de derecha a izquierda.

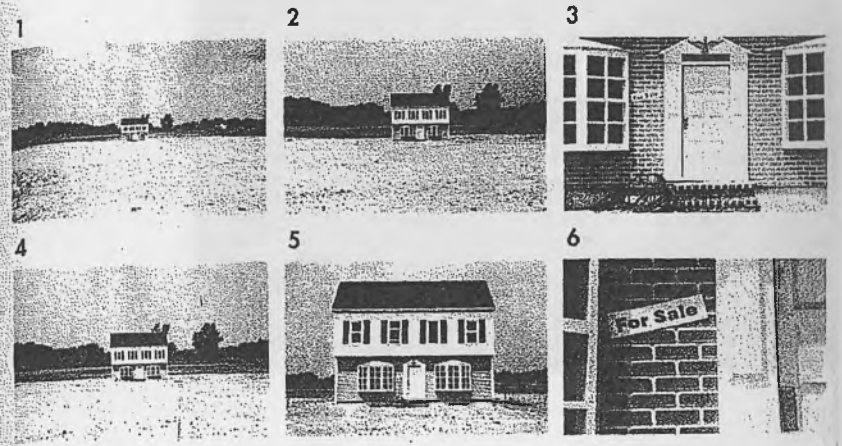
Dejando a un lado el análisis de momento, observe cada secuencia como una frase completa. Una de las técnicas necesarias para la visualización es el desarrollo de una comprensión intuitiva del efecto general de una secuencia sobre los mecanismos perceptivos. Intente imaginar una línea argumental para estas secuencias, con sonido y música. Recórralas con la vista, imaginando que ya están montadas. Esta es básicamente la técnica que necesitará para pasar el texto de un guión a "storyboard".



VERSIÓN DOS

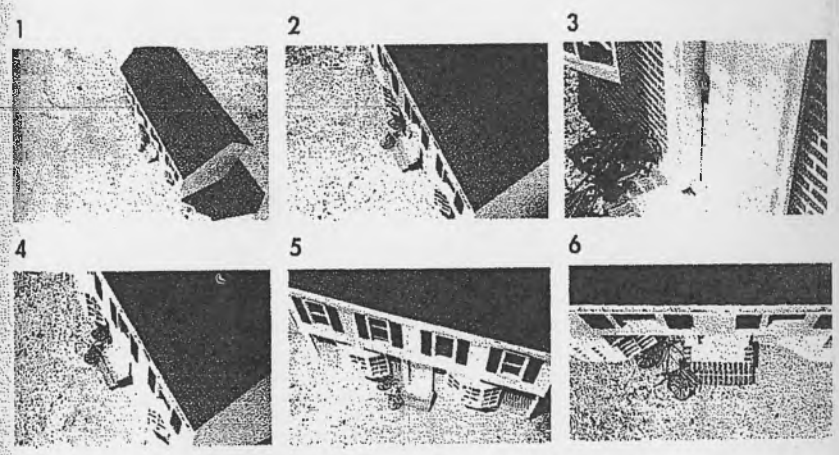
Aquí tenemos una gama más amplia de planos. En los ejemplos anteriores cada secuencia mostraba la casa acercándose, pero sin revelar nueva información. Ahora se añade un verdadero primer plano en los fotogramas 3 y 6, y vemos un letrero que dice "Se vende". El cambio de escala es radical; la cámara recorre aproximadamente cuatrocientos metros entre los planos.

Tape ahora con una mano los fotogramas 2 y 5 y observe las dos parejas de planos resultantes, 1-3 y 4-6. Así puede ver la magnitud del salto que puede darse en el espacio manteniendo la unidad espacial.

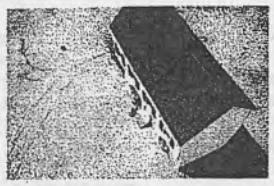


VERSIÓN TRES

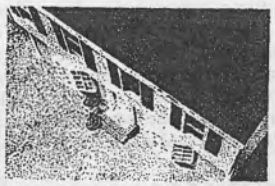
En este ejemplo se comparan cuatro secuencias. En primer lugar hay un tratamiento sencillo de un cambio de tamaño del plano desde un picado muy acusado (fotogramas 1-3). En los fotogramas 4-6 se añade el movimiento de rotación, pero sin cambios en el tamaño del plano. A continuación combinamos las dos técnicas, acercándonos en un recorrido circular como se muestra en los fotogramas 7-9.



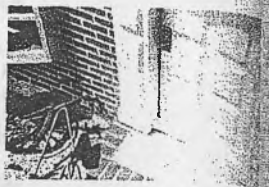
7



8



9



Por último, en los fotogramas 10-12 nos movemos en tres planos: hacia abajo, acercándonos y describiendo un arco alrededor de la casa.

10

11

12

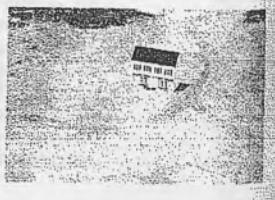
VERSIÓN CUATRO

En las dos interpretaciones siguientes pasamos de un primer plano a un plano general, con un movimiento básicamente de retroceso. En ambos casos los dos puntos de vista frontales acaban con un plano aéreo oblicuo, con el resultado de un esquema de montaje más dinámico. Este contraste visual en movimiento es un valioso efecto gráfico que prueba la fuerza de un simple cambio de ángulo. En ambos ejemplos los dos primeros planos de cada secuencia establecen un eje de movimiento: en el tercer fotograma esperamos que el movimiento continúe en línea recta retrocediendo desde la puerta principal de la casa, pero en lugar de eso hay un gran salto en la escala y el ángulo.

1

2

3



1

2

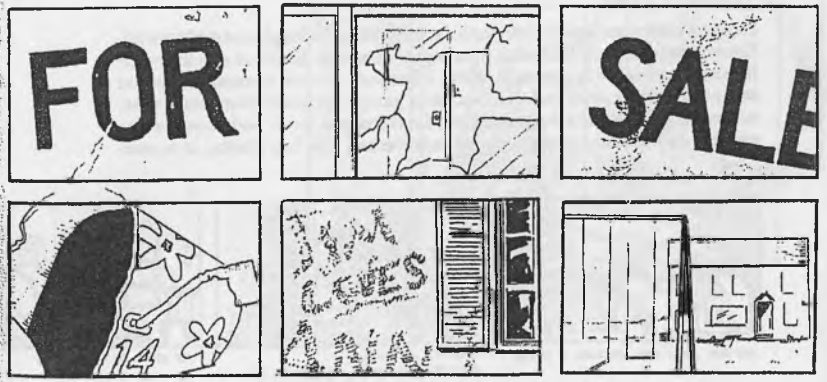
3

VERSIÓN CINCO

Vamos a tratar esta nueva serie de planos de manera un tanto distinta, componiendo una localización a partir de detalles con los que el espectador reconstruirá la totalidad de la imagen. Para ello nos basaremos en un uso más iconográfico y abstracto de las imágenes. Por esta razón empezaremos con una lista de planos, ideas sobre la casa expresadas en imágenes individuales. Para apoyarnos en alguna referencia nos serviremos de un contexto narrativo. Ésta es nuestra historia: Un divorcio ha dividido a una familia y la casa que ocupaban está a la venta. A continuación damos una lista de imágenes que en mi opinión expresan esta idea.

1) Bicicleta oxidada abandonada fuera de la casa.
2) Buzón caído en el suelo.
3) Folletos de propaganda sin recoger amontonados en el porche.
4) Cristales rotos en las ventanas
5) Habitaciones vacías que se ven por las ventanas rotas.
6) Cartel de Se vende.
7) Cable de televisión desconectado.
8) Perrera vacía volcada.
9) Huellas de vandalismo (graffiti a un lado de la casa).
10) Cajas de mudanzas llenas de basura.

El siguiente "storyboad" está basado en algunas de estas ideas.



Como acabamos de ver, una secuencia básica de tres o seis planos puede tratarse de distintas maneras, incluso cuando se utiliza una cámara estática para grabar a un sujeto simple. Parte del proceso de visualización consiste en comparar "borradores" del "storyboard" como acabamos de hacer, recombinando viejas y nuevas ideas hasta que la secuencia queda exactamente como queremos. El valor de ejercicios como los que acabamos de ver es que ayudan a los cineastas a desarrollar la capacidad de imaginar una historia en secuencias completas, al mejorar su memoria visual y su conciencia de los numerosos elementos gráficos que componen cualquier plano y secuencia. En el ejemplo siguiente veremos el proceso de diseño a través de los ojos de un cineasta. Al personalizar los ejemplos de este modo tendremos una oportunidad de ver no sólo los resultados del proceso creativo, sino el proceso mismo.

PRIMER PROBLEMA NARRATIVO: EL PLANO ESTÁTICO

Un cineasta está recorriendo una localización para la secuencia inicial de una película basada en sus experiencias infantiles. La secuencia tiene que desarrollarse en un barrio residencial de las afueras. Pasa por una calleci-ta en la que una hilera de árboles y la manera en que el sol cae sobre el pavimento le evoca recuerdos familiares. Sale del coche y camina por la acera hasta una casa que se parece mucho a la primera casa de su familia. De pie al borde del jardín delantero, empieza a imaginar la primera secuencia de la película. Para esta primera secuencia no le parece necesario seguir las indicaciones del guión al pie de la letra; simplemente necesita presentar la época, los personajes y el tono de la historia.

La secuencia, tal y como la escribió originalmente el cineasta, describía una mañana de un día laborable cuando, como de costumbre, era el último de la familia en despertarse. La mayor parte de la acción se desarrollaba en la cocina, con muy poco diálogo. Pero mientras el cineasta está frente a esta casa real iluminada por el sol, nuevos recuerdos acuden a su mente. Recuerda la frustración de sus padres ante sus descuidos, las chaquetas y jerseys perdidos en el colegio y los libros de texto olvidados en el autobús. Recuerda una mañana, cuando tenía diez años...

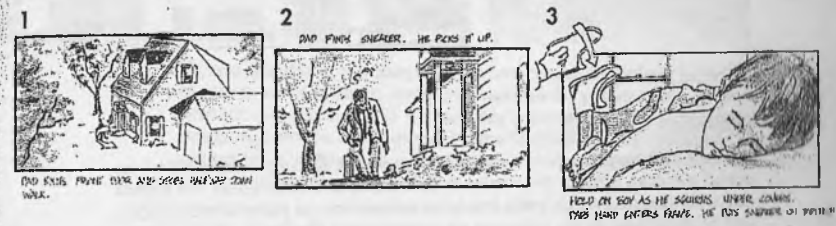
VERSIÓN UNO

En esta primera secuencia el cineasta decide limitarse a los planos estáticos utilizando panorámicas limitadas para seguir la acción. Empieza con un sencillo plano general de la casa en la viñeta 1. Después de unos momentos el padre sale por la puerta principal en dirección al garaje. Un nuevo plano en la viñeta 2 muestra la ventana del dormitorio del chico, por la que podemos ver una esquina de la cama cuando el padre pasa frente a ella. Las mantas se remueven y un calcetín se cae de la cama. Cortamos a la viñeta 3, con el chico en primerísimo término y el padre en el exterior.

El cineasta se detiene aquí al darse cuenta de que la planificación de la secuencia no funciona. Le parece que la viñeta 1 debería mostrar la casa en un contexto más amplio: es decir, el vecindario y el pasado. También le parece que el segundo fotograma de la ventana es demasiado oblicuo, aunque le gusta el encuadre improvisado que sólo muestra una parte de la cama del chico y no al chico. Prueba una nueva planificación.

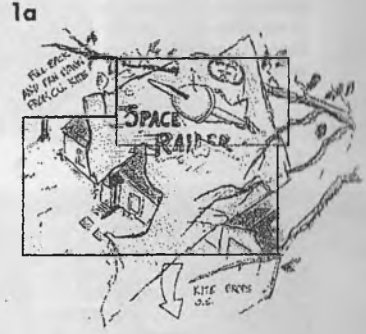
VERSIÓN DOS

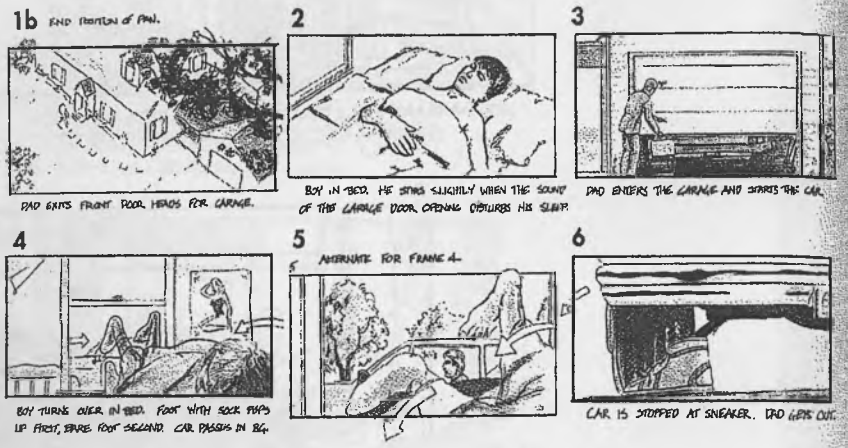
El cineasta comienza la nueva secuencia con un picado que le aparta ligeramente de la acción. Le parece que el picado podría ser más suave, pero la inclusión de más terreno alrededor de la casa abre un poco más el espacio que el plano inicial original. El padre sale en la viñeta 1 y cuando se dirige al garaje encuentra algo en el césped. Cuando se inclina a recogerlo cortamos a la viñeta 2. Ha encontrado una zapatilla de deportes. Meneando la cabeza, da unos cuantos pasos hacia la cámara hasta un plano medio y suspira. Corte al fotograma 3. El chico se vuelve en la cama y su pie descalzo sobresale por debajo de las mantas. Oímos una puerta abrirse fuera de cuadro, y mientras el chico se remueve buscando una postura más cómoda la mano de su padre entra en cuadro y cuelga la zapatilla del poste de la cama.



VERSIÓN TRES

En esta nueva versión la película funde a un plano inicial de una nave espacial de color naranja brillante que llena la pantalla en la viñeta 1a, oscilando y agitándose en la brisa de la mañana. La cámara retrocede y nos damos cuenta de que estamos viendo una cometa rota y arrugada empalada en las ramas más altas de un árbol, iluminado desde atrás por los brillantes rayos del sol. El viento arranca la cometa del árbol; ésta cae fuera de cuadro, mostrando la casa más





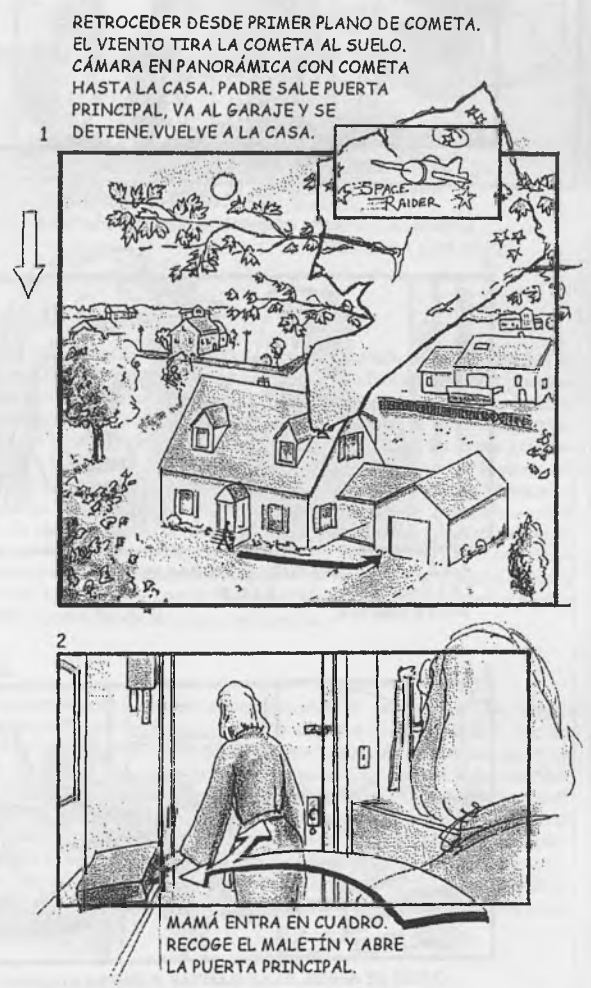
abajo en la viñeta 1a. El padre sale de la casa y va al garaje en la viñeta 1b. Corte al chico en la cama en la viñeta 2. Se oye al fondo el sonido de la puerta del garaje al abrirse. Corte a la puerta del garaje en la viñeta 3. El padre se dirige al coche y volvemos a cortar al chico en la cama en la viñeta 4. El chico se da la vuelta y vemos primero un pie con un calcetín pasar delante de la ventana y luego el otro pie descalzo pasando también. Por la ventana vemos al padre sacando el coche del camino marcha atrás.

El cineasta ve inmediatamente una manera de mejorar la viñeta 4 ciñendo más el encuadre (viñeta 5). Nada más pasar el coche junto a la ventana oímos el chirrido de los frenos. Corte a un contrapicado del camino de entrada y el coche, que se ha detenido a pocos metros de la zapatilla. Se abre la puerta del coche y la cámara corrige ligeramente el encuadre para incluir al padre (sólo los pies) saliendo del coche en la viñeta 6.

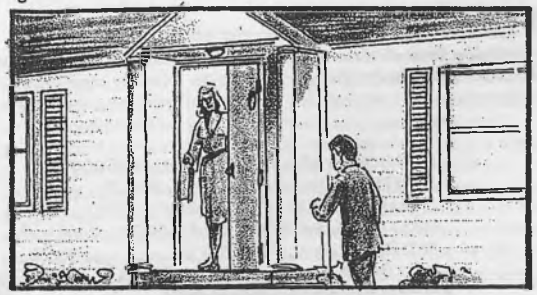
Una vez más, el cineasta se detiene en este punto para reconsiderar su última versión. Ha encontrado algunas ideas que le gustan, pero se da cuenta de que tiene que reordenarlas. En primer lugar, decide mantener la cometa pero utilizando un punto de vista más bajo. De este modo puede incluir parte de los alrededores antes de bajar en panorámica hasta la casa. En segundo lugar, le parece que la historia se concentra demasiado en el chico y su padre. Preferiría incluir a algunos de los demás miembros de la familia en el ajetreo y las prisas matinales por empezar el día. Para esto necesitaría intercalar nuevos personajes, lo que contribuirá a reducir la atención sobre la acción de la zapatilla de deportes.

VERSIÓN CUATRO

En esta versión final el cineasta ha combinado diversos elementos para elaborar una secuencia completa.



3



ESTÁ ESPERANDO A PAPÁ CUANDO
SUBE LOS ESCALONES. ÉL TOMA EL MALETÍN.

4

PAPÁ SONRÍE CON TIMIDEZ AL BAJAR
LOS ESCALONES. MAMÁ SALE
HACIA CÁMARA.

5

CHICO SE ARREGLA LAS MANTAS MIENTRAS DUERME.

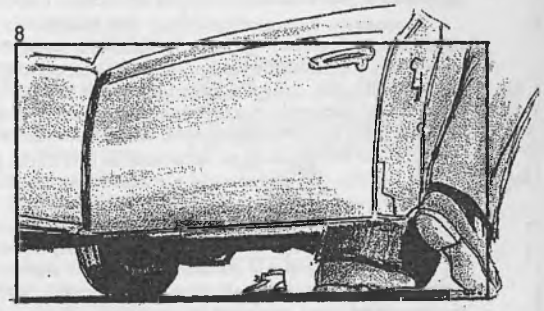
6

MAMÁ EN LA COCINA, RECOGIENDO LOS PLATOS.
LLAMA A LA HIJA "¿SE HA LEVANTADO PETER?"

7

CÁMARA EN PICADO SOBRE LA CAMA. PIE IZQUIERDO
CON CALCETÍN APARECE BAJO LAS MANTAS.
PIE DESCALZO APARECE DESPUÉS. PAPÁ HACE
RETROCEDER EL COCHE POR EL CAMINO EN ÚLTIMO
TÉRMINO (EFECTO ESPECIAL DE SONIDO).
CHIRRIDO DE FRENOS FUERA DE CUADRO.

8

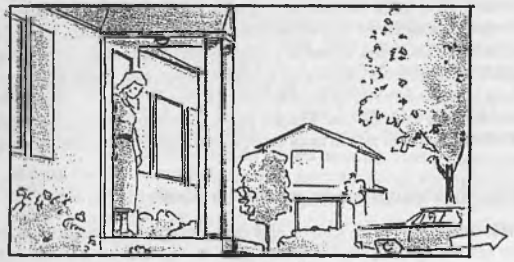


PAPÁ SALE DEL COCHE. ZAPATILLA AL FONDO,
DETRÁS DEL COCHE.

9

MAMÁ ABRE LA PUERTA DEL BAÑO "¿SE HA LEVANTADO PETER?" HIJA DICE "¿Y YO QUÉ SÉ?" (EFECTO ESPECIAL DE SONIDO) TIMBRE DE LA PUERTA. MAMÁ SALE CRUZANDO EL CUADRO.

10

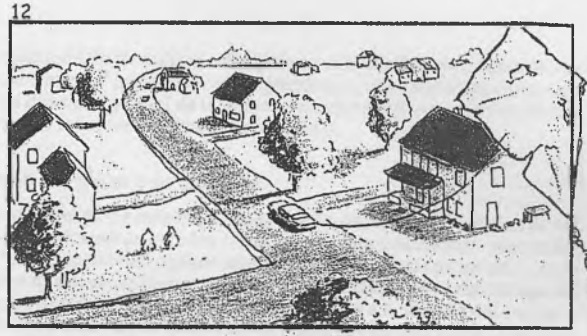


MAMÁ ABRE LA PUERTA PRINCIPAL. VE A PAPÁ SALIENDO EN EL COCHE. MIRA HACIA ABAJO Y VE LA ZAPATILLA EN LA ENTRADA.

PANORÁMICA CON EL COCHE SALIENDO POR EL CAMINO. EL HILO DE LA COMETA QUE CUELGA DEL ÁRBOL SE ENGANCHA AL PARACHOQUES. SE ALEJA ARRASTRANDO LA COMETA.

11

12



EL COCHE DE PAPÁ ENTRA EN CUADRO. DESPUÉS DE UNOS SEGUNDOS APARECE LA COMETA.
FIN DE LA SECUENCIA

El análisis del cineasta

El cineasta se detiene en este punto porque ha agotado las posibilidades de su última propuesta para la secuencia inicial. Muchas de las ideas podrían mejorarse y simplificarse si fuera posible usar el travelling y panorámicas, pero de momento el cineasta está más preocupado por el tono y el sentido generales de la secuencia. No tiene sentido perfeccionar las ideas gráficamente si van a ser descartadas porque no están al servicio de la historia. El cineasta encuentra originales sus soluciones e incidentes para la historia —los descuidos tanto del padre como del hijo y el chiste de la cometa— pero el punto de vista del chico se ha perdido al idear un principio lleno de incidencias. La cometa podría seguir funcionando como elemento lírico aislado, pero después del plano inicial, el punto de vista de la secuencia debería pasar al chico y quedarse con él. El cineasta lo apunta en su cuaderno para una versión posterior de la misma secuencia.

Resumen

Algunas observaciones sobre esta última secuencia de "storyboard". Un "storyboard" elaborado con más detalle podría mostrar cada etapa de la acción repitiendo el objeto en movimiento en el encuadre. Es lo que ocurre en la viñeta 6, cuando se ve a la madre representada dos veces en la habitación. Pero en la viñeta 7, la aparición del pie izquierdo del chico, seguido por el pie derecho, se muestra en una sola viñeta, con una explicación escrita. Como nuestro cineasta conoce las alternativas de montaje y los detalles de la planificación de la secuencia y diseña sus propias viñetas, no hay peligro de confusión. Sin embargo, cuando se representa la acción en "storyboard" para otro director, es necesario incluir todos los movimientos importantes para evitar los malentendidos.

9 La planificación de las secuencias de diálogo

Cuando se planifican secuencias de diálogo para la cámara, el director debe cumplir dos objetivos: la expresión sincera de las relaciones humanas y la presentación de estas relaciones ante el espectador. El primer objetivo viene determinado por el guión y la interpretación del actor. El segundo objetivo viene determinado por la puesta en escena, la fotografía y el montaje. Pero en el plató el director se encuentra a menudo con que las necesidades prácticas y dramáticas de la cámara entran en contradicción con el trabajo del actor. No hay una solución correcta o incorrecta a esta oposición clásica, sólo la que dé mejor resultado en una situación determinada.

El desafío visual de la planificación de una secuencia es en esencia un problema espacial: la capacidad para predecir en un espacio tridimensional lo que funcionará en una pantalla en dos dimensiones. Resulta especialmente difícil visualizar el efecto espacial de una secuencia filmada porque abarca muchos elementos variables diferentes, como la composición cambiante de la imagen filmada cuando el sujeto o la cámara se mueven. Sólo unas pocas docenas de directores de la historia del cine de ficción han practicado un estilo de puesta en escena reconocible; se trata de una técnica particularmente difícil de dominar. El desafío es aún más difícil por la falta de oportunidades para practicar el oficio.

Un método para visualizar la puesta en escena

En las artes, la técnica es en gran parte una cuestión de mejorar la percepción. En la música, por ejemplo, esto significa aprender a oír con más precisión; en el cine significa aprender a ver con más claridad. La "visión" cinematográfica en concreto está basada en la memoria y el reconocimiento espacial, técnicas que pueden aprenderse y perfeccionarse. Éste será nuestro objetivo en los capítulos siguientes.

En primer lugar, necesitaremos un vocabulario básico de planos y posiciones del actor. Cualquier sistema de construcción servirá, siempre que el cineasta utilice siempre los mismos elementos. El estilo de continuidad de Hollywood sirve a nuestros propósitos, al ofrecer un conjunto de soluciones familiares que pueden desglosarse en un sistema de módulos de construcción. Pero este planteamiento planificado no está pensado simplemente para ofrecer soluciones de repertorio. Conociendo las posiciones básicas que adopta la gente al hablar y las posiciones de cámara correspondientes utilizadas para grabarla, tendrá una base segura a partir de la cual podrá improvisar, transgredir las reglas y arriesgarse con soluciones creativas, al tiempo que cumple con su responsabilidad básica hacia los actores, el guión y su visión personal.

Esta aproximación espacial consta de cinco apartados básicos:
Planificación de los actores fijos
Planificación de los actores en movimiento
Utilización de la profundidad de campo
Planificación de los movimientos de la cámara
Planificación de los movimientos de la cámara combinados con los movimientos de los actores

Los primeros módulos de construcción que vamos a estudiar son los modelos de planificación para dos sujetos. En los ejemplos de viñetas fotográficas se compararán los puntos de vista de la cámara, los objetivos y los esquemas de montaje para que vea cómo las pequeñas alteraciones cambian nuestra percepción de una escena. Una vez establecidos los esquemas de planificación para dos sujetos, podremos aplicar estos mismos principios generales a las situaciones con tres y cuatro sujetos en los capítulos posteriores.

Antes de pasar a los ejemplos prácticos, es necesario estudiar primero algunas de las convenciones básicas de planificación de secuencias que se encuentran en el cine de ficción, teniendo en cuenta que representan el punto de partida de nuevas ideas más que los límites de lo que es permisible.

La posición frontal

Se trata de una convención básica del arte occidental. No es más que una manera de decir que los sujetos de una imagen muestran tendencia a situarse frente al espectador o, en el caso del cine, frente a la cámara. Muchas de las disposiciones escénicas de las películas son básicamente frontales, lo que significa que los sujetos que mantienen una conversación por lo general miran más a la cámara que el uno al otro. Este tipo de colocación del cuerpo no deja de tener sus precedentes en la vida real, pero en las películas a menudo se adapta a las necesidades de la cámara.

Una secuencia que coloca a los actores en posición frontal puede grabarse en un solo plano máster. Pero si uno de los actores es apartado de la cámara (total o parcialmente) necesitaremos más de una posición de cámara para ver los rostros de los dos actores. Es un ejemplo de los dos planteamientos principales de la planificación en función del montaje: uno en que los actores se colocan frente a una posición de cámara única y otro en que se montan varias posiciones de cámara distintas.

El plano máster

El plano máster es un plano lo bastante amplio para abarcar a todos los actores presentes en la escena y que se prolonga durante toda la acción. Cuando los directores hablan del máster, por lo general se refieren a una parte de un plan para cubrirse, en el que se incluyen otras posiciones de cámara determinadas por el sistema en triángulo que se combinarán en el montaje. Pero también hay ocasiones en que el plano máster es el único que el director considera necesario, en estas ocasiones se denomina plano secuencia.

El plano secuencia

Normalmente en el plano máster la cámara se mantiene inmóvil, sobre todo si está previsto cortar a otras posiciones de cámara. Si el máster es un plano con movimiento, la cámara se desplaza con fluidez en un travelling a lo largo de toda la escena, básicamente combinando varios ángulos de la cámara que en una secuencia montada se tomarían en planos individuales. Este planteamiento de la planificación se conoce también por plano secuencia y generalmente utiliza los movimientos de los actores en combinación con los desplazamientos de la cámara. Por lo general el plano secuencia respeta la posición frontal más que una secuencia editada. La razón es que en el montaje se admiten y se yuxtaponen de manera rutinaria planos opuestos hasta un máximo de ciento ochenta grados. Un cambio equivalente en un plano secuencia es prácticamente imposible de realizar con rapidez, y menos aún repetidamente. Por lo tanto, la cámara en movimiento en un plano secuencia con diálogo suele mantener una dirección general de la mirada. Estudiaremos esto con más detalle en el capítulo sobre los movimientos de cámara.

El tamaño del plano y la distancia

Una versión del plano máster, el plano medio de dos, era tan típica de las películas americanas de los años treinta y cuarenta que los franceses lo llaman el "plan Americain" o plano americano. A principios de los años treinta el plano de dos se utilizaba para cubrir secuencias enteras de diálogo sin recurrir a primeros planos. Esto se debía en parte a la llegada del sonido a las películas y a las largas tiradas de diálogo que vinieron con él. Las voluminosas cámaras insonorizadas eran más difíciles de mover que las cámaras utilizadas para las películas mudas y el plano de dos reducía la necesidad de mover la cámara. Esta limitación técnica se superó rápidamente, pero el plano de dos se siguió utilizando durante años porque era considerado un método de encuadre relajado para las comedias y musicales.

Personalmente me gustan la distancia y la objetividad que proporcionan los planos de dos y los planos de cuerpo entero. El cuerpo puede ser maravillosamente expresivo, y la gente a menudo utiliza el lenguaje corporal para indicar su relación con los demás: por ejemplo, con la manera de estar en una habitación o los diferentes modos de acercarse a un rival, un amigo o un amante. La manera de moverse de una persona puede ser tan característica como su voz, y casi todos nosotros somos capaces de identificar a un amigo a distancia por algún gesto típico mucho antes de verle la cara. El movimiento corporal expresivo entra dentro del ámbito del plano largo y el plano medio. Se pueden representar secuencias enteras a esta distancia sin recurrir en ningún momento al primer plano.

El montaje de plano y contraplano

Cuando se ve a los intérpretes alternativamente en primer plano, el montaje de plano y contraplano es una de las soluciones más útiles. Ninguna otra estrategia de montaje representa mejor que ésta el estilo de Hollywood. La popularidad de esta disposición se debe a que ofrece la gama más amplia de opciones de montaje y presenta dos ventajas importantes sobre el plano de dos. La primera es que podemos ver la reacción aislada de cada sujeto a lo que se está diciendo; la segunda es que el punto de vista cambia dentro de la secuencia. Además, el "raccord" entre las miradas de los dos personajes ayuda a crear una sensación de unidad espacial.

Las miradas y el contacto visual

En cualquier plano de un actor, cuanto más cerca esté la mirada de la cámara más íntimo será nuestro contacto con el actor. En el caso más extremo el actor puede mirar directamente al objetivo y establecer contacto visual con el espectador. Esta relación de máxima confrontación puede ser bastante impresionante.

El contacto visual directo se utiliza sobre todo en las secuencias de cámara subjetiva en las que se obliga al público a ver las cosas por los ojos de uno de los personajes. Esto es relativamente poco frecuente en el cine de ficción, donde las secuencias de diálogo se ruedan casi siempre con las miradas de

los actores ligeramente a la izquierda o la derecha de la cámara. En este caso, la práctica común es mantener la misma distancia a la cámara para las miradas en los primeros planos alternados de dos o más actores. La figura 9.1 compara distintos montajes para primeros planos, cada uno con posiciones relativas diferentes de la mirada y la cámara.

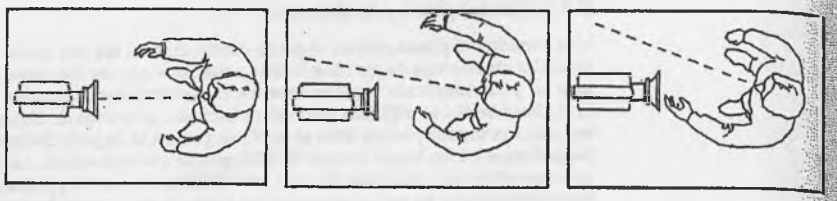


Figura 9.1

Una vez que conozca mejor las implicaciones psicológicas y dramáticas de las miradas y el contacto visual, podrá realizar pequeñas alteraciones dentro de una secuencia para conseguir mayor impacto dramático.

El sistema de planificación de una secuencia

El director normalmente se apoya en una serie de estrategias generales para preparar cualquier secuencia, a menos que dedique mucho tiempo a ejercitarse en la visualización de todas las posibilidades de montaje y colocación del actor. Si da mayor libertad a los actores pueden surgir nuevas e interesantes opciones, pero a menos que domine bien el arte de planificar para la cámara, el proceso de producción acabará por frustrar sus experimentos. Tendrá que enfrentarse al operador y al productor, que no comprenderán por qué no deja de ensayar diferentes puestas en escena, con la consiguiente pérdida de tiempo y con frecuencia de espontaneidad en los actores.

La técnica que le falta a este director es la capacidad de visualizar a los actores y la cámara en el espacio, y la composición resultante de cualquier combinación de estos elementos. Y es aquí donde entra en juego el sistema de esquemas para la planificación.

Los esquemas de letras

El sistema de planificación de secuencias que utilizaremos a partir de ahora distingue dos tipos de colocación del actor: el esquema y la posición. Empezaremos por el esquema.

> Esquema: Hay tres *esquemas* básicos de distribución de figuras en un encuadre. Los llamaremos esquemas en "A", "I" y "L". Son las letras que forman los actores al agruparse vistos desde arriba.

La importancia de los esquemas reside en que *son las disposiciones más sencillas de actores en función del eje.* Por lo tanto, los esquemas de planificación se relacionan con la *colocación de la cámara.*

Como puede ver en la página siguiente, los esquemas en A y L requieren tres o más intérpretes para completar la forma de la letra. La única combinación para dos sujetos es el esquema en I. En la figura 9.2 tenemos los tres esquemas.

Figura 9.2: Esquemas.

> Posición: se refiere a la dirección hacia la que miran los actores dentro de un esquema. Para cualquier esquema dado puede haber muchas posiciones.

Lo más importante es que la posición está relacionada con la composición del encuadre. Esto significa que una vez situada la cámara para un esquema determinado, la colocación más sutil de los actores (la dirección hacia la que miran en el cuadro) viene determinada por sus posiciones. Un director experimentado tendrá en cuenta simultáneamente el esquema y la posición, pero al principio se comprenden más fácilmente como conceptos distintos. En la figura 9.3 se muestran tres posiciones típicas del esquema en I.

Una última cuestión: **el esquema en I para dos actores es el módulo básico de nuestro sistema.** Esto se debe a que el eje sólo puede establecerse entre dos personas a la vez. Cuando en una conversación intervienen más de dos personas, el eje se desplaza como se explicaba en el capítulo 6. Es una buena noticia, ya que por lo tanto sólo tendremos que aprender las posiciones para dos sujetos y luego aplicarlas a grupos mayores. Desde el punto de vista del operador, el esquema en I se encuentra dentro de los esquemas en A y en L siempre que sea necesario tomar una serie de primeros planos y planos individuales.

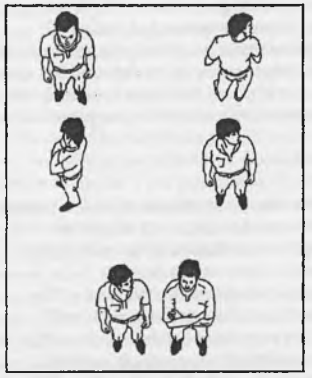


Figura 9.3: Posiciones. Todas las posiciones siguen el esquema en I.

La planificación de diálogos entre dos sujetos

Para mayor claridad, la mayoría de las viñetas fotográficas de este capítulo han sido rodadas en entornos sencillos preparados para la cámara estática. Más adelante veremos cómo el movimiento de la cámara o de los intérpretes puede sustituir al montaje. Por ahora, la cámara está bloqueada y las secuencias de fotografías representan diferentes posiciones de cámara que se han montado juntas.

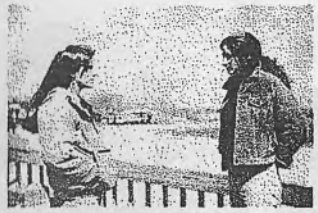
POSICIÓN UNO

Frente a frente

La posición más elemental de dos personas que hablan es frente a frente, con los hombros paralelos. La primera opción es encuadrar a los sujetos de perfil, como se muestra en las seis primeras viñetas.

Desde el punto de vista compositivo, esta planificación permite establecer fuertes oposiciones entre los sujetos. En esta disposición no vemos con demasiada claridad las expresiones de los intérpretes, a menos que el encuadre sea muy cerrado (viñeta 6). Si se utilizan primeros planos individuales la cámara generalmente vuelve a colocarse para rodar contraplanos con escorzo, aunque desde luego también es posible tomar primeros planos individuales de perfil.

1



2

3

4

5

6

POSICIÓN UNO

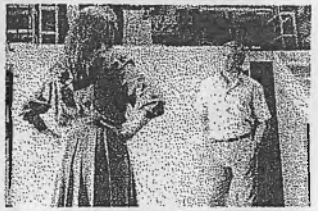
CON ESCORZO

La serie siguiente muestra el clásico montaje de plano y contraplano en encuadres con escorzo. Podrían ser la continuación lógica de las puestas en escena de perfil de la página anterior. Aunque los planos con escorzo normalmente se ruedan por parejas, guardando el "raccord" y manteniendo el objetivo y el encuadre, pueden montarse juntas parejas mixtas. Pero en un diálogo continuado son más comunes las parejas con "raccord".

En encuadres más ceñidos hay dos estrategias básicas para los planos con escorzo. Los encuadres 3 y 4 incluyen la cabeza entera del sujeto en primer término. En los encuadres 5 y 6 entre un tercio y la mitad del cuadro está bloqueado, aislando de manera contundente al intérprete que mira a la cámara.

1

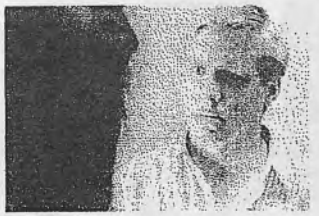
2



3

4

5



6

POSICIÓN UNO

PLANOS CON ESCORZO CON OBJETIVOS LARGOS

En la serie siguiente de planos con escorzo (encuadres 1-6), siempre dentro de la planificación de la Posición 1, la longitud focal del objetivo empieza en 120 mm. y se aumenta hasta 200 mm. Los resultados saltan a la vista. Obsérvese que por primera vez el encuadre de la cara es un auténtico plano con escorzo, ya que vemos el hombro y el cuello del sujeto que cierra el encuadre. Esta combinación de objetivo y encuadre ceñido produce una sensación más íntima que la que se obtendría con un objetivo más corto.

1

2

3

4

5

6

POSICIÓN UNO

CONTRAPLANOS CON CONTRAPICADO

En la serie siguiente tenemos otra versión del montaje de plano y contraplano de la Posición 1, que podríamos describir como planos por encima de las caderas. Se trata de posiciones dinámicas en contrapicado que tienden a situar a los sujetos en una relación de enfrentamiento. En los encuadres 1 y el contrapicado es muy leve y los sujetos no están tan separados como en los encuadres 3 y 4, que están tomados con la cámara a un metro de altura. En los encuadres 5 y 6 se ha aumentado la distancia focal del objetivo (100 mm.) para desenfocar más al sujeto enmarcado en primer término, destacando de este modo la figura en segundo término.

1

2

3

4

5

6

POSICIÓN DOS

Hombro con hombro

Esta posición básicamente frontal ofrece más opciones que la mayoría de las otras, porque es posible ver a los actores totalmente de frente o de perfil en el mismo plano. En nuestro ejemplo los sujetos miran hacia adelante, observando un mapa de carreteras abierto sobre el capó del coche, pero cuando hablan entre ellos se vuelven de perfil a la cámara.

Los encuadres 1-3 son planos de dos sencillos. Cualquiera de ellos podría servir como plano máster, aunque el encuadre 1 es un poco amplio para una conversación. Intente imaginar una secuencia de diálogo al mirar estos encuadres. Probablemente se dé cuenta de que el tamaño del plano influye en el tipo de secuencia que le viene a la mente. Quizás pueda considerar esto como un ejercicio invertido, porque casi siempre se encontrará en la situación contraria: imaginar un plano para una secuencia de un guión.

1

2

3

Los encuadres 4, 5 y 6 ilustran una secuencia real. Empezamos con el plano de dos de perfil en el encuadre 4 y pasamos a los primeros planos de perfil en los encuadres 5 y 6. La cámara se acercará para los primeros planos, pero seguirá orientada para el mismo ángulo de visión que en el plano de dos más amplio. (En mi opinión este uso de los primeros planos tiende a diluir la secuencia, aunque en el estilo de continuidad es un corte perfectamente válido.)

4

5

6

En los encuadres 7-9 abrimos con un plano medio de dos. Esta vez hemos sustituido los primeros planos de la versión anterior por un plano de dos de perfil moviendo la cámara a un lado e invirtiendo a continuación el plano con escorzo. Por desgracia, los encuadres no llenan el cuadro tanto como me gustaría. Si se tratara de un "storyboard" ya sabría por adelantado que los planos tienen que ser más ceñidos.

7

8

9

En esta última serie, encuadres 10-12, empezamos con el plano máster seguido por dos primeros planos. Esta vez abrimos con un plano de dos oblicuo. La cámara se desplaza a un lado para el montaje de plano y contraplano en primeros planos. Compárelos con los dos primeros planos de perfil que utilizamos antes en los encuadres 5 y 6. Observe que estos nuevos primeros planos transmiten una presencia más fuerte. Esto ocurre porque cada sujeto en el primer plano está mirando en nuestra dirección (la de la cámara), incluyéndonos en cierto modo en la secuencia.

10

11

12

POSICIÓN TRES

Esta puesta en escena básica sitúa las figuras en un ángulo de noventa grados. Es un término medio entre la disposición de hombros paralelos de la Posición 1 y la de hombro con hombro de la Posición 2. Es una postura más desenfadada, no la que esperaríamos ver si la pareja estuviera discutiendo o manteniendo una conversación íntima. La relación más relajada entre ellos permite a la pareja apartar la vista uno del otro y variar las posiciones de la cabeza.

En el plano de dos oblicuo de los encuadres 1 y 2 el intérprete frente a la cámara ocupa la posición más favorecida. Este tipo de disposición es parecido a los planos con escorzo, y el espectador espera ver un contraplano del intérprete que ocupa la posición secundaria.

El plano de dos de frente de los encuadres 3 y 4 sitúa a los intérpretes en igualdad de términos, y por lo tanto es la elección lógica para un plano máster si no se utilizan primeros planos ni contraplanos. La alternativa es que el intérprete que ocupa la posición secundaria se vuelva hacia la cámara para obtener el equivalente a un contraplano. Como en cualquiera de los esquemas en "I", pueden utilizarse planos con escorzo y primeros planos, aunque esto tiende a obligar a los sujetos a adoptar la Posición 2, en la que la relación entre ellos es más directa. Una de las maneras de mantener la posición oblicua es componer el plano de dos desde muy cerca y cerrar el espacio entre los sujetos. En los encuadres 5 y 6 vemos una versión de esta técnica en plano y contraplano.

1

2

3

4

5

6

POSICIÓN CUATRO

A partir de la Posición 4, vamos a estudiar algunas planificaciones que crean tensión. En todos los casos esto se debe a la ausencia de contacto visual entre los intérpretes. En esta serie, la mujer se ha alejado de su compañero y la separación se siente claramente. Este tipo de encuadre sitúa al espectador en una posición privilegiada porque podemos ver lo que el hombre no ve: las reacciones de la mujer a sus palabras.

Una planificación en profundidad de este tipo nos sitúa claramente en una relación más íntima con uno de los intérpretes. Es una elección clara de un punto de vista, que depende de la disposición frontal básica de la secuencia. En esta planificación de la secuencia un contraplano alteraría radicalmente el punto de vista. Si se busca una relación más neutral con los intérpretes, pueden utilizarse otros tipos de puesta en escena, probablemente más adecuados. Como puede ver, no he utilizado ningún contraplano en esta planificación, esencialmente frontal.

En el encuadre 1 el plano de dos está compuesto en profundidad con un objetivo de 30 mm. El resultado es que hay una ligera distorsión visible en el rostro del intérprete en primer término, y el intérprete en segundo término parece estar muy alejado, aunque a los actores sólo los separa una mesa de picnic.

1

2

3

Los encuadres 4, 5 y 6 presentan una alternativa ligeramente modificada. El plano de dos inicial es más abierto, dando al espectador un poco más de espacio. El primer plano del encuadre 5 también se ha alargado (es casi un plano medio) para relajar más el encuadre. El encuadre 6 muestra un primer plano tomado desde una posición más baja. Compare la sensación que produce este encuadre con el encuadre 3 de arriba. El resultado de estos cambios es que la secuencia es menos enfática.

4

5

6

POSICIÓN CINCO

Esta es otra puesta en escena que expresa separación y tensión. El lenguaje corporal de los brazos cruzados de la mujer y las manos del hombre en los bolsillos o en las caderas confirman la interpretación de la secuencia. El encuadre puede utilizarse para acentuar el dramatismo de la situación, pero es básicamente neutral al no tomar partido por ninguno de los actores. En esta versión la mujer se niega a mirar al hombre. Por supuesto, esto es una manera de controlar al otro, y podemos imaginar que el hombre se encuentra en una posición más débil. También podríamos proponer una secuencia en la que el hombre echa en cara a la mujer alguna mentira dicha por ella. En este caso el hombre ocuparía el papel dominante.

Empezamos con un picado en el encuadre 1. Este punto de vista generalmente sirve para crear una sensación de tensión y aislamiento. El entorno abierto contribuye a reforzar esta sensación. El corte al plano de dos del encuadre 2 es una opción de montaje válida, pero yo preferiría mostrar a los intérpretes más separados. La secuencia siguiente (encuadres 3 y 4) muestra un par de planos y contraplanos oblicuos.

En los encuadres 5 y 6 vemos un par de contraplanos más ceñidos. En estos planos el encuadre combina un primer plano con un plano medio. La diferencia más evidente es que en el encuadre 6 se ven los rostros de los dos actores, mientras que el encuadre 5 es en realidad un plano con escorzo.

Si es necesario ocultar la expresión de la mujer, podríamos encuadrar la secuencia desde el lado opuesto de la acción en los encuadres anteriores. En este caso estaríamos cruzando el eje.

Esta planificación empezaría con el plano elevado del encuadre 7, saltaría el eje hasta el encuadre 8 y saltaría el eje una vez más hasta el encuadre 9. Este tipo de planificación y secuencia de planos no es en absoluto característico del estilo de continuidad, pero esto se debe en gran parte a la ortodoxia pocas veces cuestionada de la convención de los ciento ochenta grados. No descarte automáticamente un plano simplemente porque le obligue a saltar el eje. Si funciona, utilícelo.

POSICIÓN SEIS

Esta puesta en escena dramática basa gran parte de su eficacia en retrasar el contacto visual. Su valor reside en su claridad, relacionada en cierto sentido con el plano de dos hombro con hombro. La diferencia es que la puesta en escena nos permite identificarnos con el intérprete en primer término. Mi opinión sobre este tipo de disposición es que el exceso de cortes destruye la unidad de la secuencia.

En el encuadre 1 vemos un plano general de la posición, pero el encuadre 2 probablemente sea la mejor distancia para un plano máster. En este tipo de puesta en escena el intérprete situado al fondo tiene espacio para moverse, caminar, dar media vuelta o salir momentáneamente de cuadro, mientras que el intérprete en primer término está limitado a un espacio más pequeño para que los dos actores permanezcan dentro de cuadro. Los encuadres 3 y 4 muestran cómo puede controlarse la identificación al situarnos en relación íntima con el hombre. Si se utilizan cortes, el par de primeros planos de los encuadres 5 y 6 mantienen la sensación de separación.

1

2

3

4

5

6

POSICIÓN SIETE

Con esta planificación de secuencia continuamos con el despliegue de intérpretes que no establecen contacto visual. Como los dos actores miran fuera de la pantalla en direcciones distintas, la atención del espectador está dividida entre el intérprete al fondo y el de primer término. El resultado es una situación dramática más relajada y desenvuelta. Observe que el actor al fondo está mirando más allá de la actriz en primer término. Con esto se dirige la atención del espectador hacia ella y se da unidad al plano.

Considere esta serie como una comparación de primeros planos. El primer plano medio del hombre es un buen ejemplo de cómo el tamaño del plano contribuye a dar unidad espacial a la secuencia. Aprenda a mover los ojos sobre las imágenes sin analizarlas. Leer un "storyboard" es cuestión de montar con la mirada. Esto es más fácil cuando se está imaginando una secuencia real.

1

2

3

4

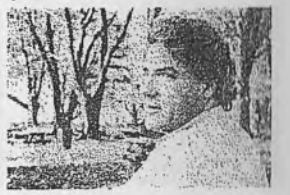
5

6

7

8

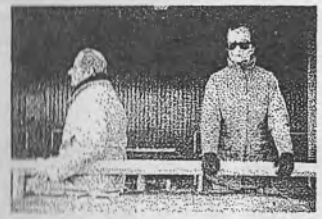
9



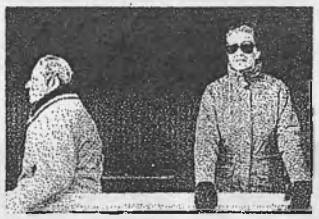
POSICIÓN OCHO

La siguiente versión es una variación de la planificación anterior. Como antes, los intérpretes están situados perpendicularmente entre sí, pero esta vez el actor en último término aparta la mirada del otro intérprete. Los tres pares de fotos son un buen ejemplo de las diferentes maneras de determinar la relación del espectador con los intérpretes. En los encuadres 1 y 2 la mujer que mira a la cámara ocupa una posición ligeramente más favorecida. Por regla general, el intérprete cuyos ojos se ven más claramente es el que domina el plano. Como hemos visto antes, una planificación de secuencia en profundidad nos anima a identificarnos con el actor en primer término. Por último, los planos oblicuos de los encuadres 5 y 6 tienden a equilibrar la atención sobre las dos figuras, ya que ambos actores apartan la mirada de la cámara.

1



2



3

4

5

6

POSICIÓN NUEVE

Esta serie presenta una planificación en la que la oposición entre los actores es tan grande que da la impresión de formar parte de una comedia musical. Esto sólo es válido si imaginamos que los intérpretes son conscientes de la presencia del otro y han adoptado una postura desafiante. Podemos cambiar esta interpretación fácilmente si imaginamos que la secuencia se desarrolla en el andén de una estación de tren y que el hombre ha sido contratado para seguir a la mujer. El hombre se adentra en la multitud y da la espalda a la mujer. En este caso la puesta en escena sería adecuada para una película de misterio y no una comedia.

Al comparar las planificaciones de los encuadres 1 a 4 verá que la disposición un tanto rebuscada de los encuadres 1 y 2 parece menos artificial a medida que nos acercamos en los encuadres 3 y 4.

1

2

3

4

Personalmente, los encuadres 5 a 10 me parecen los más acertados para esta posición. Los seis encuadres son muy evocadores, porque el giro de las cabezas indica que el actor que aparece en cuadro está escuchando algo fuera de cuadro. En cierto modo es una versión auditiva del corte en la mirada.

5

6

7

8

9

10

POSICIÓN DIEZ

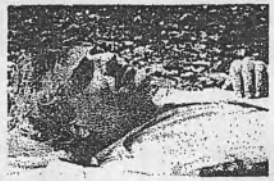
Las tres secuencias siguientes recogen una puesta en escena en la que los actores están situados a diferentes alturas. Esto por lo general significa que los planos ceñidos de dos se encuadran con una inclinación hacia arriba o hacia abajo, aunque en encuadres más generales no resulte necesario. En esta serie no aparecen contraplanos, aunque desde luego se trata de una variación posible.

Dedique algún tiempo a observar la sucesión de planos en estas secuencias. Intente "leer" los encuadres de derecha a izquierda o diagonalmente para obtener distintas combinaciones. Cualquiera de estos planos funciona junto a cualquier otro, pero cada uno transmite una sensación y un sentido del espacio ligeramente distintos. El desarrollo de la capacidad para predecir las relaciones entre planos en una secuencia le ayudará a la hora de componer los planos individuales.

Hay innumerables variaciones sobre planificaciones con dos intérpretes que no hemos visto, pero prácticamente todas las posibilidades compartirán las cualidades físicas y emocionales básicas de al menos una de las posiciones ilustradas. Lo importante no es memorizar todas las disposiciones concebibles de actor y cámara, sino agudizar la percepción de las relaciones entre los elementos que determinan las cualidades dramáticas de un plano.

1

2



3

4

5

6

7

8

9

10 La planificación de secuencias de diálogos con tres sujetos

Ahora que hemos visto las diez posiciones para el esquema en "I", podemos añadir un tercer intérprete a nuestras puestas en escena, con lo que será posible trabajar con los esquemas en "A" y en "L". Recuerde que nuestro sistema está basado en tres supuestos:

- El esquema en I es el módulo más simple. Se encuentra también en los esquemas en A y en L.
- Los esquemas determinan la colocación de la cámara, basada en el eje.
- La posición determina la colocación de los actores en el cuadro, basada en el esquema básico de planificación.

La diferencia entre los esquemas en A y en L

Como los actores no siempre están colocados en un alineamiento exacto en A o en L, no siempre es fácil decidir qué esquema aplicar. En este caso la colocación de la cámara es el factor determinante.

Por ejemplo, cuando se coloca a los actores para un plano de tres puede encontrarse con que dos actores están frente al tercero. Si el tercer actor queda encuadrado entre los otros dos, la disposición escénica es la del esquema en A. Si el tercer actor se alinea por fuera de los otros dos, la disposición es la del esquema en L. Este aspecto de la planificación se llama *oposición*. La figura 10.1 muestra los distintos tipos de oposiciones que pueden conseguirse.

Figura 10.1: Los encuadres 1 y 2 muestran a uno de los sujetos frente a otros dos. Como la figura aislada en negro está flanqueada por las otras dos, se trata de un esquema en A. Los encuadres 3 y 4 muestran la disposición alternativa para el plano a tres en el que el sujeto aislado es apartado a un lado. Se trata de un esquema en L. Los encuadres 5 y 6 ilustran el tipo de oposición que puede obtenerse si desglosamos el plano de tres en un plano de dos frente a un primer plano. En los encuadres 7-9 todos los actores se enfrentan de manera equivalente en primeros planos.

Los esquemas y posiciones básicas

En las planificaciones de dos actores del capítulo anterior, los modelos de las viñetas fotográficas se colocaron en espacios abiertos. Una vez estable-

cidas las posiciones básicas en esos ejemplos, podemos estudiar ahora las planificaciones con una alineación menos precisa.

Al añadir un intérprete adicional hemos aumentado enormemente el número de combinaciones posibles de esquemas y posiciones. No necesitamos revisarlas todas, porque sabemos que cualquier combinación puede reducirse a las diez posiciones del esquema en I que ya hemos visto. Y también podemos invertir el proceso y construir docenas de planificaciones de tres actores a partir de las diez posiciones. Esta idea se muestra en la figura 10.2.

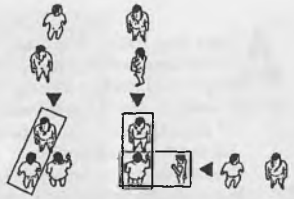


Figura 10.2: Aquí vemos cómo la parte recuadrada de los esquemas en A y en I ha sido sustituida por las dos posiciones alternativas del esquema en I de la parte superior de la figura. El recuadro podría trazarse horizontal o diagonalmente con la misma facilidad, siempre que rodee a dos intérpretes.

Antes de mirar los ejemplos de las viñetas fotográficas, podemos revisar la aplicación del eje en las secuencias con tres actores. La figura 10.3 muestra una planificación típica del esquema en A.

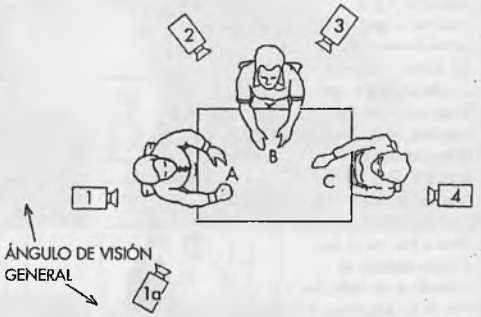


Figura 10.3: En esta planificación con esquema en A en primer lugar determiné el ángulo de visión general. Aunque la cámara puede describir un círculo completo (360 grados) alrededor de los actores, la secuencia debe tener una orientación básica de la visión. Las circunstancias varían con cada secuencia, pero en este caso la secuencia se inicia con una vista desde la cámara 1. El diálogo empieza entre los actores a y c, con lo cual queda establecido el eje entre ellos. Las posiciones de cámara 1 y 2 para los planos con escorzo están situadas fuera del eje. Ahora el actor b habla con el actor c, estableciendo un nuevo eje entre ellos. ¿A qué lado del eje situaremos la cámara? Aquí entra en juego la visión general. En lugar de situar una nueva posición de cámara por fuera de los actores a y b, como hicimos con los actores a y c, nos quedamos al mismo lado del actor a. Ahora, cuando el actor b habla con el actor c, nos quedamos en el mismo lado que el actor b y utilizamos la posición de cámara 2. ¿Y la posición de cámara 3? ¿Necesitamos realmente este punto de vista? Con todos los puntos de vista que ya tenemos, puede que no sea necesario. Este ejemplo puede resolverse de otras maneras, pero la idea general es la de reutilizar las posiciones cuando sea posible en lugar de crear continuamente otras nuevas cada vez que se establece un nuevo eje.

En los siguientes ejemplos vamos a estudiar algunas situaciones comunes y otras no tan comunes de planificaciones con tres actores.

Esquema en A (versión uno)

Aquí tenemos la misma disposición escénica que acabamos de ver en la figura 10.3. El encuadre 1 es la única combinación de montaje y puesta en escena para este esquema que nos permite ver claramente a todos los sujetos. Esto hace que sea la elección evidente para el plano máster.

En la primera serie de encuadres (2-5), los planos individuales (planos medios y primeros planos) se utilizan después del plano máster inicial. Esto tiene dos consecuencias. En primer lugar, tiende a fragmentar el espacio, y en segundo lugar, nos impide ver al actor que habla y a los actores que lo escuchan en el mismo plano. Compárelo con la siguiente secuencia.

1

2

3

4

5

En la siguiente serie de seis encuadres (6-11), los planos con escorzo se han utilizado para unificar el espacio. Después del plano de situación, es posible rodar cómodamente una conversación entera en planos con escorzo con algún plano de tres o de dos de vez en cuando para variar el ritmo. Como puede ver, los planos con escorzo están encuadrados del mismo modo que si la planificación se hubiera resuelto para sólo dos actores. Todas las variaciones de planos con escorzo en el esquema en I presentadas en el último capítulo son aplicables a la puesta en escena que vemos aquí.

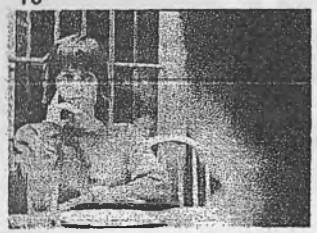
6

7

8

9

10



11

Esquema en A (versión dos)

En esta planificación del esquema en "A" las figuras se sitúan directamente frente a frente, como ocurriría en una entrevista o reunión en la que los participantes se relacionan en un contexto formal. También ésta es una planificación muy común en la que los actores pueden estar de pie o sentados. Observe que la mirada del hombre en el encuadre 1 está muy próxima a la cámara,

situándole en relación directa con el espectador. En el encuadre 2 vemos a las mujeres de perfil; su relación con el espectador es de deferencia. Da la impresión de que las mujeres escuchan y el hombre ocupa una posición de autoridad. El encuadre 3 mantiene esta relación, aunque no vemos el rostro del hombre. Esto se debe a que un plano hacia abajo de este tipo no es la clase de encuadre previsible si cualquiera de las mujeres tuviera algo importante que decir.

1

2

3

Compare los encuadres 4-6 con la última serie. El encuadre 4 sitúa al hombre en una relación muy directa con el espectador. Personalmente no me gusta la interpretación del espacio en los encuadres 4 y 5. El encuadre 5 se ha rodado con un objetivo de 40 mm., que me parece demasiado abierto. ¿Qué opina del encuadre 6? Mire ahora ambas secuencias y compare la experiencia de "leerlas". ¿Qué secuencia le parece más lograda en términos de sucesión de planos? Si pudiera sustituir planos de una secuencia por algunos planos de la otra, ¿cuáles elegiría?

4

5

6

Observe en la serie siguiente cómo la presencia del hombre pierde fuerza cuando no está en posición frontal. Antes dominaba la situación; ahora está en una posición de reacción. Si empezáramos con una imagen de la mujer frente a la cámara seguida por el plano de perfil del hombre del encuadre 7, la mujer ocuparía la posición de autoridad.

7

8

Esquema en A (versión dos)

Las dos series de encuadres que siguen son una buena comparación entre el espacio superpuesto y el espacio discontinuo dentro de un encuadre. El encuadre 10 de la fila superior es un plano con escorzo e incluye una parte del hombre del plano anterior. Esto es lo que quiere decir el espacio *superpuesto*. El primer contraplano del encuadre 11 no incluye espacio del plano anterior y por lo tanto es *discontinuo*. La superposición liga el espacio escénico. Al mismo tiempo, los primeros planos como los de los encuadres 12 y 14 aíslan a un sujeto de un modo que podría tener una justificación dramática.

Observe cómo los encuadres 11 y 13 funcionan como planos de giro, dirigiendo nuestra atención hacia el primer plano correspondiente, el encuadre 12 o el 14. La dirección de la mirada del hombre es el factor determinante. El corte en su giro de cabeza es una eficaz indicación para el montaje.

Una última cuestión a subrayar es la importancia de la elección del objetivo. Todos estos planos se fotografiaron en el intervalo de 50 a 90 mm. Los planos de tres, encuadres 9 y 13, eran los más cortos, (50 mm.), y quizás habría sido posible llevar a las mujeres en primer término a una relación de mayor proximidad con el hombre con un objetivo más largo. La manipulación del espacio escénico con el objetivo es una técnica muy eficaz, pero si no se utiliza con cuidado puede producir contradicciones espaciales.

9

10

11

12

13

14

Esquema en L (versión uno)

Aquí tenemos un ejemplo de un uso tipico del esquema en L. Una vista oblicua en el encuadre 1 pasa a un contrapicado con escorzo en el encuadre 2. En realidad estamos viendo una parte del brazo del hombre, no su hombro, con lo que se mantiene la unidad espacial del plano inicial. Pasamos luego a dos primeros planos. Observe el ritmo creado con cuatro encuadres por el cambio del tamaño del plano y del ángulo de la cámara. Nos vamos acercando cada vez más durante tres encuadres y luego retrocedemos hasta un primer plano ligeramente más largo en el encuadre 4. Compare esto con la serie siguiente.

1

2

3

4

Los encuadres 5-7 muestran cómo sería la secuencia si sólo utilizáramos planos de tres con escorzo. Podría rodarse toda una conversación de este modo, aunque el encuadre 6 sería un poco más ceñido. En términos generales, esta secuencia produce una sensación más relajada y estable que la versión anterior.

5

6

7

Esquema en L (versión dos)

Aquí tenemos otra versión del esquema en L. Esta vez el plano inicial de la secuencia es un plano de dos. Hasta el encuadre 3 no tenemos una vista general del espacio escénico. Es una estrategia interesante para iniciar una secuencia, ocultando deliberadamente el contexto total de la secuencia. En el encuadre 1 vemos también un uso típico del plano de dos. Es típico porque el esquema en L generalmente agrupa a los dos actores en el lado largo de la L. La disposición en L, con los actores sentados o de pie, se utiliza casi siempre cuando uno de los actores se dirige a los otros dos.

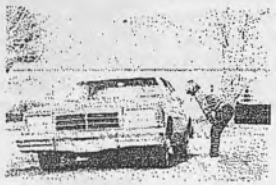
1

2

3

Podemos comparar el uso de los planos de tres en esta última serie con el plano de dos de la serie anterior. Los dos planos de tres son encuadres con escorzo. En la fila inferior se muestra un plano de tres alternativo. Una última cuestión: Los encuadres en todas estas series son necesariamente pequeños por razones de presentación. En una sala de cine los sujetos de estos planos aparecerían mucho más cercanos e íntimos.

4



5

6

7

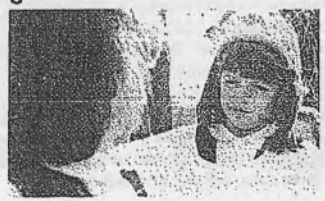
Esquema en I

Se trata de una versión simple de una puesta en escena corriente. Una vez más podemos ver que las opciones de montaje se inclinan por los esquemas de plano y contraplano. Si no se utiliza el montaje, podemos emplear planificaciones en profundidad más complejas, pero con mucha frecuencia la mejor manera de encuadrar la acción es a base de planos con escorzo, planos de dos y primeros planos. En esta serie vemos esta estrategia funcionar con eficacia. Al añadir un movimiento de travelling y recolocar a los actores, hemos obtenido muchos de los mismos puntos de vista que se ven en planos múltiples utilizando sólo el plano máster. Más tarde veremos técnicas de puesta en escena que utilizan un plano máster para una secuencia completa.

1

2

3



4

5

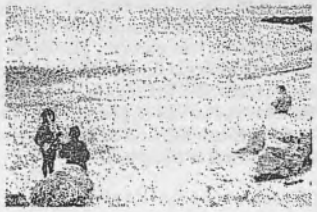
6

Esquema en A (Planificación en profundidad nº 1)

La serie siguiente es una planificación poco común de una secuencia de diálogo. La he incluido como estudio de la planificación en profundidad y del uso de los objetivos.

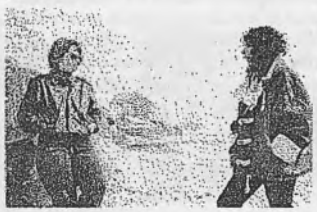
Los encuadres 1-4 son disposiciones sencillas de los actores. Se establece un eje entre el hombre y las dos mujeres. Respetando el eje, podemos movernos al plano de dos contrapicado (encuadre 3) o a los planos sucesivos con escorzo de las mujeres (encuadre 4), que establecen un nuevo eje.

1



2

3



4

Si queremos profundizar más en la relación entre el hombre y las mujeres podemos utilizar un par de contraplanos. Podríamos saltar el eje de la siguiente manera: empezamos la secuencia con un plano medio del hombre en el encuadre 5. A continuación podría venir el giro de cabeza del hombre que se vuelve a mirar a las mujeres en primer término en el encuadre 6. Unos segundos después el hombre da media vuelta y podemos cortar al encuadre 7. Ahora podemos cortar a los planos de dos o los planos con escorzo de la serie anterior. También tenemos la opción de cortar a planos con escorzo del lado *opuesto* a las mujeres después del encuadre 7.

5

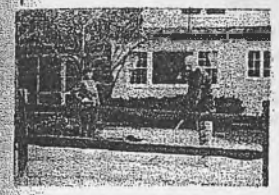
6

7

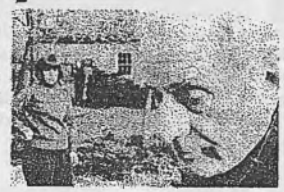
Esquema en A (Planificación en profundidad nº 2)

Esta planificación en profundidad es un buen ejemplo del uso de la posición frontal. Ha sido diseñado para funcionar sin contraplanos o planos laterales. La cámara puede moverse hasta el fondo para presentar a la mujer que cruza la verja. Después del plano de situación una secuencia organizada de este modo podría usar solamente los encuadres 2 y 3 para toda la conversación.

1



2



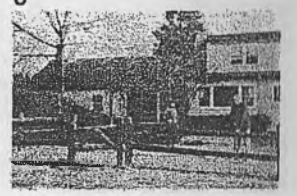
3

Los encuadres 4-6 representan una delimitación alternativa del espacio escénico. En esta versión la secuencia se inicia con la mujer en último término. Su mirada nos intriga y cortamos al encuadre más largo de los otros dos actores, el 5. Se trata de un corte en la mirada, pero no es un plano de punto de vista. Para eso sería necesario invertir la posición. Por último, nos alejamos completamente en un plano general de situación. Este podría cumplir la función de pausa dramática a mitad de la secuencia o como plano final.

4

5

6



Esquema en A (Experimentos con el eje)

Esta disposición en A sitúa a los actores a diferentes alturas para obtener puntos de vista interesantes. Es también un ejemplo de uso poco ortodoxo del eje. Los encuadres 1 y 2 establecen el eje de una manera poco convencional, al no estar basada en las miradas de los actores. El encuadre 3 es un desplazamiento radical a un contrapicado. Pero la geografía de la secuencia estaba tan clara en el encuadre 1 que recordamos dónde estaba sentado el chico sobre la barandilla. La culata del rifle también se ha incluido deliberadamente en el plano como referente espacial.

El encuadre 4 observa el nuevo eje establecido entre los dos chicos sobre la barandilla, pero en el encuadre 5 no respetamos ese eje para tomar el plano del chico de pie en el suelo. El encuadre 6 es un plano de situación y el encuadre 7 cruza de nuevo el eje. Es probable que una secuencia real se sirviera de giros de cabeza y otras indicaciones espaciales para dar mayor cohesión al esquema de montaje. Pero es usted quien decide si este planteamiento en el que se incumple la regla es el adecuado.

Esquema en L (versión tres)

Aquí tenemos una interpretación distinta de la secuencia anterior. En esta versión el corte en la mirada es el que enlaza muchos de los planos. Comenzamos con el plano de tres en el encuadre 1 (el tercer chico está escondido detrás de la barandilla). En el encuadre 2 cortamos a un contraplano en el que el chico gira la cabeza para mirar. Un nuevo contraplano y pasamos al primer plano del chico detrás de la barandilla, que le devuelve la mirada. En el encuadre 4 el chico sentado en la barandilla lanza un guijarro al chico situado detrás de ésta, que mira hacia arriba en el encuadre 5. Nos abrimos a un plano general en el encuadre 6, en el que el chico en primer término llama a sus dos amigos. Esto provoca el giro de cabeza del chico en primer plano en el encuadre 7. Durante toda esta secuencia los cortes han sido indicados o bien por la acción o bien por el corte en la mirada.

11 La planificación de secuencias de diálogos con cuatro o más actores

La planificación de secuencias de diálogos con cuatro o más sujetos utiliza los mismos esquemas en A, I y L que hemos usado para las secuencias de diálogo con tres actores. Pero a medida que aumenta el número de actores aumentan también los posibles planos individuales o de grupo. Por ejemplo, en una secuencia con cinco sujetos hay cinco posibles primeros planos, nueve planos de dos, seis planos de tres, seis planos de cuatro y un plano máster de cinco personas; aproximadamente 27 planos. Es evidente que este número de opciones es abrumador para cualquier secuencia, y aunque algunas disposiciones son claramente poco prácticas, la fotografía de agrupamientos de más de tres sujetos es una cuestión de concretar y simplificar.

En casi todos los casos, la estructura dramática de la historia hace el trabajo por nosotros al representar una visión generalizada de la situación de las personas mediante las acciones de algunos individuos. En términos prácticos, encontramos esto en cualquier secuencia en la que participe un gran número de personas cuando nos concentramos en las experiencias clave de los personajes principales dentro de un marco temporal condensado. Aunque se trata de convenciones dramáticas, se parecen a nuestra experiencia de cualquier agrupamiento de muchas personas en la vida real. En una fiesta, por ejemplo, la gente se organiza en grupos pequeños simplemente porque es demasiado difícil conversar con más de cinco o seis personas a la vez. Incluso cuando una persona consigue la atención de los demás invitados, básicamente se trata de una situación entre dos personas: el orador y su público. Cuando se rueda a un grupo grande de personas en el que hablan varios actores, con frecuencia se prefieren los primeros planos a los planos de grupo con tres o cuatro actores, porque así es más fácil reconocer a los actores.

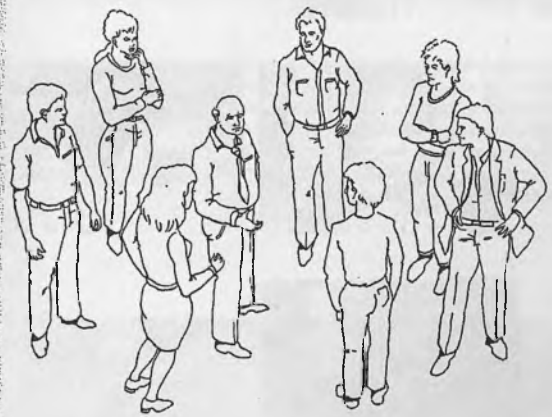


Figura 11.1

Si miramos la figura 11.1 vemos a un hombre rodeado por siete personas. Es poco probable que cada uno de estos actores tenga un papel importante con mucho diálogo. Incluso aunque fuera así, con casi absoluta seguridad uno o dos de los actores

destacarían como los intérpretes principales. La clave para la colocación de la cámara reside en la identificación de los actores que interpretan los papeles principales en la secuencia.

La figura 11.2 muestra el eje que se establece entre los dos intérpretes principales de la secuencia. Pueden utilizarse primeros planos de los otros actores, pero la planificación básica mantiene el eje establecido por estos actores.

La figura 11.3 muestra lo que ocurre si tres actores intervienen en el diálogo a partes iguales. En este caso se aplica el esquema en A y la cámara puede ser colocada de acuerdo con éste. Como vimos en el capítulo anterior, a la hora de determinar el eje incluso el esquema en A queda en última instancia reducido a la posición en I de dos sujetos. Los actores que no tienen frases pueden incluirse en el plano, pero la posición de la cámara está limitada por el área de trabajo de ciento ochenta grados a un lado del eje.

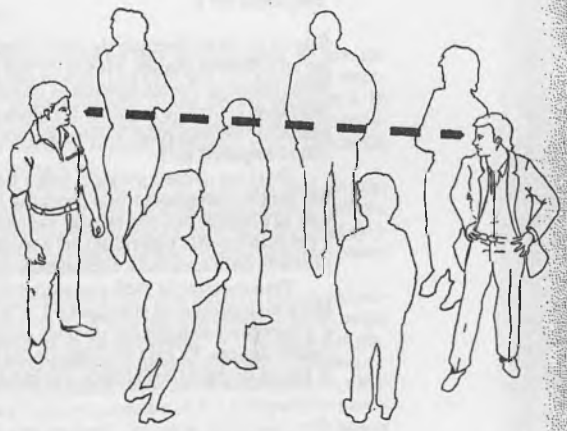


Figura 11.2

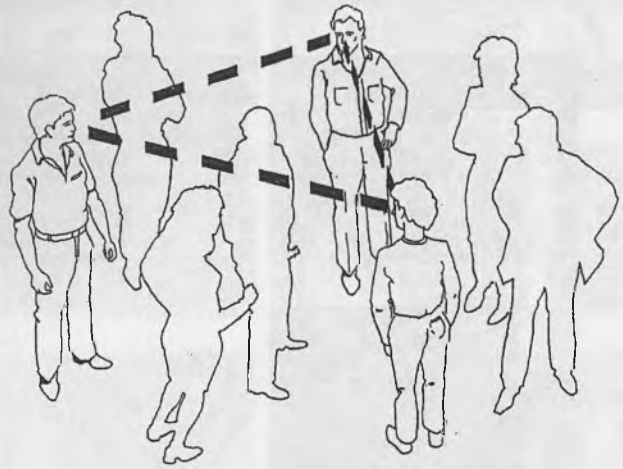


Figura 11.3

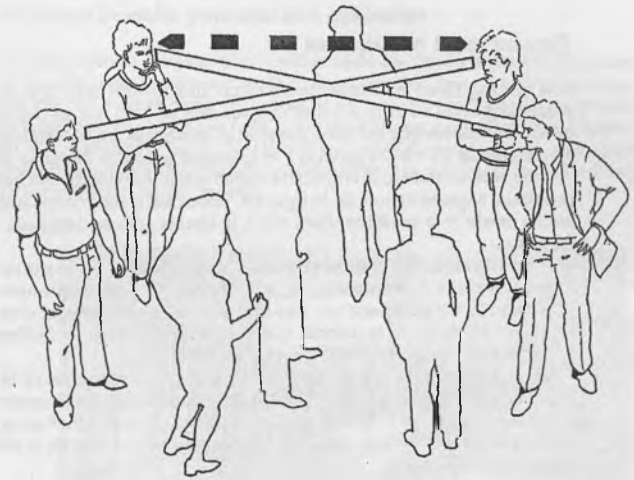


Figura 11.4

En la figura 11.4 se aplica la misma lógica a cuatro intérpretes clave. En esta situación tenemos múltiples miradas o ejes potenciales. Aunque es posible determinar la situación de la cámara para cada pareja de actores, hay una manera más sencilla de resolver la puesta en escena. Limítese a unas pocas disposiciones clave. Si establece más de cuatro miradas para moverse por el espacio en un grupo grande, estará creándose problemas innecesarios. La línea de puntos de la figura 11.4 representa un eje básico que permite el uso de primeros planos, planos individuales, planos de dos y planos de grupo. Esto significa que estamos estableciendo una dirección general de la visión.

En este punto hay que mencionar que toda este interés por el eje y el montaje de la cámara es propio de un estilo de montaje activo. En cualquiera de los ejemplos anteriores de planificaciones de grandes grupos, podría utilizarse una sola posición de cámara, con lo que evidentemente se eliminarían problemas de continuidad.

Aunque resulta fácil visualizarla en ilustraciones vistas desde arriba y sin obstáculos, visualizar una secuencia cuando se está en el plató con un reparto numeroso no tiene nada de fácil. Pero por complicada que sea la puesta en escena, la situación de la cámara para cualquier secuencia se determinará fácilmente si se tiene presente el eje, independientemente de que decida respetarlo o no. El director japonés Yasujiro Ozu, cuyo estilo escénico le obligaba a saltarse el eje, era tan coherente en su rechazo de las reglas tradicionales de continuidad como cualquier director de Hollywood lo es en su cumplimiento. El propósito de describir la planificación en función del eje es ayudar al director a tomar decisiones bien razonadas. El eje y los esquemas basados en el eje deben considerarse un sistema de organización, no una opción estética. Si encuentra más útil algún nuevo método de trabajo más innovador, tanto mejor.

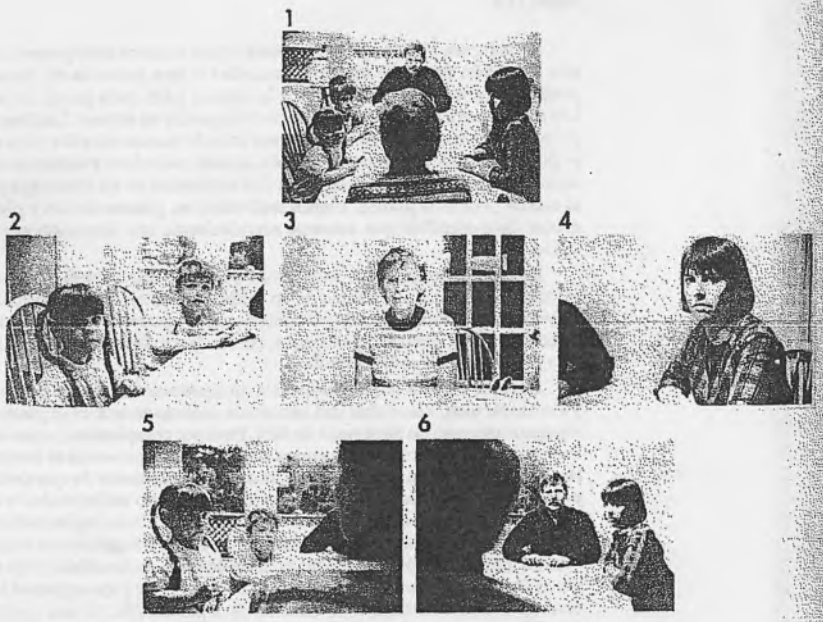
Esquema en A (versión uno)

Esta vez hay cinco actores sentados en círculo. En este caso se puede interpretar la puesta en escena como un esquema en I, en A ó en L dependiendo de los actores que lleven el peso de la secuencia. La determinación del eje, el ángulo de visión general y el esquema escénico depende de usted.

En esta situación, el ángulo de visión predominante es con escorzo de la abuela, a quien vemos en la figura 3. Todos los otros actores pueden ser vistos desde esta posición. Para ver a la abuela sólo es necesario un contraplano.

En esta situación el eje es extremadamente flexible. La razón es que por lo general viene determinada por la mirada de los actores que aparecen en la secuencia. Como puede ver, hay tantas miradas posibles en esta planificación circular de la secuencia que podríamos establecer fácilmente un nuevo eje en cualquier punto del espacio escénico.

Los encuadres 2, 3 y 4 muestran un esquema de montaje en el que los sujetos a los lados de la mesa se ven en planos oblicuos, básicamente desde el punto de vista de la abuela en el encuadre 3. Una alternativa poco convencional sería la de los planos con escorzo a ambos lados de la abuela, en los encuadres 5 y 6.

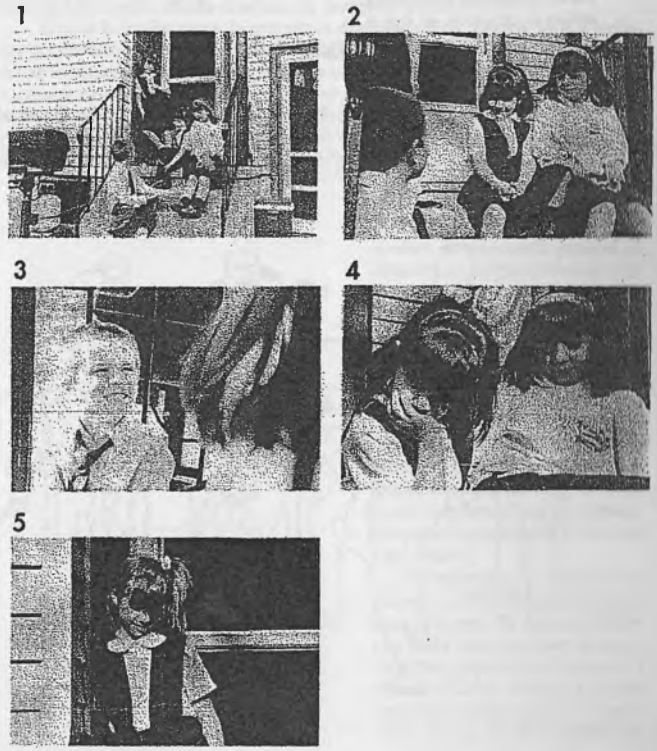


Esquema en L

Éste es un buen ejemplo de cómo puede tratarse un grupo de cuatro actores en primeros planos, planos de dos y de tres. En esta disposición las dos niñas sentadas juntas funcionan claramente como un plano de dos y constituyen el centro de la secuencia. Podemos encuadrarlas como si fueran un solo actor frente al niño, lo que significa que estamos trabajando básicamente con el esquema en I.

En el encuadre 1 presentamos a todo el grupo y pasamos a un plano de tres general con escorzo en el encuadre 2 (la cuarta figura es parcialmente visible). El plano de dos con escorzo del encuadre 3, el plano de dos del encuadre 4 y el plano medio individual del encuadre 5 constituyen un tratamiento simplificado de la secuencia, suponiendo que sea necesario un montaje posterior.

Para mostrar lo fácil que sería representar la secuencia para un único plano máster, observe el encuadre 2. Si la cámara se desplazara algunos metros a la derecha y se inclinara un poco hacia arriba, quedarían encuadradas las cuatro figuras. En esta disposición las figuras sentadas estarían de perfil y la figura de pie estaría frente a la cámara.



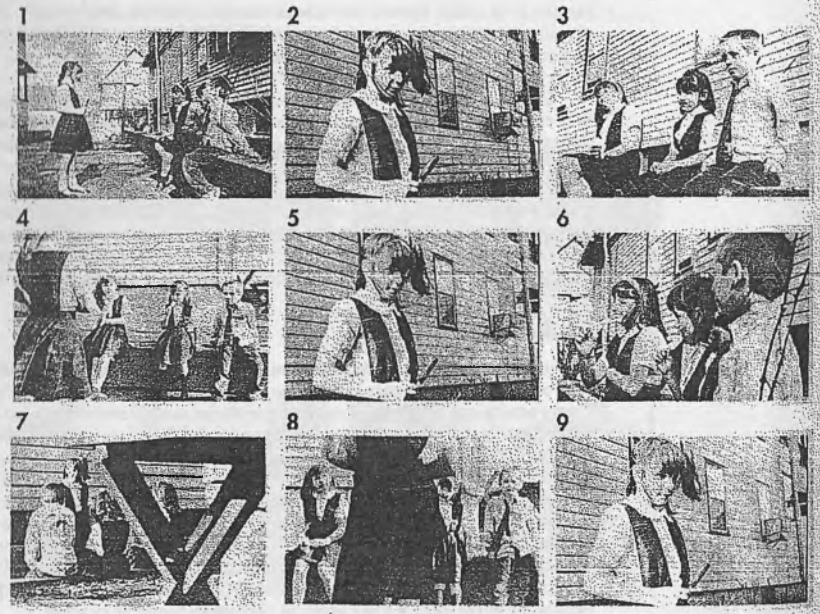
Esquema en A (versión dos)

La serie siguiente de nueve viñetas muestra tres posibilidades de planificación en las que se comparan los esquemas en I, L y A. En el primer ejemplo tenemos una disposición en tres ángulos tipica del esquema en I. El encuadre 1 muestra la posición frontal centrada. Acercándose más, pero todavía situada en el punto medio entre los sujetos, la cámara gira a izquierda y derecha para tomar los encuadres 2 y 3.

En la segunda secuencia comenzamos con la niña que está de pie, situada a un lado de las figuras sentadas. Éste es el esquema en L. Al mismo tiempo la cámara se ha movido a una posición casi coincidente con el eje y fuera del espacio escénico. Dos planos oblicuos nos proporcionan un plano individual y un plano de tres.

En la secuencia siguiente tenemos una interpretación de la misma secuencia con el esquema en A. En este caso la niña de pie está alineada de tal modo que queda flanqueada por los sujetos de los encuadres 7 y 8. En estos dos planos el eje prácticamente pasa por el punto donde está colocada la cámara.

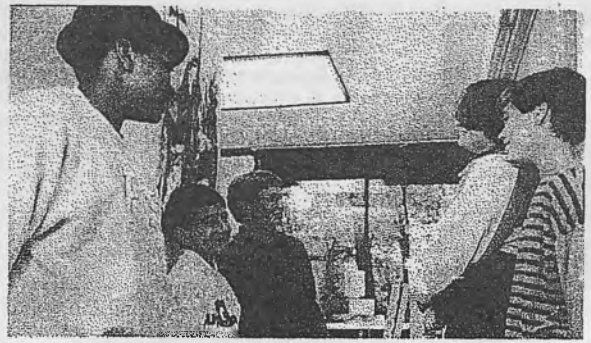
Los esquemas también pueden mezclarse. Si lee verticalmente las viñetas, por ejemplo los planos 1, 4 y 7, con esquemas en I, L y A respectivamente, verá que se pueden combinar con bastante facilidad. La alternativa básica es entre encuadres simétricos y asimétricos. Esto es sobre todo evidente en el esquema de plano y contraplano.



Posiciones frontales para una sola colocación

En este punto ya debe haberse familiarizado con las diversas posibilidades de planificación de secuencias de diálogo con dos, tres, cuatro o más sujetos, que reconocerá como esquemas de encuadre y montaje. En los grupos de tamaño medio en los que cada sujeto tiene importancia dramática, a menudo son recomendables las planificaciones de planos máster. Los tres ejemplos siguientes muestran planificaciones asimétricas y el uso de la profundidad en la colocación de las figuras.

1



En un plano máster de grupo en el que la acción se planifica para un solo punto de vista, la secuencia se transforma con demasiada facilidad en un proscenio teatral. En lugar de organizar la secuencia a través del encuadre, los actores pueden situarse a lo largo del eje del objetivo, como en el grupo de chicos en un pasillo de los encuadres 1 y 2. Aquí los actores están vistos de perfil. Los actores en primer término pueden apartar ocasionalmente la vista de la cámara para interactuar con los actores en último término, pero también puede indicárseles que hablen o respondan a los actores frente a ellos.

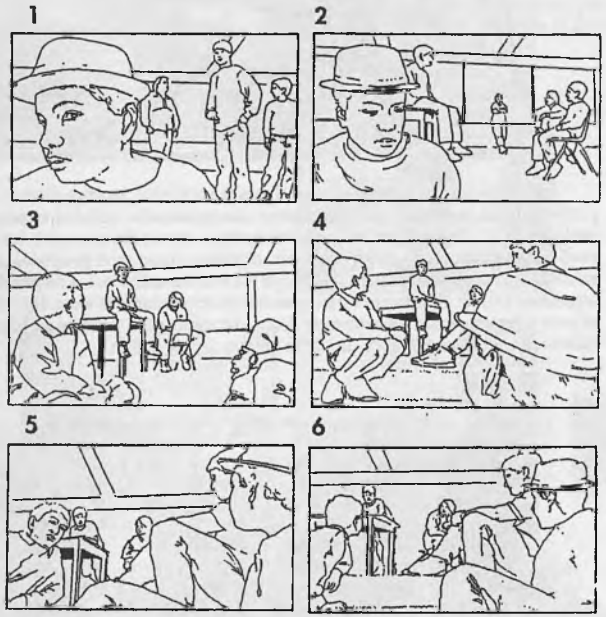
2

Las posiciones frontales en profundidad

En la siguiente serie de encuadres se ha utilizado una composición en profundidad con un actor en primer término, cerca de la cámara. La disposición teatral excesivamente artificiosa del encuadre 3 ha sido modificada en el encuadre 4, de manera que los actores del fondo se agrupen de manera más relajada.

La evolución de las composiciones en los encuadres 1-6 muestra el proceso de planificación realizado en el plató por el director, los actores y el operador. Los encuadres 1 a 6 son todos ellos diferentes modos de abordar la misma secuencia; el encuadre 5 es el que más se acerca a una solución aceptable. Pero yo probablemente haría avanzar ligeramente a la figura sentada a la derecha.

Cuando se planifican grupos, los cineastas a veces tienen miedo de que los actores no se vean claramente dentro del encuadre. Si se componen las figuras en exceso el resultado es artificioso, y el único remedio es renunciar a un encuadre ordenado. En los ejemplos siguientes las figuras se superponen o aparecen cortadas en el encuadre, y esta libertad ofrece muchas más opciones de planificación. Este estilo de composición se conoce como encuadre abierto y hablaremos más de él en otro capítulo.



Las multitudes y grandes grupos

Para acabar la sección dedicada a la planificación de secuencias de diálogos vamos a estudiar el tratamiento de los actores individuales rodeados por una multitud o en cualquier otra reunión de muchas personas. Cuando planificamos una secuencia de diálogo en una multitud, los sujetos que conversan siguen situándose de acuerdo con los conceptos que aplicamos a dos, tres o cuatro actores. No obstante, hay algunas técnicas de cámara adicionales que pueden resolver algunos de los problemas espaciales que surgen cuando el espacio escénico está atestado de gente.

Hay dos planteamientos básicos para rodar diálogos en una multitud o alrededor de ella: la cámara o bien mira hacia fuera desde el interior de la multitud o mira hacia dentro desde el exterior. La realización de cada una de estas opciones depende en gran medida de la longitud focal del objetivo utilizado. Los planos encuadrados desde el interior de la acción normalmente se toman con un objetivo corto o normal, mientras que los planos tomados desde fuera de la acción se fotografían con un teleobjetivo.

Los teleobjetivos

Aparte del atractivo visual específico de un plano con teleobjetivo, los objetivos largos se han popularizado para el rodaje de grandes multitudes por razones logísticas. Por ejemplo, es posible simular grandes masas de gente con un número limitado de extras estratégicamente situados en profundidad para el teleobjetivo. Además, debido a su escasa profundidad de campo, el teleobjetivo puede aislar a los sujetos principales de los elementos situados en primer y último término, ya se trate de una multitud fingida o real.

Además, la cámara puede estar situada a cierta distancia de la multitud, facilitando el trabajo del operador. Las relaciones espaciales dentro de los planos y entre planos son imprecisas debido a la escasa profundidad de campo, y es difícil identificar la localización concreta de la acción. El teleobjetivo permite a los operadores trabajar discretamente con multitudes, haciendo posible la fotografía de actores en situaciones reales (como en las fotos que acompañan esta sección.)

El uso del teleobjetivo exige que la cámara se mantenga fuera de la acción. Si la cámara estuviera en medio de la multitud tendría que estar a una gran distancia de los actores para poder encuadrarlos, con lo cual se interpondrían demasiados extras entre la cámara y los sujetos. El resultado sería que la multitud eclipsaría a los actores. Por lo tanto, los planos con teleobjetivo de sujetos dentro de una multitud deben planificarse cuidadosamente para tener exactamente el número adecuado de personas moviéndose entre la cámara y los actores. Como este número resulta ser bastante bajo, con diez o quince extras se puede conseguir dar la impresión de una gran multitud.

Los objetivos cortos

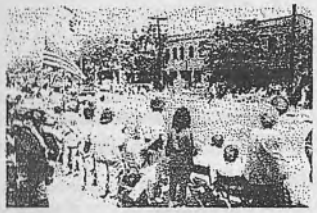
La puesta en escena de la acción para un objetivo corto es mucho más difícil. Por lo general la cámara está dentro de la acción, cerca del sujeto del plano. Como ocurre con el teleobjetivo, hay que situar cuidadosamente a los extras entre la cámara y el sujeto, pero la mayor profundidad de campo y claridad del objetivo normal es menos flexible a la hora de encuadrar. La colocación de las figuras es mucho más difícil, y una pequeña alteración de cualquier elemento puede echar a perder el plano. Si la cámara y el sujeto se mueven son necesarios muchos más extras, y como la cámara está dentro de la acción, un cuarto de giro abarca noventa grados de espacio. Para llenar este espacio pueden necesitarse docenas o cientos de extras. Al mismo tiempo, la cámara y el equipo tienen que trabajar muy cerca unos de otros y para desplazar el travelling o las luces es necesario despejar la zona.

Por todo ello, el objetivo normal presenta ventajas indudables para la creación de una geografía comprensible, así como por sus cualidades gráficas específicas. Por lo general es necesario planificar las acciones físicas con objetivos más cortos, mientras que las planificaciones de diálogo pueden rodarse con un teleobjetivo. Ahora podemos ver algunos ejemplos de planos reales.

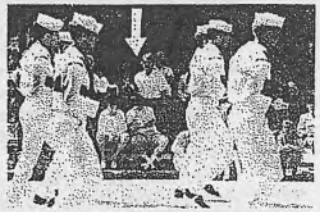
Comparación de objetivos para secuencias de multitudes

La flecha señala a los sujetos de nuestros planos. El encuadre 1 es un plano con un objetivo moderadamente angular (35 mm.) exterior a la acción. El encuadre 2 ha sido rodado a través del desfile y enfoca a nuestros sujetos desde dentro de la acción utilizando un objetivo de 40 mm.

1

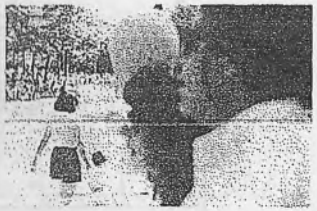


2

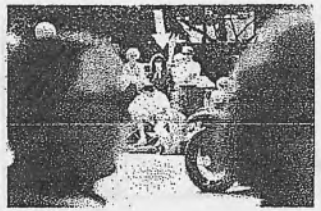


En el encuadre 3 estamos de nuevo en el mismo lado de la calle que nuestros sujetos, esta vez con un objetivo más largo para acercar más el fondo. Un efecto no demasiado convencional es que los sujetos están desenfocados debido a la poca profundidad de campo. Aunque algunos cineastas están en contra de que los actores principales queden desenfocados aunque sigan

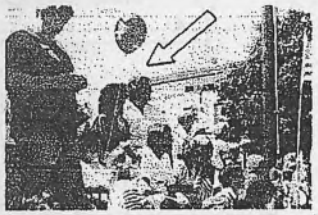
3



4



5



6

siendo el centro de atención, yo creo que es posible reconocerlos si sus ropas o su aspecto ya se conocen por planos anteriores. El encuadre 4 fue tomado con un objetivo de 500 mm. desde el otro lado de la calle, utilizando a dos espectadores en primer término como encuadre. Por último, los encuadres 5 y 6, tomados con un objetivo de 50 mm., están en el perímetro de la acción, casi en lo más denso de la multitud.

Terminamos con una comparación de objetivos. En el primer ejemplo se ha utilizado un objetivo de 40 mm. con las figuras a media distancia, en el segundo un objetivo de 50 mm. con las figuras en primer término y en el último un objetivo de 300 mm. con las figuras al fondo.

Objetivo de 40 mm.

Objetivo de 50 mm.

Objetivo de 300 mm.

12 La planificación móvil

Cuando Fred Astaire se marchó de Broadway para trabajar en los estudios RKO resumió así sus ideas sobre el cine y el baile: "O baila la cámara o bailo yo." No es mal consejo para un coreógrafo, pero es además una concisa descripción de los dos métodos básicos de planificación de la acción en movimiento: mover la cámara o mover el sujeto.

En los tres capítulos anteriores sobre planificación de secuencias de diálogos hemos construido secuencias utilizando múltiples puntos de vista de la cámara para atraer la atención del espectador: la cámara se movía alrededor de los actores que permanecían en una posición fija. Hay otra alternativa a esta manera de planificar la acción: dirigir la atención del espectador de un sujeto a otro haciendo que los sujetos se muevan dentro del espacio encuadrado por la cámara. En la práctica los dos métodos se combinan con frecuencia para presentar una secuencia dramática variada y fluida. Además de montar juntos múltiples puntos de vista y de mover al sujeto dentro del cuadro, también podemos mover la cámara en un plano grúa o de travelling. Estos tres métodos de fotografiar la acción en secuencia constituyen toda la gama de técnicas de planificación de cámara y sujeto.

En la figura 12.1, los encuadres 1 y 2 ilustran un montaje sencillo de plano y contraplano utilizando encuadres con escorzo. Es una manera simple de abordar una secuencia de diálogo si los sujetos permanecen inmóviles. La alternativa es permitir a los actores recolocarse como parte de la acción en un solo plano, como se muestra en los encuadres 3 y 4. Al hacer que el hom-

Figura 12.1

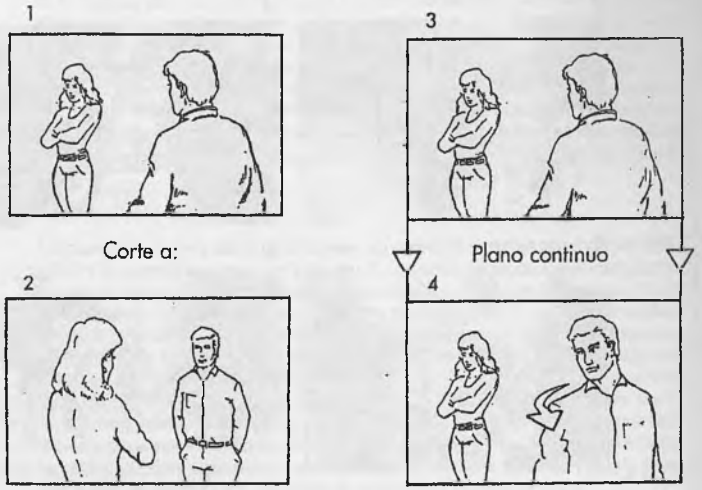


Figura 12.1: Los encuadres 1 y 2 muestran el montaje de plano y contraplano. Los encuadres 3 y 4 representan un plano continuo en el que el hombre se da la vuelta para mirar a cámara. Esta estrategia se sirve de la planificación móvil para conseguir los mismos resultados que con el montaje.

bre se vuelva en el encuadre 4 obtenemos la visión frontal que antes requería un nuevo plano.

Una variación de esta misma idea de sustituir el montaje por el movimiento del actor se muestra en la figura 12.2. Esta vez la chica situada al fondo avanza hasta que la vemos en primer plano. El hombre de espaldas a la cámara del encuadre 1 se vuelve con ella, de manera que ambos quedan frente a la cámara. En cierto sentido hemos obtenido el equivalente de un plano medio con escorzo, un primer plano y un plano de dos sin recurrir al montaje.

Estos dos ejemplos de puesta en escena móvil le darán la idea básica. El único criterio que el movimiento del actor debe satisfacer es que tenga una motivación. Este tipo de planificación entra dentro de la categoría de "acciones", que pueden ser cualquier cosa desde encender un cigarrillo (el clásico ejemplo de "acción" de los años cuarenta) hasta un actor moviéndose por el dormitorio mientras se viste por la mañana. En realidad no habría que inventar nunca "acciones" artificiales para añadir movimiento a una secuencia. Si la historia, los actores y el proceso de dirección funcionan de manera coordinada, de esta colaboración surgirán acertadas observaciones de la conducta humana.

Los módulos de construcción

Piense en la secuencia más larga y enrevesada que recuerde haber visto en una película. Imagine ahora que puede dibujar esa secuencia en un "storyboard". Como no puede representar el movimiento continuo en una sola viñeta, tendría que elegir momentos clave de la acción y dibujarlos en una serie de viñetas. Esto en realidad es bastante fácil, porque la mayor parte de la acción planificada para un plano largo sin interrupciones está compuesta por estos mismos momentos coreografiados en una sucesión fluida. También podemos invertir el proceso y diseñar un plano continuo construido a partir de esos mismos incidentes clave de la acción.

Figura 12.2

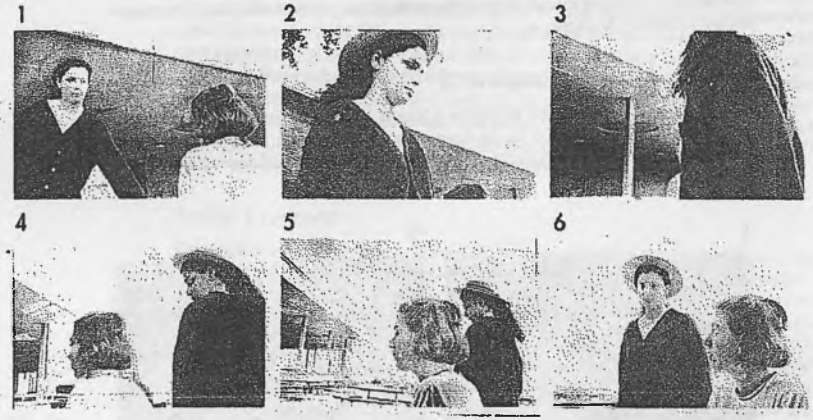
Estos encuadres separados a la izquierda representan un solo plano. Al utilizar un encuadre cerrado con movimiento, los actores se ven en diferentes posiciones y tamaños, igual que si hubiéramos cortado entre varias posiciones de cámara.

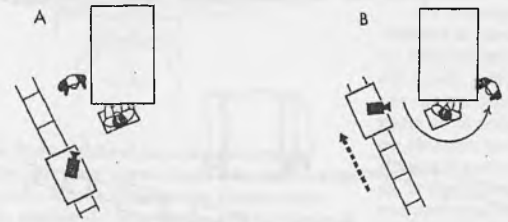
Ya hemos visto los módulos de construcción para este método en los esquemas y posiciones catalogados en los capítulos anteriores sobre planificación de secuencias. El trabajo de coreografiar el movimiento con los actores es simplemente una cuestión de relacionar esquemas y posiciones distintas de manera que todas las vistas individuales de una secuencia se enlacen en un solo plano.

Planificación móvil (Ejemplo nº 1)

Vamos a intentar construir una secuencia sencilla de dos posiciones utilizando el movimiento de la cámara y un sujeto que cambia de posición en el plano. Esta estrategia se ilustra en la figura 12.3. El movimiento de la cámara y del actor representa un solo plano sin cortes. Los diagramas adjuntos muestran una vista aérea de la coreografía.

Figura 12.3





Empezamos con un encuadre con escorzo y...

... la cámara avanza en travelling cuando la niña que está de pie da la vuelta a la mesa.

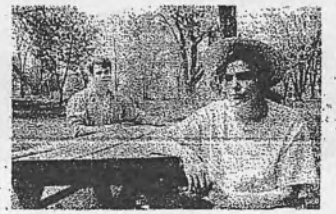
Imagine que las dos chicas de las fotografías llevan unos momentos conversando en el plano general con escorzo del encuadre 1. En lugar de cortar a un nuevo plano de la chica sentada cuando empieza a hablar, avanzamos la cámara sobre el travelling un poco más de un metro mientras la chica del sombrero camina hasta el otro lado de la chica sentada. En esta versión la cámara y la actriz se mueven simultáneamente, y la planificación final del encuadre 6 nos permite ver a las dos actrices. Quizás haya reconocido esta disposición: es la posición cinco de las planificaciones para dos actores del capítulo 9. Este tipo particular de movimiento, en el que un sujeto se desplaza en la dirección opuesta a la cámara, se llama *contramovimiento*. En esta versión la chica que pasa junto a la cámara sale un momento de cuadro, pero la acción completa es muy breve y desde el encuadre 1 hasta el encuadre 6 sólo han transcurrido unos segundos. Por supuesto, el tiempo y las posiciones varían considerablemente y tienen un gran impacto en el acento dramático dentro de la secuencia.

Ahora estamos preparados para intentar un plano secuencia mucho más ambicioso utilizando esquemas y posiciones escénicas aprendidas en los tres capítulos anteriores. Podemos empezar por la posición 4, versión n° 8, de las planificaciones de diálogo entre dos sujetos (capítulo 9) y combinarla con otra posición en la mesa de picnic. Las páginas siguientes muestran cómo una serie de planos aislados puede combinarse en un solo plano moviendo los actores y la cámara.

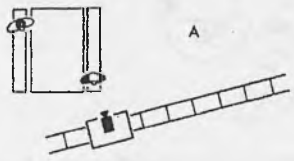
Planificación móvil (Ejemplo n° 2)

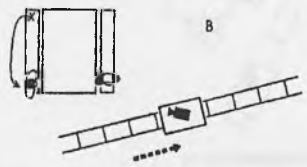
En el encuadre 1 la chica se niega a hacer caso a su novio. Éste avanza y se sienta al otro lado de la mesa en el encuadre 2. Los esquemas muestran el movimiento de la cámara para acomodarse a la nueva puesta en escena.

1



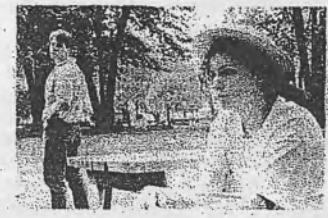
2



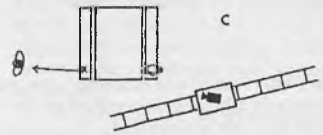


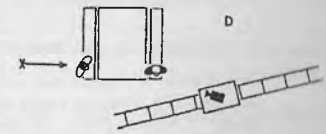
Frustrado, el chico se levanta y se aleja unos pasos sin dejar de hablar con la chica (encuadre 3). Después de unos instantes vuelve a la mesa (encuadre 4), enfadado, e intenta provocar algún tipo de reacción en ella. La cámara no se ha movido durante esta acción.

3



4

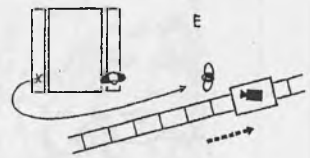


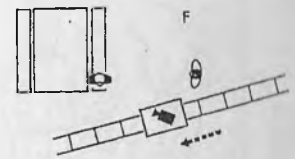


Ahora el chico se dirige hacia la cámara y ésta avanza unos metros en travelling delante de él hasta que se vuelve para mirar de frente a la chica en el encuadre 5. Cuando el chico habla, ella se vuelve hacia él para escucharlo (encuadre 6). Mientras esto ocurre la cámara vuelve en travelling hacia ella, dejando al chico fuera de cuadro. Una vez queda encuadrada en un plano medio, la cámara se detiene unos instantes.

5

6





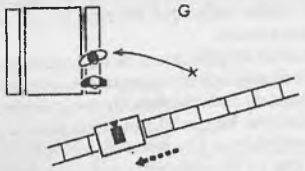
La cámara pasa lentamente delante de la chica en el encuadre 7, mientras el chico vuelve a entrar en cuadro y se sienta detrás de ella en el encuadre 8. La cámara se detiene en este encuadre unos instantes, pero cuando el chico se inclina a la izquierda por encima de la mesa se mueve con él y se acerca en un plano más ceñido cuando él hace un último ruego a la chica en el encuadre 9.

7

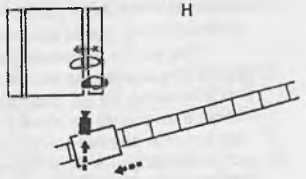
8

9

G



H



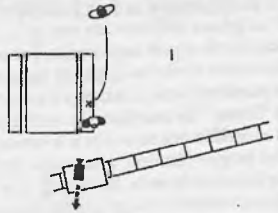
Finalmente el chico se da por vencido y haciendo un último comentario se pone en pie en el encuadre 10. La cámara retrocede unos metros hasta un plano más amplio cuando el chico se aleja. El encuadre final del plano es el del fotograma 11.

En este ejemplo de puesta en escena móvil de un plano secuencia hemos utilizado varias técnicas distintas para aprovechar al máximo un tramo

10

11

I



de vía de cinco metros aproximadamente. Estas técnicas son la planificación en profundidad para variar el encuadre, una panorámica desde una posición fija para modificar el encuadre, un retroceso sobre el mismo recorrido invirtiendo la dirección de la cámara, siguiendo a un sujeto (el chico) y luego al otro (la chica) y acercándose a un sujeto para luego retroceder de nuevo.

La visualización del montaje de una secuencia exige la colaboración en el plató del director, los actores, el operador, el tiempo, los imprevistos y cualquier miembro del equipo a quien se le ocurra una buena idea en ese momento. El operador de cámara es especialmente importante. La velocidad y el ritmo del movimiento de la cámara y el desplazamiento de la atención de un actor a otro son en último término responsabilidad suya. Estas sutilezas no pueden predecirse en un "storyboard" y deben resolverse en el plató durante los ensayos. La comunicación entre el operador y el director debe ser muy precisa para que el director consiga lo que quiere.

Cómo agilizar su estilo de puesta en escena

Mientras el director ayuda a los actores a preparar sus actuaciones e interpretar el guión, está sopesando las consecuencias visuales y técnicas de cualquier improvisación escénica realizada en el plató. Las restricciones que impone la cámara a los movimientos de los actores generalmente representan una distracción para éstos, y las planificaciones complicadas no hacen más que agravar el problema. Por un lado, el director quiere facilitar el trabajo del actor, pero también tiene un plan visual que debe cumplir. No hay ninguna solución mágica a esta oposición de objetivos, excepto que el director tenga un amplio conocimiento de las opciones creativas. Las propuestas que siguen están pensadas para superar algunas de las convenciones escénicas que disuaden a los directores de correr riesgos.

Acción y reacción

En primer lugar, en una conversación sólo hay dos tipos de planos, de acción y de reacción. Los cineastas a menudo se preocupan demasiado por la acción, cuando lo cierto es que la reacción es tan reveladora como la acción. Si lo tiene en cuenta agilizará sus planificaciones, porque esto supone que la persona que habla no tiene por qué ser el centro de atención. A la izquierda tenemos un ejemplo.

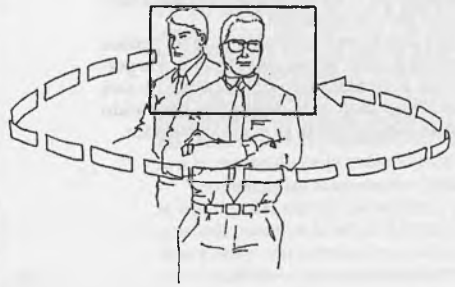


Figura 12.4: La flecha señala el recorrido del actor en segundo término, que pasa una vez junto a la cámara antes de entrar en cuadro a la derecha de ésta. Nuestra única indicación de la posición del actor en segundo término es el movimiento de la cabeza o los ojos del actor en primer término, que podría seguir al otro hombre en su recorrido.

La coreografía de la figura 12.4 muestra al hombre en segundo término describiendo un círculo alrededor del sujeto principal. Como podemos ver en los dos encuadres, la mayor parte de la acción del actor en segundo término está fuera de cuadro. La cámara se acerca hasta un primer plano de la figura en primer término para que podamos ver su reacción a la larga parrafada del actor en segundo término mientras sale de cuadro.

La reacción no tiene por qué ser un primer plano del rostro del hombre. También podría ser un primer plano de sus manos mientras juega nerviosamente con las llaves del coche o de su pie golpeando impaciente, o cualquier otra indicación física o visual de sus sentimientos. Si la persona que reacciona está mirando una chimenea, podríamos ver las llamas durante un largo momento o solamente un plano de las cenizas. El compartir su punto de vista puede ayudarnos a comprender mejor su reacción.

El desplazamiento del centro de interés

La cámara que sigue a un sujeto que es el centro de interés puede moverse alrededor de otros actores para que el sujeto nos guíe hacia las reacciones de los otros actores. Esto puede hacerse en un solo plano. El sujeto que es el centro de interés no necesita dominar emocionalmente la secuencia, sino que puede tener alguna información particular que sea de interés para los otros actores. Desde un punto de vista práctico la ventaja de esta puesta en escena es que un actor se mueve mientras los otros permanecen fijos.

Un ejemplo extremo de la estrategia de desplazamiento del centro de interés es el del sargento de la infantería de marina entrenando a los nuevos reclutas, una secuencia que hemos visto en muchas películas. Si la cámara sigue al sargento en panorámica en un plano continuo prolongado cuando éste se mueve dentro y alrededor de un pequeño grupo de soldados en formación, el fondo incluirá los rostros de los reclutas a la vez que presenta al sargento. Si se realiza con cuidado, esta técnica escénica puede proporcionar muchas oportunidades de incluir acción y reacciones simultáneamente en una variedad de composiciones.

El estilo indirecto

No es necesario insistir en todos los aspectos de la historia y todas las frases del diálogo. El cine es un medio tan directo que contener su poder expresivo de vez en cuando es una manera de destacar todos los demás momentos. En la planificación de los actores y la elección de las posiciones de cámara esto podría suponer que parte de la acción queda relegada a último término aunque sea fundamental para la narración.

Del mismo modo, la idea de que una frase importante pide un primer plano es sencillamente falsa. A menudo la gente presta más atención a la persona que habla más suavemente. Para el cineasta esto significa que no está obligado a intentar componer cualquier momento dramático ocupando toda la pantalla. A veces el gesto más insignificante es el más revelador.

13 La profundidad de campo

Hasta ahora nos hemos concentrado en la colocación del sujeto frente a la cámara. En primer lugar hemos visto un sistema de esquemas y posiciones para organizar la puesta en escena de los actores. En segundo lugar hemos visto distintas maneras de mover a los actores para poder combinar varios esquemas y posiciones escénicas en un único plano coreografiado. Este planteamiento pone el acento en los puntos en el espacio más que en el espacio mismo. Aunque esto nos da un control considerable de los elementos compositivos dentro del cuadro, no habremos agotado totalmente el tema de la puesta en escena hasta que no estudiemos el espacio escénico en el que se mueven los actores.

Hoy en día es común oír hablar de directores de largometrajes comerciales que ruedan las secuencias de diálogo con cinco o seis posiciones para un solo actor. Es un claro síntoma de indecisión y de incapacidad de atenerse a un punto de vista dominante. Es cierto que si los planos se juzgaran tan sólo por sus cualidades pictóricas, hay docenas o quizás centenares de composiciones interesantes que un director y un operador podrían concebir. Podemos reducir el problema a sus dimensiones reales organizando las posibilidades de acuerdo con algunos conceptos espaciales básicos.

El círculo de acción dramática

Independientemente de lo que ruede, el espacio delante de la cámara tiene unos límites dentro de los cuales se desarrolla la secuencia. Como método de organización del espacio escénico, vamos a dividir este área de acción en tres segmentos utilizando los términos tradicionales para la profundidad en las artes gráficas: el primer término, inmediatamente delante del objetivo, el segundo término y, en el extremo más alejado de la localización, el último término. Al planificar la acción para la cámara, estos términos tienen un significado especial. Simplificando, el círculo de acción dramática para cualquier secuencia viene determinado por el tamaño y la forma del espacio cubierto por la acción.

En la acción/Fuera de la acción

En un estadio de fútbol el espacio está claramente definido: los jugadores están dentro de los límites del campo y los espectadores en las tribunas. Suponiendo que el juego sea el centro de atención, sólo hay dos maneras de ver la acción: desde fuera, como espectador, o desde el interior, observando la acción a su alrededor como un jugador en el campo.

La cámara puede registrar la acción y el espacio de dos maneras básicas. Aquí la variable es la "forma" de la acción. Un desfile, por ejemplo, puede aparecer en una larga línea a medida que se acerca a la cámara, prolongándose en la distancia a lo largo del primer término, el segundo término y el fondo, pero si cruza nuestro camino horizontalmente, las figuras que avanzan ocupan una pequeña porción del segundo término como una cortina que atraviese nuestro campo de visión. Si estamos en el patio de recreo de una escuela primaria, un juego de "tú-

lallevas" puede presentar una forma mucho más caótica que un desfile o un partido de fútbol, con niños corriendo en todas las direcciones y desapareciendo detrás del edificio del colegio o de nosotros. En esta situación la tarea del cineasta consiste en decidir qué parte de la acción completa quiere presentar y desde qué punto de vista la va a observar. En la mayoría de los casos la acción física de una secuencia tiene momentos de intensidad dramática de más importancia que los demás. Al decidir dónde y cómo hay que planificar la acción más importante para la cámara, el cineasta controla el punto de vista, el grado de identificación del espectador y la dirección emocional de cualquier secuencia.

La planificación en profundidad

Para nuestro primer ejemplo sobre el círculo de acción dramática vamos a concentrarnos en la situación de la cámara más que en la disposición de la escena. Ésta es la secuencia: un hombre camina desde una cabina telefónica hasta su coche. En la figura 13.1 una ilustración de perfil nos muestra la localización.

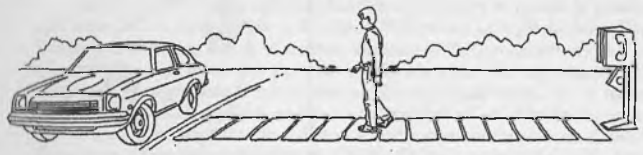


Figura 13.1: Ext. cabina telefónica — barrio residencial.

Vamos a suponer en primer lugar que no tenemos la posibilidad de montar varias vistas distintas y que la acción va a ser fotografiada en un plano único. La vista aérea de la figura 13.2 ilustra las posiciones de cámara dentro y fuera del círculo de acción dramática. La forma del círculo viene determinada por el espacio cubierto por el actor que camina hacia el coche. Si tuviera que desviarse del sendero de baldosas por cualquier razón, el círculo de acción incluiría este espacio adicional.

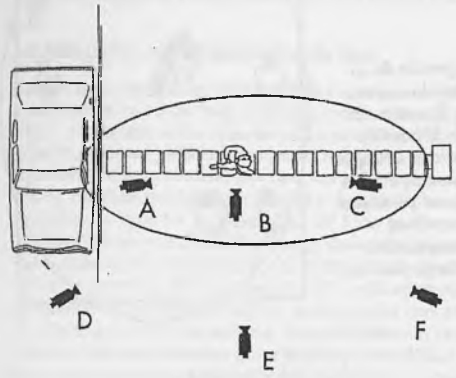


Figura 13.2: El círculo se traza exactamente alrededor del espacio general que el actor recorre en su movimiento.

Las posiciones de cámara A, B y C están todas *en la acción*. Para que cualquiera de estas cámaras pudiera cubrir el movimiento completo del actor desde la cabina hasta el coche, tendría que describir una panorámica hasta quedar dirigida fuera del círculo. Además, la importancia del hombre aumenta o disminuye dependiendo de si camina hacia la cámara o se aleja de ella. En cierto sentido, la acción tiene un principio, un medio y un final, como un pequeño drama autónomo. La posición dentro de la acción afecta también al punto de vista: las posiciones A, B y C acentúan nuestra identificación con el vendedor, mientras que las posiciones D, E y F toman planos que tienden a una observación más distanciada y neutral.

Las posiciones de cámara *fuera de la acción* pueden cubrir el movimiento completo del actor con muy pocas o ninguna panorámica si se utiliza un objetivo lo bastante angular. Una cámara fuera de la acción mantiene una vista fija y limitada de todo el movimiento del hombre, mientras que una cámara en la acción puede hacer una panorámica de hasta ciento ochenta grados para fotografiar la misma acción. Además, cuando es fotografiado desde fuera de la acción el actor mantiene aproximadamente el mismo tamaño en todo el plano. Si es fotografiado por una cámara dentro de la acción su tamaño dentro del encuadre variará considerablemente.

Cuando hay más de un actor en escena, el círculo de acción dramática está determinado por la colocación de los actores. Si los actores se mantienen en el esquema en A, I o L sin moverse, el círculo de acción dramática se traza exactamente alrededor de este esquema de colocación.

La finalidad del círculo de acción dramática

Como los esquemas en A, I y L, el círculo de acción es una manera de considerar las situaciones escénicas para encontrar disposiciones familiares de la cámara y el sujeto. La primera ventaja de analizar la acción de este modo es que el cineasta puede descubrir nuevas maneras de organizar una secuencia. Resulta especialmente útil cuando ayuda al director a hacerse una idea general de una puesta en escena complicada.

Para llegar a familiarizarse con el círculo de acción, aprenda a observar las secuencias de cine y televisión en términos de espacio más que de planos. Para ello hay que visualizar la geografía de la localización y la posición de la cámara dentro de ese espacio. Un buen ejercicio consiste en seguir las posiciones de la cámara para cualquier secuencia situada en un interior. Preste especial atención a la manera en que se presenta cada nueva secuencia en los planos iniciales. Pronto empezará a reconocer las estrategias básicas para la presentación del espacio escénico y aprenderá cómo afecta a la narración cada método diferente.

Por ejemplo, el operador Gordon Willis sitúa a menudo la cámara en el interior del círculo de acción y permite que los actores se muevan a su alrededor como si la cámara fuera un testigo íntimo. El resultado son encuadres y composiciones en los que un actor pasa a pocos centímetros del objetivo, ocultando momentáneamente el fondo. En el extremo opuesto, el director Jim Jarmusch prefiere mantenerse distanciado de la acción, utilizando con frecuencia encuadres gráficos inexpresivos que son como viñetas de una historieta. Muchas veces Jarmusch prefiere mantenerse fuera del círculo de acción durante secuencias enteras. Observando la obra de una selección aleatoria de cineastas, como Bernardo Bertolucci, Otto Preminger, David Lynch, Spike Lee y François Truffaut, conseguiremos ejemplos de las diferentes maneras posibles de presentar el espacio.

La profundidad interior

Si observamos las maneras utilizadas por una amplia selección de directores para presentar una secuencia en una habitación, comprobaremos que sólo hay tres lugares posibles donde colocar la cámara: el primer término, el medio fondo o el último término. La figura 13.3 muestra una vista aérea de una habitación con una cámara situada junto a la puerta, una segunda en el centro de la habitación y una tercera en la pared más alejada de la puerta. Si un actor entra en la habitación y se sienta a la mesa, la elección de la posición de cámara determinará si el actor se acerca a la cámara (B ó C) o se aleja de ella (A). Como la habitación es relativamente pequeña, las tres posiciones se encuentran dentro del círculo de acción.

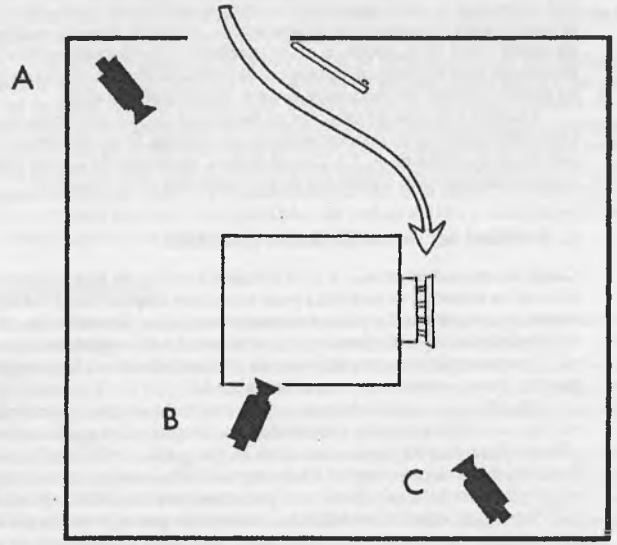


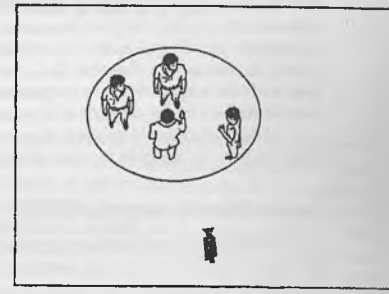
Figura 13.3

Una vez establecida la localización con una de las tres posiciones básicas de cámara, la siguiente decisión es la puesta en escena de los actores. La figura 13.4 incluye tres diagramas de habitaciones, que ilustran cada uno de los tres usos básicos del círculo de acción. No importa cuál de los esquemas de planificación (A, I o L) estemos utilizando. Lo que nos interesa aquí es si la cámara está dentro o fuera de la acción. Por ejemplo, podríamos tener un esquema en A muy ceñido, con los actores muy juntos, o un esquema en A en el que estén repartidos por la habitación. Para cualquier esquema dado la cámara puede estar dentro o fuera de la acción.

Figura 13.4

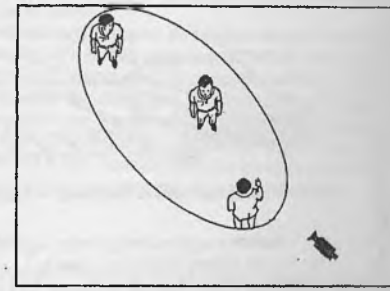
A. La técnica de planificación más común es la de situar la cámara fuera de la acción y enfocar a un grupo de actores en una parte de la habitación. Generalmente es necesario el montaje para diferenciar más, ya que todos los actores están aproximadamente a la misma distancia de la cámara y por lo tanto se ven en tamaños de planos similares.

A.



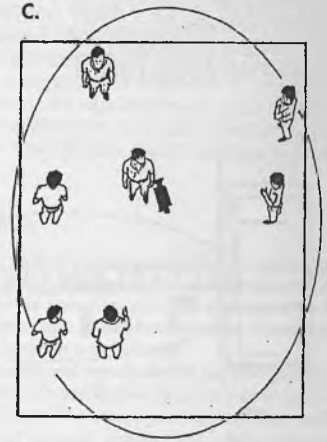
B. Una planificación en profundidad de este tipo es típica de Orson Welles y William Wyler. Permite el uso de una sola organización, de modo que el montaje, de utilizarse, se mantiene a niveles mínimos.

B.



C. Ésta es una versión exagerada de un tipo de planificación en el que la cámara está en el centro del círculo de acción. Es prácticamente la antítesis de la posición frontal. La cámara puede enfocar cualquier punto desde esta posición central, pero el despliegue de los actores por el perímetro de la habitación obliga a recurrir al montaje, ya que ninguna composición aislada puede abarcar a más de dos intérpretes.

C.



La planificación en profundidad

El uso de una gran profundidad en la planificación de los planos obedece a dos propósitos: uno, puede hacer innecesario el montaje al permitir al cineasta componer los sujetos dentro de un solo plano; y dos, permite al director destacar selectivamente los elementos dramáticos. Gráficamente, la puesta en escena en profundidad depende del uso de la escala. Esto crea oposiciones dentro del encuadre que pueden sustituir a la diferenciación de los actores normalmente establecida mediante el montaje. Lo hemos visto en varios de los esquemas y posiciones ilustrados en capítulos anteriores. Aunque podría parecer axiomático que los actores más próximos a la cámara dominan más el encuadre que los que están más alejados, es posible desviar la atención hacia el actor más alejado mediante el uso de la iluminación, la profundidad de campo y el contexto narrativo. La planificación móvil puede ampliar aún más las posibilidades de diferentes acentuaciones al permitir que los actores próximos y alejados de la cámara intercambien sus posiciones o se encuentren en el segundo término en plano de igualdad.

Ésta es la diferencia escénica fundamental entre el uso de la profundidad espacial de Jean Renoir y de Orson Welles. En *La regla del juego* Renoir movía a los actores desde el primer término al último dentro de la misma disposición, utilizándolos para dirigir la atención del espectador de un escenario al siguiente e introducir así la siguiente etapa de la historia. Welles, en cambio, prefería separar a los actores en los diferentes espacios del primer y último término. Esto se hacía con frecuencia en *Ciudadano Kane* para aislar emocionalmente a Kane de los que lo rodeaban. Hacia el final de la película Kane y Susan Alexander son situados en una planificación en profundidad en los extremos opuestos de una inmensa habitación, cada uno de ellos aprisionado en el espacio por la cámara. El espacio de Welles se utiliza para separar a estos personajes; Renoir utiliza el espacio para que los personajes se crucen.

Otro uso más conceptual de la profundidad de cuadro es la conexión de ideas a través del espacio. Por ejemplo, un reloj en primerísimo término puede recordarnos que al anciano situado en último término no le queda mucha vida. No hay razón para limitar el encuadre a sólo dos niveles de significado, y la profundidad de cuadro puede dividirse en tantas zonas diferenciadas como el cineasta sea capaz de definir claramente.

La fotografía con profundidad de foco

La puesta en escena en profundidad a menudo se confunde con la fotografía con profundidad de foco. Aunque con frecuencia se utilizan en combinación, la relación entre ellas no es automática. Hay ocasiones en las que la planificación en profundidad permite que el primer o el último término esté ligeramente desenfocado por razones gráficas, o se puede desplazar el centro de atención trasladando la zona enfocada de un sujeto alejado a otro más cercano. El tipo de profundidad de foco que se asocia a Orson Welles, William Wyler y el operador Gregg Tolland utilizaba objetivos de longitudes focales cortas con aperturas de diafragmas pequeñas para mantener enfocados el primer y último términos. Cuando apareció como estilo de puesta en escena en los años cuarenta, la fotografía con profundidad de foco era el último grito de la tecnología. Las películas más rápidas actuales (que permiten aperturas menores y una mayor profundidad de campo) han ampliado la extensión de la zona enfocada, facilitando considerablemente el trabajo

con profundidad de foco. Pero como cualquier objetivo sigue presentando limitaciones en la profundidad de campo que permite alcanzar, se han desarrollado técnicas especiales para la fotografía con profundidad de foco.

Efectos especiales para conseguir profundidad

Hay varias alternativas a los objetivos angulares para la fotografía con profundidad de foco. En *Ciudadano Kane* algunas de las composiciones con profundidad de foco más espectaculares se lograron con efectos realizados en la cámara que en aquella época no podían conseguirse simplemente con un gran angular. Estos efectos se lograron exponiendo dos veces la película con la cámara bloqueada. Por ejemplo, en la primera exposición se tapaba con un ocultador un lado del encuadre mientras el lado destapado se enfocaba sobre un elemento en primer término muy cerca de la cámara. Para la siguiente exposición se rebobinaba la película hasta el punto de partida y se cubría el lado opuesto del encuadre para que el primer término fotografiado no fuera afectado por la segunda exposición. Durante el segundo pase de la cámara se volvía a enfocar el objetivo sobre un elemento en último término y se grababa sobre el lado previamente oculto del encuadre. De este modo se combinaban dos zonas enfocadas en una sola tira de película, permitiendo efectos de extremada profundidad de foco.

En el plano final de *Recuerda* de Hitchcock, compartimos el punto de vista de un hombre que está a punto de suicidarse. Vemos su mano en primerísimo plano cuando gira la pistola hacia la cámara (él mismo) y dispara. Este tipo de encuadre dinámico era una práctica común en los cómics de aventuras de la época, pero Hitchcock se dio cuenta de que no podía mantener enfocados al mismo tiempo la pistola en primer término y el fondo. Su solución fue ordenar al departamento de accesorios que fabricara una mano y una pistola de tamaño descomunal. Estos accesorios podían colocarse más lejos del objetivo dentro de la profundidad de campo y seguir llenando el cuadro como si se encontraran en primerísimo término.

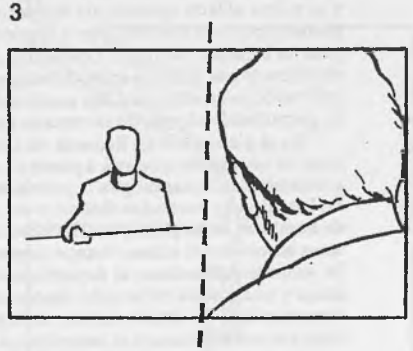
Las lentes de campo partido

Una de las soluciones más sencillas al problema de rodar espacios en primer o último término extremos es utilizar una lente de campo partido. Una lente dióptrica completa (o sin dividir) es simplemente una lente que se coloca sobre el objetivo principal ya en la cámara para poder fotografiar el primer plano. Técnicamente, un dióptrico es una unidad de medida de la longitud focal negativa de una lente divergente, pero con los años ha pasado a designar un accesorio para un objetivo de primer plano. Las lentes dióptricas van acopladas al extremo del objetivo principal como un filtro. Como un dióptrico permite al objetivo enfocar más cerca del sujeto, un dióptrico de campo partido hace lo mismo, pero sólo a un lado del objetivo. El lado sin cubrir conserva la longitud focal normal, mientras que el lado cubierto tiene una longitud focal más corta. Por lo tanto, el objetivo puede enfocar objetos alejados y próximos simultáneamente. Pero el efecto no es perfecto. Como la lente sólo cubre parte del objetivo, la línea donde empieza el efecto se ve ligeramente borrosa. Esta línea debe ocultarse mediante la composición ingeniosa de todos los elementos del plano. Además, los dióptricos partidos sólo pueden utilizarse con la cámara bloqueada para elementos en primer y último término limitados a un lado del objetivo, de manera que ninguna persona u objeto salte el eje.

1

2

3



En el encuadre 1 la cabeza del hombre está fuera del alcance de la profundidad de campo. Utilizando el dióptrico de campo partido, en el encuadre 2 se consigue enfocar el primer y último términos. Las lentes dióptricas pueden girarse y colocarse de manera que la línea divisoria (encuadre 3) se sitúe en el lugar más conveniente del plano.

Los encuadres 1 y 2 de la figura 13.5 muestran el efecto de una lente de campo partido en un encuadre convencional con escorzo. En este caso, un objetivo de 40 mm. con una apertura de diafragma 8 (f8) no consigue enfocar a los dos sujetos del encuadre 1. Como puede ver, el hombre está desenfocado. Utilizando el dióptrico de campo partido la parte trasera de la cabeza del hombre queda nítidamente definida, aunque sólo está a unos 35 ó 45 cm. del objetivo. La localización del eje divisorio se muestra en el encuadre 3. Es posible detectar esta línea ligeramente borrosa en la foto.

La profundidad comprimida

Donde Welles y Renoir utilizaban la fotografía con profundidad de foco, cineastas como Robert Altman y Akira Kurosawa buscaron inspiración en las películas documentales, apropiándose de las técnicas con teleobjetivo del documental. Para Kurosawa el efecto de enfoque superficial característico de los teleobjetivos se incorporaba a su estilo, ya extremadamente personal y de registros variados, basado fundamentalmente en la técnica de Hollywood. Altman, por su parte, desarrolló un estilo que se apoyaba mucho más en el uso de objetivos largos, creando una puesta en escena de apagadas resonancias oníricas en la que vemos a los personajes en imágenes y sonidos superpuestos. Lo conseguía utilizando teleobjetivos a la manera documental tradicional, para acercarse más, pero también con un nuevo método, rodando los planos largos y medios en el formato de pantalla ancha, con lo que sus planos máster quedaban comprimidos.

Los esquemas de planificación y los teleobjetivos

Los teleobjetivos, al eliminar la profundidad en el encuadre, acentúan la anchura del espacio escénico. La diferenciación entre los esquemas de planificación se hace más difícil a menos que los actores estén separados lateralmente. Este efecto es especialmente acusado cuando los sujetos están superpuestos en el encuadre. La planificación móvil es igualmente problemática con los teleobjetivos, ya que sólo los movimientos laterales destacan eficazmente los momentos clave de una secuencia. Los sujetos que se desplazan en profundidad parecen moverse sin llegar a un nuevo espacio. Por la misma razón, el movimiento de la cámara en profundidad será casi imperceptible.

Por el contrario, los movimientos laterales de la cámara con un teleobjetivo exageran los planos en profundidad. Por ejemplo, un movimiento de travelling lateral crea fuertes tensiones visuales entre dos sujetos situados a pocos metros de distancia. El último término, que se acerca debido a la característica compresión espacial de los teleobjetivos, destacará moviéndose a través del encuadre como un enorme ciclorama.

La tendencia a utilizar objetivos más largos en el cine de ficción sigue vigente. El atractivo del teleobjetivo es en gran parte visual, pero también se ha popularizado porque elimina muchos de los problemas de continuidad de la puesta en escena de la acción. El resultado es que en la última década ha disminuido la complejidad y variedad de las soluciones escénicas en el estilo de continuidad.

14 Los ángulos de la cámara

En el cine de ficción hay muchas razones para variar el ángulo de visión. Se puede cambiar el ángulo para seguir al sujeto, revelar u ocultar información sobre la historia, cambiar el punto de vista, proporcionar variedad gráfica, presentar una localización o crear el tono ambiental. De todas estas razones, el objetivo principal para muchos cineastas es el de seguir al sujeto. Este planteamiento tiende a olvidar la importancia del espacio en el que se desarrolla la acción, cuando es éste el que de hecho proporciona el contexto que define al sujeto.

Esta división entre sujeto y espacio es parte una herencia del sistema de los estudios de los años treinta y cuarenta. Para reducir gastos en los costosos rodajes en localizaciones, las secuencias de diálogo se rodaban en platós del estudio y posteriormente se componían con material de archivo de distintas localizaciones, creando la ilusión de un mundo con continuidad espacial. Los poco convincentes planos trucados de un coche avanzando ante un fondo proyectado nunca engañaron a nadie, pero de todos modos la historia y las estrellas eran los únicos elementos que se consideraban verdaderamente importantes. El público pagaba por ver a las estrellas, y si las estrellas eran de su gusto los efectos poco convincentes no se tenían en cuenta. Presentando el espacio escénico en un plano general y pasando a los planos medios para fotografiar al sujeto, los estudios con frecuencia ahorraban dinero a costa de la expresión plena del contexto espacial y dramático de una secuencia.

Hoy en día sigue existiendo esta separación entre sujeto y entorno, y aunque el rodaje en localizaciones ha sustituido al estudio, muchos directores siguen considerando que las imágenes de los actores son el ingrediente principal de la narración y el escenario el equivalente del decorado escénico, cuya única función es la de presentar cada nuevo plano.

Lo cierto es que el sujeto nunca está separado del escenario, ni en el sentido narrativo ni en el pictórico. El sujeto de un plano a menudo es el sujeto y el decorado considerados como un todo inseparable desde el punto de vista creativo, en el que cada uno influye en el otro. Juntos pueden dar el tono y el ambiente de la secuencia, moldear los elementos psicológicos y dramáticos e interactuar para buscar nuevos sentidos en cualquier plano. La relación espacial entre el sujeto y el entorno está en gran medida en función del ángulo de la cámara.

Los ángulos de la cámara no significan nada por sí solos. El análisis simplista (ya superado) que sostiene que los contrapicados de un sujeto lo colocan en una posición dominante mientras que los picados lo colocan en una posición de inferioridad, sólo es válido en determinadas situaciones. El valor de un plano depende en realidad del relato.

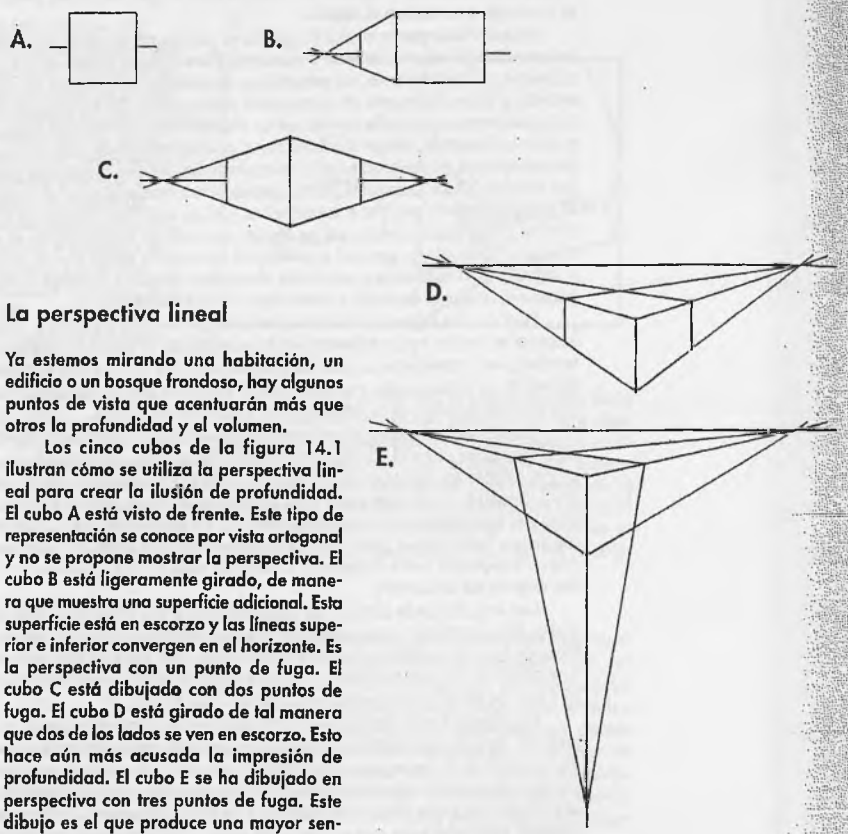
Por ejemplo, en *Ciudadano Kane* se utilizan contrapicados durante toda la película, pero su significado depende del contexto. En las primeras secuencias de la juventud de Kane, cuando parece un temerario cruzado, puede que alberguemos sentimientos ambivalentes sobre su uso del poder, pero probablemente envidiemos su capacidad para desairar a las poderosas fuerzas del poder establecido, representadas por su cargante tutor, Thatcher. En la mayoría de las secuencias los techos son bajos, y Welles, que era bastante alto, parece domi-

nar su entorno. Al final de la película, Kane, un anciano que ha perdido gran parte de su influencia, sigue siendo fotografiado en contrapicados, pero ahora los inmensos espacios de las habitaciones y salas de Xanadú le dominan a él, que parece pequeño en comparación. El relato socava la interpretación tradicional de los contrapicados.

La colocación del espectador

En el cine el espectador se identifica con la cámara. Cuando la cámara se mueve, ya sea en un plano de travelling o mediante el montaje, el espectador también experimenta la sensación de movimiento, y a menudo las imágenes de

Figura 14.1



La perspectiva lineal

Ya estemos mirando una habitación, un edificio o un bosque frondoso, hay algunos puntos de vista que acentuarán más que otros la profundidad y el volumen.

Los cinco cubos de la figura 14.1 ilustran cómo se utiliza la perspectiva lineal para crear la ilusión de profundidad. El cubo A está visto de frente. Este tipo de representación se conoce por vista ortogonal y no se propone mostrar la perspectiva. El cubo B está ligeramente girado, de manera que muestra una superficie adicional. Esta superficie está en escorzo y las líneas superior e inferior convergen en el horizonte. Es la perspectiva con un punto de fuga. El cubo C está dibujado con dos puntos de fuga. El cubo D está girado de tal manera que dos de los lados se ven en escorzo. Esto hace aún más acusada la impresión de profundidad. El cubo E se ha dibujado en perspectiva con tres puntos de fuga. Este dibujo es el que produce una mayor sensación de profundidad.

la pantalla le parecen más reales que el espacio de la sala de cine. Los psicólogos llaman a esta ilusión transferencia. Aunque a menudo no se admite, una de las razones para variar el ángulo de visión es la de provocar la excitación física de la transferencia, una experiencia habitual en el espectador de cine. No hay que recurrir necesariamente a complicados movimientos de cámara y amplios horizontes para producir este efecto; una secuencia en un restaurante atestado puede ser tan evocadora como otra situada en un inmenso bosque si los ángulos de cámara están bien elegidos. Como la transferencia involucra al público en cualquier movimiento de cámara o cambio de ángulo en una secuencia montada, el espectador pasa a formar parte de la coreografía. Las secuencias complejas pueden aportar perfectamente una experiencia tan creativa rítmica y espacialmente como un baile, lo que depende en gran medida de la disposición de los ángulos de la cámara y de la perspectiva.

Una manera de aprender cómo actúa un cambio de perspectiva de un plano a otro en una secuencia es reducir la perspectiva a formas simples. Una vez comprendidas las formas básicas, podrá reconocerlas más fácilmente al preparar las secuencias.

La perspectiva

Todos los dibujantes de "storyboard" y todos los diseñadores de producción conocen a fondo los principios de la perspectiva y los utilizan con frecuencia para visualizar platós y ángulos de cámara. El conocimiento de la perspectiva da al dibujante del "storyboard" la libertad de imaginar puntos de vista distintos en un decorado real o crear un decorado totalmente imaginario. Este tipo de representación se llama perspectiva lineal y es uno de los muchos sistemas de dibujo, ni más ni menos válido que cualquier otro, aunque se ajusta con bastante exactitud a nuestra manera de ver el mundo. La perspectiva lineal ha sido el método principal para crear la ilusión de espacio en los dibujos figurativos desde el Renacimiento.

Pero cuando un cineasta pone un plano detrás de otro la interacción entre las imágenes produce un tipo totalmente distinto de experiencia espacial, lo que podemos llamar perspectiva secuencial. Así es como se crea el tipo de coreografía cinematográfica que incluye al espectador en el espacio de la pantalla, un factor fundamental en el diseño de la sucesión de planos.

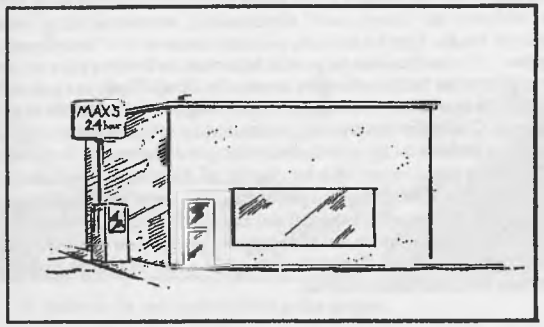
Para comprender mejor el efecto de una serie de ángulos de cámara podemos estudiar al sujeto con métodos tradicionales, como el estudio de la perspectiva. Las ilustraciones de los cubos de la figura 14.1 muestran las formas básicas.

Vamos a tomar ahora las distintas vistas del cubo y utilizarlas como base para una localización de un "storyboard". Podemos construir sobre el cubo un "drugstore" con un gran cartel en un alto poste separado del edificio. La figura 14.2 muestra el "drugstore" en perspectiva de uno, dos y tres puntos de fuga.

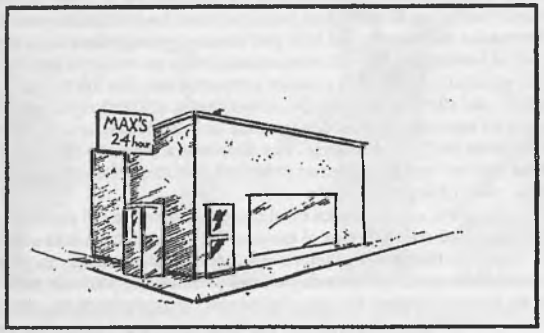
Veamos ahora cuatro versiones de la perspectiva secuencial en forma de "storyboard". La acción es simple: un hombre llega en su coche al "drugstore" en busca de un teléfono. Va hacia la puerta, pero luego ve que hay una cabina al lado del edificio. Se dirige a la cabina y hace una llamada.

El propósito de los ejemplos siguientes es ilustrar la sucesión de planos como una variación rítmica de ángulos. En el estilo de continuidad esto supone situar el volumen de un espacio determinado moviéndose por ese espacio. Donde hay movimiento hay aceleración, velocidad e inercia, y el montaje en continuidad puede dictar sus propias leyes físicas. Esta clase de "balística de planos" se acentúa al máximo en el tipo de vistas dinámicas que vienen a continuación.

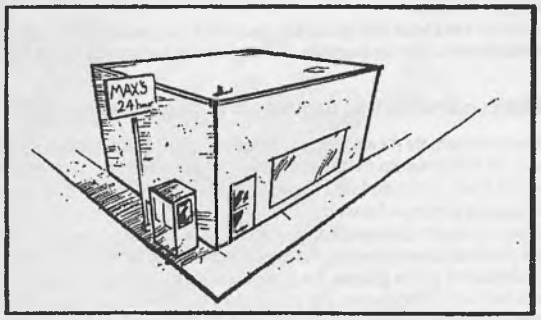
Figura 14.2



Perspectiva de un punto de fuga

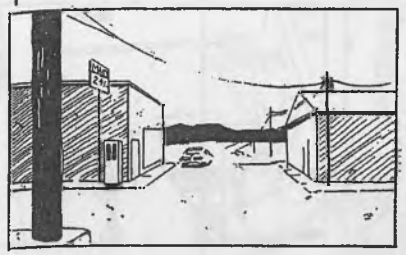


Perspectiva de dos puntos de fuga



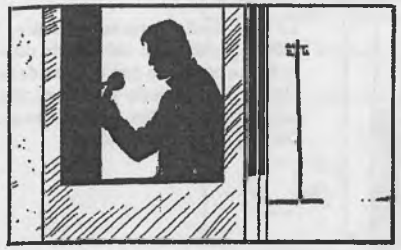
Perspectiva de tres puntos de fuga.

1



2

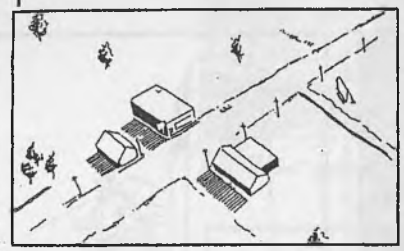
3



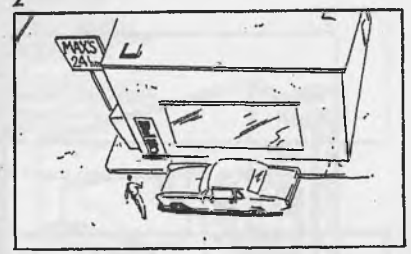
Vista a la altura de los ojos

En esta primera versión hemos utilizado vistas frontales a la altura de los ojos. El encuadre inicial 1 utiliza las superficies planas de los edificios para acentuar el efecto de la carretera alejándose en la distancia. Las vistas al nivel de los ojos tienden a ser estables y pueden servir de contraste a las composiciones dinámicas. Compare estas vistas al nivel de los ojos con las composiciones más oblicuas de la serie siguiente.

1



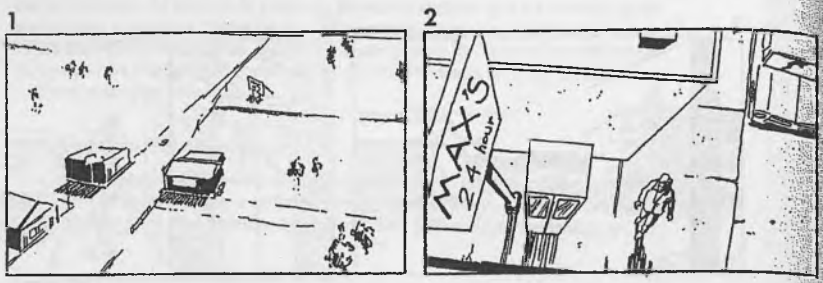
2



3

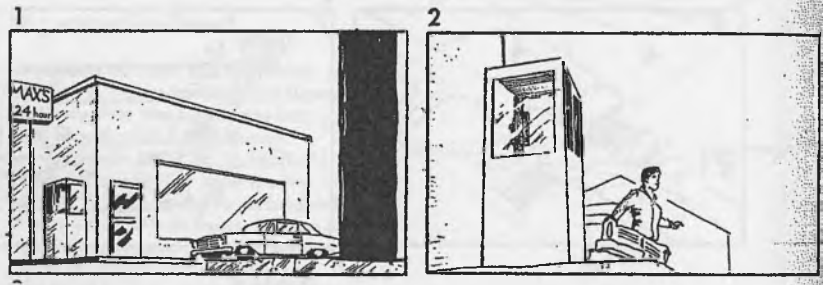
Picado 1

Observe que estos tres planos se suceden con fluidez en un movimiento general. En primer lugar, el grado de la perspectiva aumenta en cada encuadre: el encuadre 1 es más plano, el encuadre 2 tiene más volumen y el encuadre 3 muestra los tres planos en retroceso, de manera que la profundidad del plano aumenta a medida que avanzamos. En segundo lugar, los planos se van cerrando a medida que nos aproximamos a la cabina telefónica, lo que produce una sensación de avance. Esta clase de sucesión de planos es progresiva.



Picado 2

La serie siguiente no es progresiva. Esto significa que la vista oblicua de un encuadre entra en conflicto con la vista del encuadre siguiente. El grado y la dirección de este antagonismo varían, pero es más acusado en los dos últimos encuadres.



Contrapicado

Este es otro ejemplo de encuadres antagónicos. Aquí el contraste es ligero hasta los dos últimos encuadres. Compárelo con las vistas al nivel de los ojos, que mantienen la misma distancia general al sujeto que esta serie pero son mucho menos dinámicas.

El espacio frente al sujeto

Una manera de ver los ángulos de la cámara y cómo representan el espacio escénico es elaborar un "storyboard" sin el sujeto, concentrándose exclusivamente en el fondo. Éste ha sido mi planteamiento en los "storyboards" del "drugstore". Al visualizar esa secuencia, hice muchos bocetos y los recorté para poder reordenarlos fácilmente sobre la mesa de dibujo. Cada vez que ordenaba los dibujos de una manera diferente podía imaginar una versión distinta de la secuencia. Cualquier cambio del punto de vista evocaba sutiles cambios de tono, ritmo e incluso de los acontecimientos que se narran en la secuencia.

Merece la pena tener esto en cuenta al diseñar las secuencias. Del mismo modo que sustituimos los esquemas de puesta en escena basados en los sujetos por el concepto espacial del círculo de acción, podemos encuadrar los planos basándonos en el decorado más que en el sujeto. El sujeto acabará siendo el factor determinante, pero para entonces puede haber encontrado muchas ideas nuevas.

Tendencias recientes en la representación perspectiva

La manera de fotografiar los interiores ha cambiado a lo largo de los últimos veinticinco años. El rodaje en localizaciones ha sustituido poco a poco a los decorados de estudio, no sólo por razones económicas sino también a causa de la tendencia cada vez más acusada hacia un realismo que los decorados de estudio difícilmente pueden proporcionar. Sin los techos y paredes móviles del plató de un estudio, es necesario utilizar objetivos de gran angular en los espacios a menudo exiguos de un interior real para poder encuadrar los planos de figuras enteras. Los cineastas a menudo eligen los objetivos para resolver estos problemas prácticos, con lo que las consideraciones pictóricas pasan a segundo plano.

Si se encuentra en un interior en el que la perspectiva del plano con gran angular viene determinada por el tamaño de la habitación más que por el diseño, intente utilizar un objetivo más largo. Estos objetivos permiten entre otras cosas rodar a través de puertas y ventanas, pasando junto a los objetos en primer término en lugar de intentar encontrar un encuadre despejado en la habitación. El plano de interiores con gran angular es un recurso clásico de la televisión, y como refleja una exigencia presupuestaria más que una decisión artística, pueden surgir nuevas ideas si se insiste en evitar este lugar común.

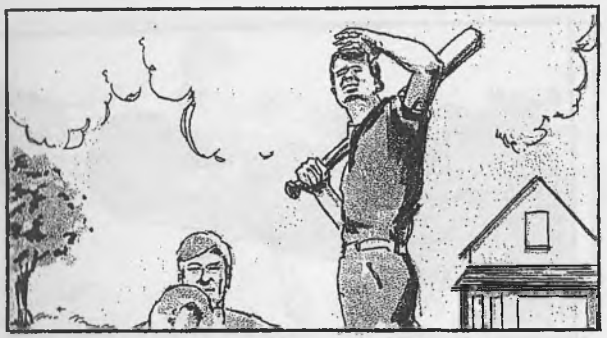
Podemos ver ahora una situación narrativa que permite una gran variedad de combinaciones de ángulos y objetivos: la secuencia de acción.

El problema narrativo (Los ángulos de la cámara en acción)

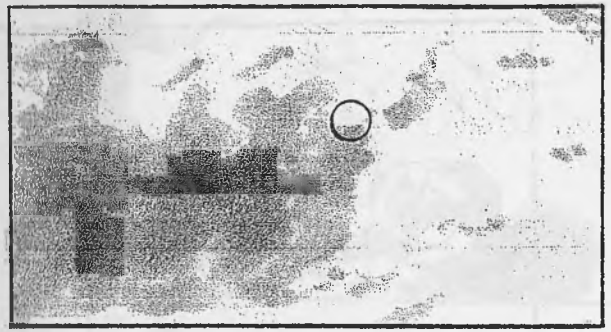
La siguiente secuencia de acción representa un partido de béisbol en un descampado. El tratamiento de la secuencia es humorístico y un tanto exagerado, lo que hace recomendable el uso de ángulos de cámara muy acusados para conseguir el efecto buscado.

El "storyboard" comienza a media tarde de un día ventoso, con un sol brillante y nubes intermitentes. Hay un bateador en la base. El tanteo es de tres lanzamientos y dos golpes. La luz del sol da en los ojos al bateador, que no puede ver bien. Por suerte, algunas nubes deshilvanadas tapan momentáneamente el sol y le dan un respiro, pero el "pitcher" se hace el remolón arreglándose los cordones de las zapatillas hasta que vuelve a salir el sol.

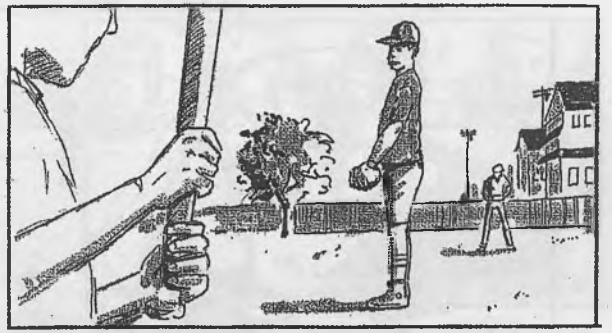
1. El tanteo es de tres lanzamientos y dos golpes.



2. El sol obliga al bateador a guiñar los ojos cuando intenta ver dónde están situados los jugadores al otro extremo del campo.

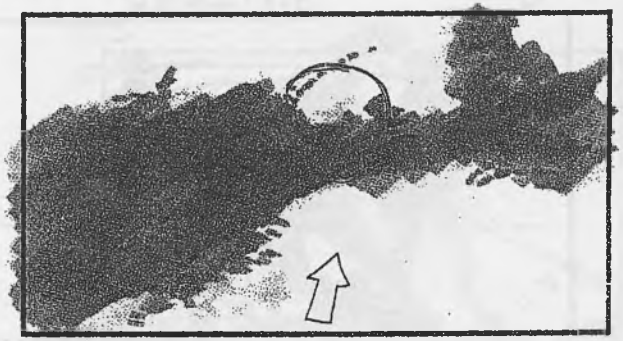


3. Punto de vista del bateador del sol brillante.

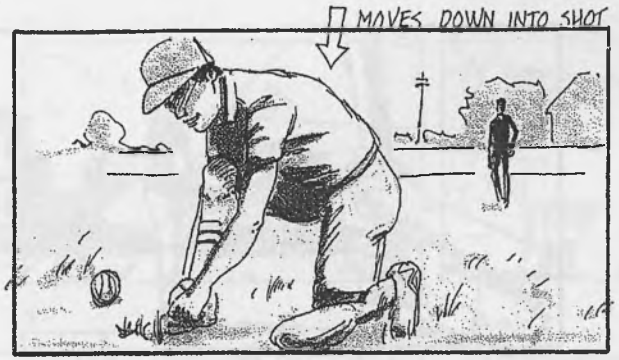


4. El "pitcher" empieza a preparase para el lanzamiento...

5. El "pitcher" está listo para lanzar cuando el campo se oscurece.

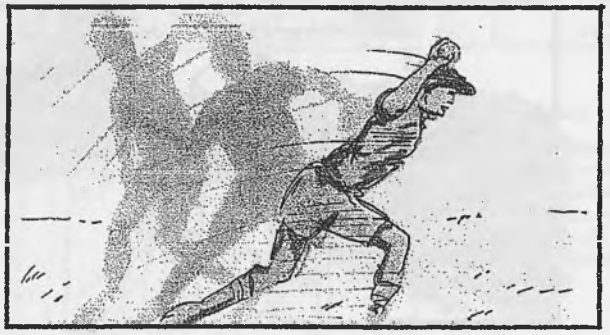


6. Las nubes tapan el sol.

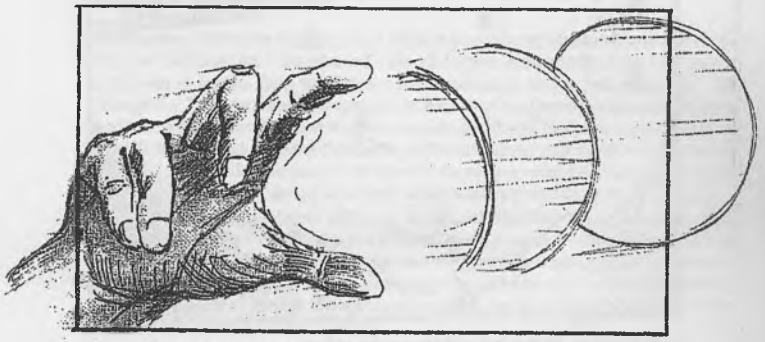


7. El "pitcher", que no quiere ponérselo fácil al bateador, se hace el remolón arreglándose el cordón de la zapatilla.

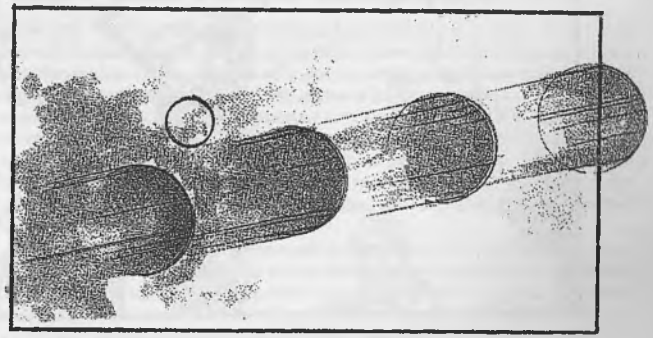
8. El "pitcher" se pone de pie cuando vuelve a salir el sol. El equipo bateador le abuchea mientras se prepara para lanzar y...



9. Pasamos a cámara lenta para el lanzamiento.



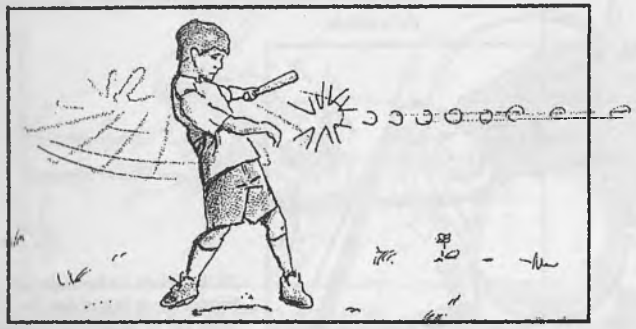
10. Seguimos en cámara lenta cuando suelta la pelota.



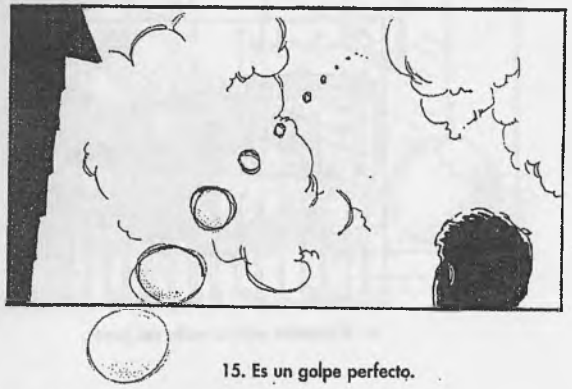
11. La cámara apunta directamente hacia arriba cuando la pelota pasa junto al sol a cámara lenta y las nubes vuelven a tapar el sol.

12. Las sombras se desvanecen a cámara lenta.

13. El bateador sonríe ante su buena suerte.

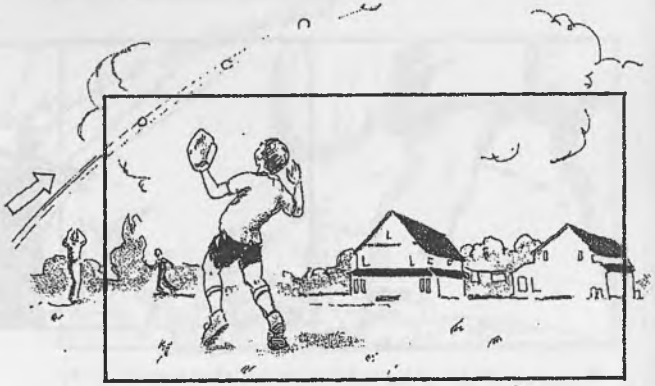


14. ¡Crac! Volvemos a la velocidad normal de la cámara cuando el bateador golpea la pelota.

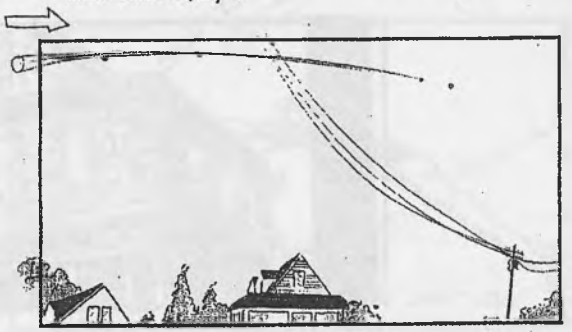


15. Es un golpe perfecto.

16. Un chico sentado en la colina se incorpora de un salto para observar la pelota que se eleva por el cielo. "¡Caray!"

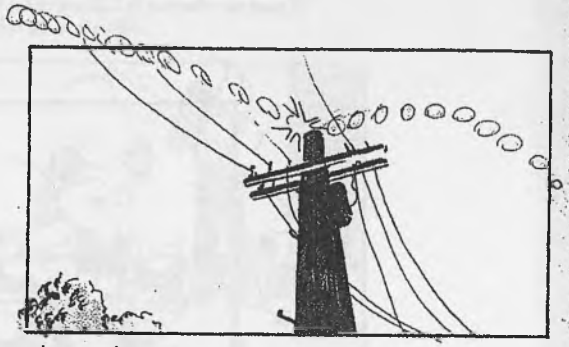


17. A La cámara hace una panorámica en las viñetas A, B y C.

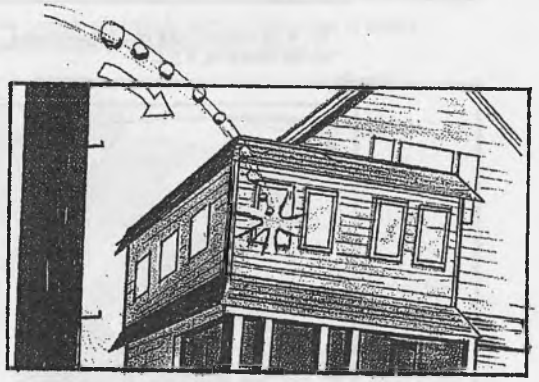


18. Continúa la panorámica siguiendo a la pelota.

19. C Termina la panorámica cuando la pelota se aproxima a un poste telefónico.

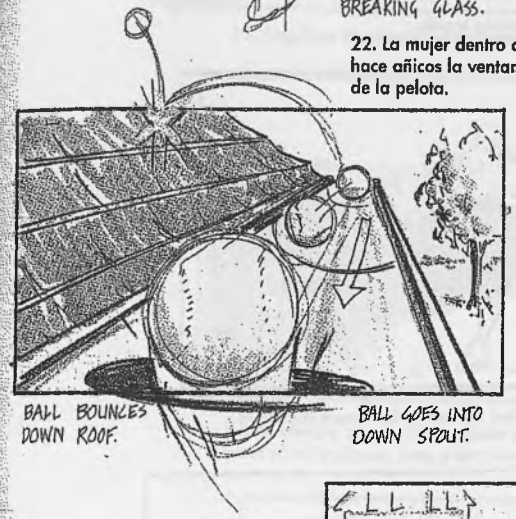


20. La pelota rebota en el poste...



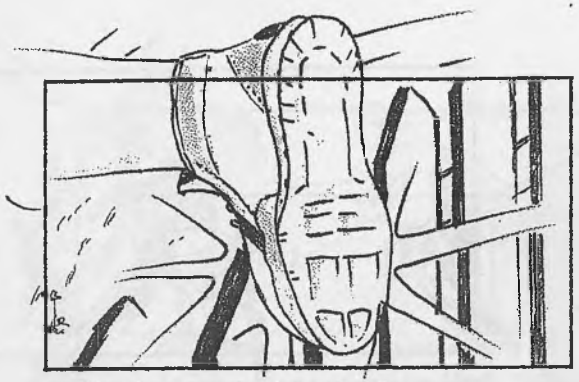
21. Y entra directamente par la ventana de una casa vecina.

22. La mujer dentro de la casa da un salto cuando la pelota hace añicos la ventana. El jugador llega corriendo en busca de la pelota.



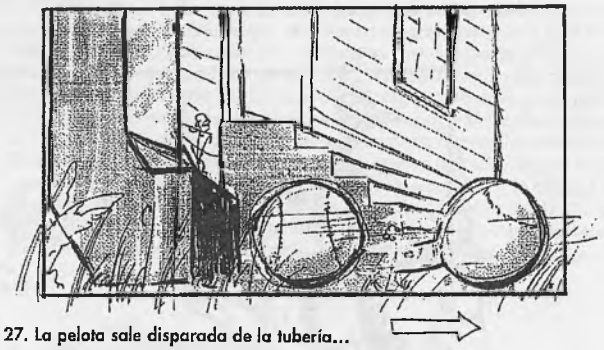
23. La pelota va botando por el tejado, rueda por el canalón y se cuela por la tubería de desagüe.

24. El jugador salta la valla del jardín.



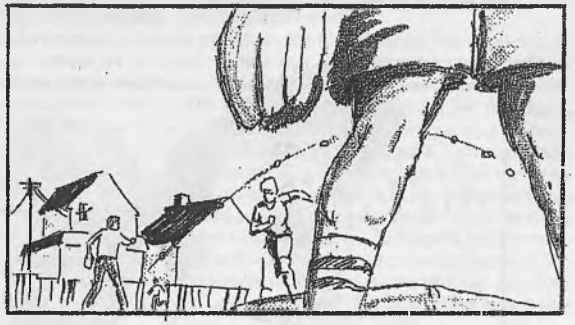
25. El jugador se engancha el pie en la valla.

26. El jugador cae al suelo con un golpe sordo.

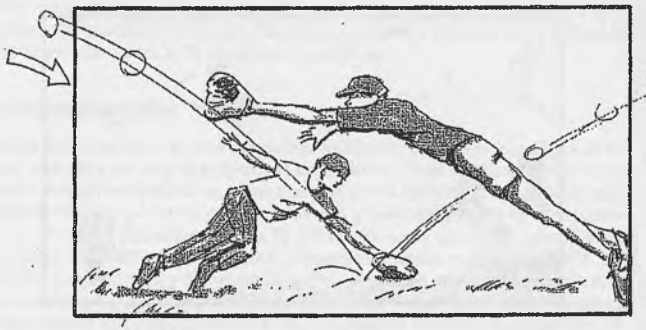


27. La pelota sale disparada de la tubería...

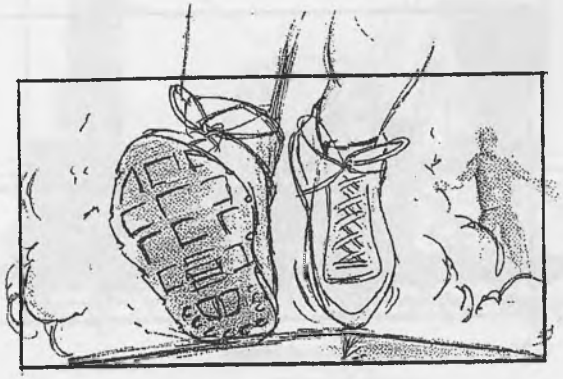
28. ... y pasa rodando junto al jugador.



29. En el campo de béisbol, el bateador se dirige a la tercera base. El jugador aparece al fondo con la pelota y la lanza.



30. El segunda base y el centrocampista no consiguen recoger la pelota.



31. El bateador llega a la tercera base.

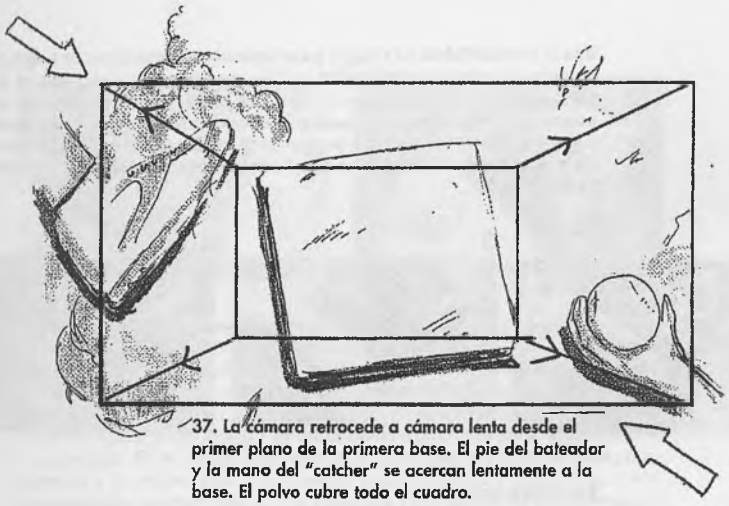
32. El "pitcher" grita "¡idiotas!" a los jugadores del cuadro central.

33. El bateador se dirige a su base.

34. El jugador situado entre la segunda y la tercera base recoge la pelota y la lanza a la primera base mientras el bateador corre en primer término.

35. Plano muy elevado. Cámara lenta. La cámara se mueve en panorámica con la sombra del bateador a la carrera. La pelota entra lentamente en el plano. Es una carrera de sombras.

36. Sigue la cámara lenta. La cámara baja hacia la base de partida mientras el "catcher" se prepara.



37. La cámara retrocede a cámara lenta desde el primer plano de la primera base. El pie del bateador y la mano del "catcher" se acercan lentamente a la base. El polvo cubre todo el cuadro.

Resumen

Como puede ver en esta breve historia, los ángulos de la cámara dependen en gran medida de la narración, igual que otras estrategias gráficas y escénicas. En este caso, la cámara lenta y el uso de las sombras han determinado algunos de los ángulos de la cámara, así como el uso de la "planificación gráfica", ya que la pelota se desplazaba muy por encima de la escena mientras las sombras en el suelo funcionaban como si fueran actores en escena. Como es natural, el obligar a la cámara a seguir una acción situada en puntos muy altos y muy bajos influye mucho en los ángulos de la cámara necesarios para grabar la escena. Por supuesto, las pequeñas variaciones en el ángulo de la cámara son tan importantes como los ángulos de visión más extremos y contribuyen a marcar un ritmo de movimiento.

Tengo que añadir que este "storyboard" es un primer borrador basado en dibujos esquemáticos que se utilizaron para organizar la idea de partida. Los primeros veinte bocetos preliminares se dibujaron a lápiz en poco más de una hora. Más de la mitad de las viñetas no sufrieron cambios de importancia desde estas primeras composiciones, mientras que el resto fue dibujado de nuevo. En la práctica puede haber dos o veinte borradores de un "storyboard" hasta que las ideas se resuelven de manera satisfactoria. Por ejemplo, la idea inicial era simplemente que un lanzador llegara a la base y completara una carrera. La historia del sol y las nubes y la cámara lenta surgió a partir de los primeros bocetos. Cuando empecé a pasar a tinta las viñetas decidí añadir el chiste un tanto fantasioso de la tubería de desagüe, que probablemente no sobreviviría al siguiente borrador.

15 Los encuadres abiertos y cerrados

Los términos abierto y cerrado en las composiciones se utilizan para describir los tipos de técnicas y estrategias de encuadre concebidas para incluir o excluir al espectador del espacio del cuadro. En el cine, los encuadres abiertos son composiciones como los que solemos encontrar en los documentales, donde el cineasta no puede controlar muchos de los elementos encuadrados. En estas planificaciones es posible que varios sujetos queden parcialmente cortados por el borde del cuadro o parcialmente ocultos por elementos en primer término. Los encuadres cerrados son composiciones con sujetos cuidadosamente situados para conseguir la máxima calidad y equilibrio gráfico. Es muy probable encontrar esta manera de componer las imágenes cuando la cámara se sitúa fuera del círculo de acción. Las formas abiertas parecen más realistas, mientras que las formas cerradas parecen planificadas.

Esta distinción no deja de presentar contradicciones. Por supuesto, lo cierto es que todas las composiciones han sido preparadas por el fotógrafo hasta cierto punto, ya sea esto evidente para el espectador o no. Los anuncios televisivos han tomado prestado la imagen gráfica de los documentales, ordenando cuidadosamente las composiciones para que parezcan desordenadas. Este tipo de estudiada desenvoltura se aprovecha de la asociación que generalmente hace el público entre el estilo documental y el reportaje objetivo. Por otra parte, muchos documentalistas realizan composiciones muy trabajadas, esperando semanas o meses las condiciones exactas de clima y estación para obtener una imagen más impactante. En nuestra cultura saturada de imágenes cada vez resulta más difícil distinguir entre las formas abiertas y cerradas, dado que los creadores de imágenes de todo tipo son bien conscientes de su interpretación popular y a menudo las utilizan para engañar al espectador.

Probablemente lo mejor sea considerar los encuadres abiertos y cerrados descripciones generales, teniendo presente que las técnicas adoptan su significado según el contexto en que se sitúen. Para el cineasta de ficción el aspecto más interesante de los encuadres abiertos y cerrados es cómo se utilizan para ofrecer al espectador diferentes grados de participación e intimidad con los sujetos en la pantalla. El uso que hace el cineasta de esta relación nos lleva a la cuestión de la distancia estética.

La distancia estética

La distancia estética es una expresión utilizada para describir el grado en que una obra de arte manipula al espectador. Toda comunicación es en cierto modo manipuladora, pero algunas obras ofrecen al espectador más oportunidades que otras para la reflexión y la participación en el momento de verlas. La distancia estética es un término muy adecuado para el cine, porque a diferencia del novelista o el poeta el cineasta crea realmente la ilusión de profundidad y distancia físicas en el cuadro, y por último en la sala de cine. El tamaño de un plano, desde un primerísimo plano hasta un plano largo, define una relación física entre el público y el sujeto que tiene implicaciones psicológicas y en último término morales.

Los niveles de intimidad

En el siguiente grupo de ejemplos vamos a ver las maneras en las que el encuadre, la elección del ángulo de la cámara y del objetivo afectan al grado de implicación del espectador con el espacio escénico y los individuos que aparecen en la escena.

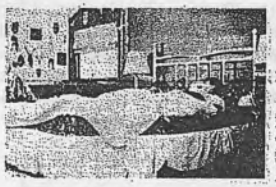
Nuestra narración sigue a un hombre y una mujer en la cama. El hombre ha pasado la noche con la mujer después de haberla conocido la noche anterior. Sabe que ella se arrepiente de haberlo invitado a su apartamento, y ahora, cuando la luz de la mañana entra en la habitación, los dos se muestran reacios a hacer frente a las mutuas expectativas que han despertado en el otro. El cineasta quiere llevar al espectador al interior del círculo de acción dramática para que pueda sentir la intimidad de la relación. Como la secuencia está escrita desde el punto de vista del hombre, el director cree que debe mantener ese punto de vista en la composición de los planos.

Encuadre abierto

Versión uno

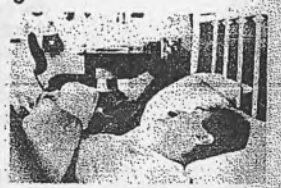
El cineasta decide comenzar la secuencia con un plano general del dormitorio. Rueda tres planos de prueba, 1, 2 y 3, y los coloca uno junto al otro. Como la secuencia está escrita desde el punto de vista del hombre, elige una vista desde el lado de la cama ocupado por éste. Sitúa la cámara en contrapicado para que sea más fácil ver al hombre que a la mujer, alentando de este modo nuestra identificación con aquél. El cineasta estudia sus opciones y se da cuenta de que los encuadres 2 y 3 probablemente estén demasiado cerca del sujeto. Como tiene previsto pasar a primeros planos más adelante en la secuencia le gustaría que hubiera un cambio significativo del tamaño del plano entre el plano inicial y los primeros planos previstos. Por lo tanto, elige el encuadre 1 para iniciar la secuencia.

1



2

3



Encuadre abierto

Versión dos

El cineasta decide acercarse para tomar un plano de la mujer y realiza tres planos con escorzo para elegir entre ellos. En todos queda claro que el hombre está mirando a la mujer. Observe cómo en los encuadres 2 y 3 se utiliza la profundidad de campo para destacar selectivamente a uno de los sujetos. Aunque generalmente se cree que el actor enfocado es el que más destaca, no siempre ocurre así. Eligiendo el encuadre y la acción adecuadas, el actor desenfocado puede convertirse en el sujeto central. El cineasta elige el encuadre 1 porque quiere entrar despacio en la secuencia y le parece que los encuadres 2 y 3 son demasiado íntimos en este momento de la acción.

1

2

3

Encuadre abierto

Versión tres

El cineasta compara los dos nuevos planos, en este caso contraplanos que se utilizarán después del plano anterior. Tras haber mantenido la distancia emocional en el último plano, decide acercarse un poco más esta vez. Elige el encuadre 2. Con ello quiere involucrar al espectador de manera más íntima y aprovechar el contraste visual que produce el cambio de tamaño.

1

2

Encuadre abierto

Versión cuatro

El cineasta revisa la secuencia y no está satisfecho con su última elección. Le gusta acercarse más en el contraplano, pero le parece que el primer plano del hombre destaca demasiado. También le gustaría ver mejor a la mujer. Ahora se da cuenta de que el encuadre 2 se centra demasiado en la posición del hombre; demasiado egocéntrico. Prueba dos nuevas composiciones, los encuadres 3 y 4.

3

4

Estos dos encuadres son extremadamente abiertos. En ambos la mujer ha sido colocada de otra manera para darle la espalda al hombre. Los planos son casi idénticos, con la diferencia de que el encuadre 4 nos permite ver el rostro de la mujer, aunque no entra dentro de la profundidad de campo. Lo que es más importante, podemos ver que está despierta y con los ojos abiertos. Cada plano afecta profundamente a la acentuación dramática de la secuencia. El encuadre 3 expresa la incapacidad del hombre para comprender a la mujer. Ella se interpone entre nosotros y el hombre, y sin embargo ella también está oculta a nuestra vista. En cierto modo estamos ocupando la misma posición del hombre. El encuadre 4 es penosamente revelador. Ahora vemos que la mujer está despierta y no se siente capaz de mirarle a la cara. Hay una fuerte impresión de separación. Éste es el plano que elige el cineasta.

El encuadre abierto crea un contexto en el que compartimos el punto de vista psicológico del hombre mediante el uso del encuadre y los elementos de la historia. Si el cineasta hubiera querido que el espectador pudiera contemplar la escena desde un punto de vista neutral, podría haberla realizado con encuadres cerrados. Este distanciamiento no es absoluto sino que, como en el caso de las estrategias para encuadres abiertos, puede tener diversos grados. Es poco frecuente encontrar una película que utilice exclusivamente encuadres abiertos o cerrados. El cineasta decide volver a plantearse la secuencia del dormitorio utilizando un encuadre cerrado que permita al espectador contemplar el desarrollo de la secuencia involucrándose menos física y emocionalmente.

Encuadre cerrado

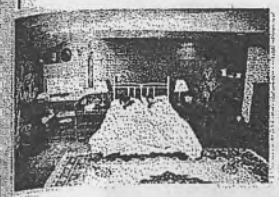
Versión uno

El cineasta prueba tres posiciones de cámara distintas para el plano inicial, los encuadres 1, 2 y 3. El encuadre 1 es simétrico, con poca tensión dinámica que nos lleve hasta el plano siguiente. Esto permite al espectador acceder al encuadre y a la acción sin el tirón de la sucesión de planos. Pero la acción está tan alejada que es necesario pasar a un plano más cercano para ver más detalles. El cineasta puede optar por mantener este plano durante toda la secuencia y llevar la acción hacia la cámara, haciendo salir a la pareja de la cama en lugar de cambiar de punto de vista mediante cortes. El encuadre 2 ofrece una vista mejor de la pareja y limita el grado de intimidad que percibe el espectador al situar a la pareja desde un punto de vista que no pertenece a la escala humana. En este caso no sólo estamos fuera del círculo de acción dramática, sino por encima de él. Por último, el encuadre 3 es el plano

menos cerrado, pero sigue manteniendo una postura neutral y distante. Observe que la oblicuidad tiende a abrir un poco el plano.

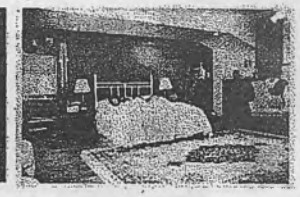
El cineasta prefiere el encuadre 1 y considera la posibilidad de planificar la acción de manera que los actores tengan que incorporarse en la cama para representarla. Antes de hacerlo prueba otra serie de planos.

1



2

3



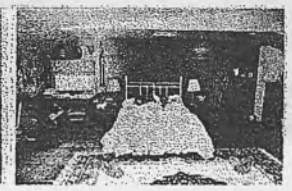
Encuadre cerrado

Versión dos

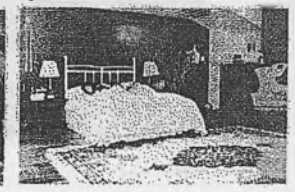
Los tres encuadres de esta última serie de composición cerrada son una secuencia, no versiones individuales de un plano máster. El cineasta decide que si no va a utilizar primeros planos o planos medios de la pareja puede mantener la distancia emocional alternando los planos desde ambos lados de la cama según oigamos los pensamientos del hombre o de la mujer. Este planteamiento es muy elaborado y evita la identificación psicológica con el personaje, fundamental en el estilo de continuidad. Ninguno de los dos planteamientos garantiza un tratamiento equilibrado del sujeto, aunque las estrategias del encuadre abierto y otras técnicas de distanciamiento han sido encomiadas por cineastas radicales que las consideran menos manipuladoras. En el fondo siempre se manipula al espectador, sea cual sea la técnica empleada, y una película no puede tener más integridad que la que permitan las intenciones y la perspicacia del cineasta, independientemente de la técnica.

1

2



3



Las estrategias de encuadre

Como acabamos de ver, los encuadres abiertos se sirven de los elementos en primer término para rodear a un sujeto y hacerlo destacar, o como un modo de situar al sujeto dentro de un nuevo contexto o incluir al

espectador en el espacio escénico. Las estrategias de encuadre se utilizan también por razones puramente compositivas para aumentar la sensación de profundidad en el encuadre. Más abajo se muestran varios estrategias de encuadre.

En la figura 15.1 las puertas hacen las veces de encuadre dentro del encuadre, distanciándonos de la acción. Nosotros ocupamos la posición del indiscreto que espía una conversación.

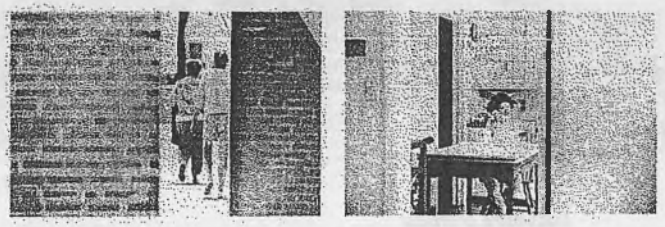


Figura 15.1

También pueden aislarse los diferentes niveles de acción, como en el plano siguiente de la figura 15.2. En este caso la arquitectura se utiliza para encuadrar la acción.

Figura 15.2

En la figura 15.3 vemos cómo los teleobjetivos, al comprimir la acción en profundidad, agrupan frente a la cámara muchos de los elementos del primer término (que en realidad puede estar muy lejos). Este uso de las estrategias de encuadre tiende a ocultar información revelando sólo fragmentos del sujeto principal. Es lo contrario de un encuadre de una ventana o una puerta, que dirige nuestra atención de manera más enfática al sujeto dentro del cuadrado.

Figura 15.3

Los espejos siempre han fascinado a los cineastas y pueden ser una manera de combinar el montaje de "plano y contraplano" en un solo plano. En la figura 15.4 vemos un plano de este tipo.

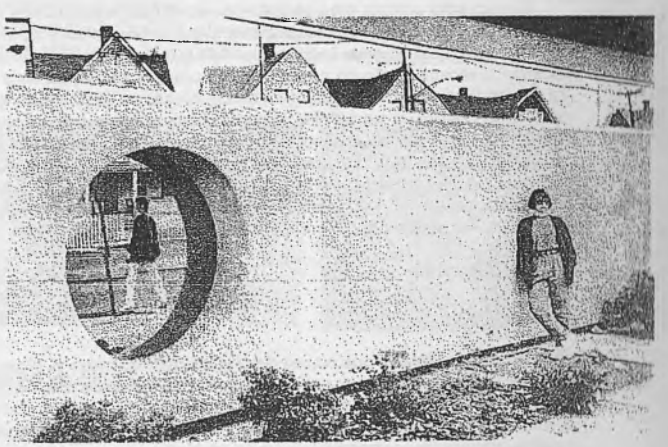


Figura 15.4

Podemos pasar ahora al punto de vista, el tema del capítulo siguiente, que está íntimamente relacionado con el tipo de estrategias de encuadre que acabamos de ver.

16 El punto de vista

En el último capítulo sobre encuadres abiertos y cerrados hemos visto de qué maneras las técnicas gráficas y de montaje determinan *el nivel de implicación* del espectador con los personajes de la pantalla. El punto de vista, por otra parte, determina *con quién* se identifica el espectador. Los dos conceptos están estrechamente relacionados y casi siempre funcionan juntos en cualquier secuencia.

Cada plano de una película expresa un punto de vista, y en el cine de ficción el punto de vista cambia con frecuencia, a veces con cada nuevo plano. En la mayoría de los casos el punto de vista —también llamado a menudo posición narrativa— es invisible para el espectador, aunque el efecto acumulado de los cambios afecta profundamente a la interpretación que el público da a cualquier secuencia. Aparte de las conocidas técnicas subjetivas, como las utilizadas por Alfred Hitchcock, por lo general no se presta atención a la influencia de la situación de la cámara, el montaje y la composición sobre la posición narrativa de cualquier secuencia. Probablemente esto explique el hecho de que el punto de vista, que puede ser la contribución más importante del director a la película, se trate con tanta indiferencia en muchas películas. La posición narrativa es a menudo el resultado accidental de las cuestiones técnicas o narrativas, o peor aún, de una manipulación despiadada.

Para comprender mejor cómo se puede utilizar la cámara para determinar el punto de vista, vamos a empezar por estudiar tres tipos de narración utilizados en el cine, tomando prestada la terminología de la literatura para indicar el punto de vista.

El punto de vista en primera persona

Para las narraciones en primera persona pueden servirnos de ejemplo las técnicas subjetivas de Hitchcock en las que vemos los acontecimientos por los ojos de un personaje, el "yo" de la historia. El uso prolongado del punto de vista subjetivo siempre ha resultado incómodo en el cine de ficción, sobre todo porque sólo tenemos el punto de vista visual de un personaje y se nos sustrae la visión de sus reacciones a través de los gestos faciales o de otra clase.

El punto de vista limitado de tercera persona

El punto de vista limitado de tercera persona, que presenta la acción como si fuera vista por un observador ideal, es el estilo narrativo más común en las películas de Hollywood, pero raramente se utiliza como punto de vista exclusivo. La mayor parte del tiempo se combina con el uso limitado de pasajes omniscientes y subjetivos.

El punto de vista omnisciente

Para que la película se vea desde un punto de vista omnisciente tenemos que saber lo que están pensando los personajes. Para ello es necesario algún tipo de narración, con una voz en "off" o recursos gráficos. Muchos encuentran la voz del narrador un recurso demasiado obvio y poco cinematográfico y rara vez se utiliza. En realidad sólo se han hecho tímidos intentos de explorar los

recursos de la narración en "off"; hasta ahora ningún director de cine comercial ha desarrollado un estilo que combine las palabras y las imágenes de manera especialmente original. El campo está abierto a las nuevas ideas.

Los niveles de identificación

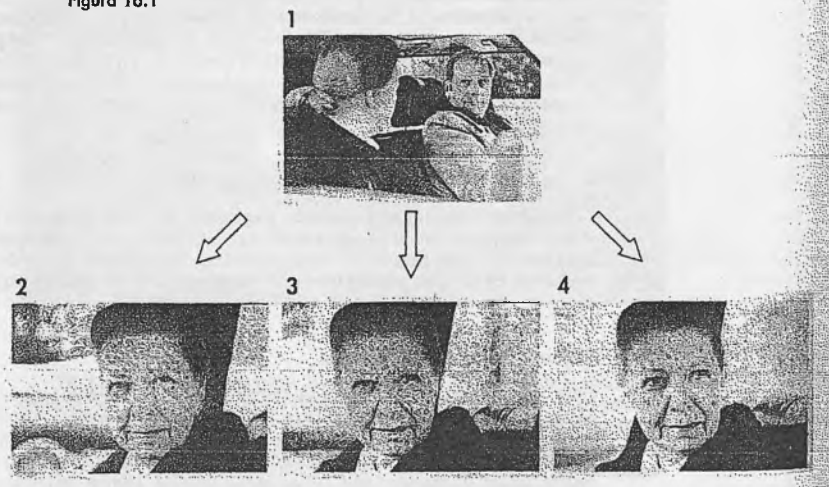
En una novela o relato breve nunca hay ninguna duda sobre cuál es el punto de vista de la narración. En el cine el punto de vista puede estar menos definido, y en algunos casos un plano puede sugerir una posición narrativa a medio camino entre una tercera persona y un plano totalmente subjetivo.

En el montaje el mecanismo que tiene más fuerza para señalar una entrada es la mirada de un actor en primer plano. La figura 16.1 ilustra un montaje tipico de un plano de punto de vista: el corte en la mirada. Bajo este plano inicial hay tres posibles primeros contraplanos.

En el encuadre 1 un hombre mira a una mujer sentada junto a él en un coche. En el encuadre 2 cortamos a su punto de vista, un primer plano de la mujer que le devuelve la mirada. Como se trata de un plano subjetivo de la cámara, ella mira directamente a cámara. Utilizado de este modo, es evidente que el primer plano está tomado desde el punto de vista del hombre. Compárelo con el primer plano del encuadre 3, tomado a unos cuarenta y cinco grados de la mirada de la mujer. Es claramente una vista limitada de tercera persona. El plano no nos mueve a identificarnos con el hombre ni con la mujer. ¿Pero qué ocurre si movemos la cámara unos cuantos grados fuera de la mirada de la mujer, como se muestra en el encuadre 4? En este caso nuestra relación con el hombre es más estrecha, siempre que la narración presente el primer plano como su mirada. En cierto modo se trata de un plano subjetivo modificado.

Éste es un concepto muy útil: *Hay grados de subjetividad, o más exactamente grados de identificación para cualquier plano.* Por esta razón los planos con escorzo y los planos de dos pueden favorecer el punto de vista de uno

Figura 16.1



de los actores en escena, dependiendo de las miradas y del contexto narrativo. En términos generales, *cuanto más cerca esté la cámara de la mirada de un actor en primer plano, mayor será el grado de identificación.*

La implicación e identificación del espectador

Hay dos maneras de determinar la identificación del espectador: mediante el control gráfico o mediante el control narrativo. El control gráfico produce nuestra identificación con el actor utilizando la composición y la puesta en escena. El plano subjetivo modificado que hemos visto en la página anterior es un ejemplo de control gráfico determinado por la colocación del actor dentro del encuadre.

El control narrativo dirige nuestra identificación utilizando diversas estrategias, pero éstas dependen en gran medida del montaje. Por ejemplo, en una historia de misterio la trama generalmente sigue al detective. Las secuencias empiezan cuando el detective llega a un lugar y terminan cuando sale de la escena. Incluso cuando este tipo de historia está narrada en posiciones de cámara limitadas de tercera persona y encuadres cerrados, el contexto narrativo da a entender que estamos enterándonos de los acontecimientos desde el punto de vista del detective.

La construcción del punto de vista

No hay reglas estrictas para el control gráfico y narrativo del punto de vista. Ambos factores dependen el uno del otro para adquirir su pleno sentido. Una de las técnicas más importantes que el cineasta aprende con la experiencia es a reconocer, de manera muy intuitiva, el punto de vista dominante en cualquier plano o secuencia.

En los siguientes ejemplos el cineasta vuelve a la secuencia del hombre y la mujer en la cama del capítulo anterior. Esta primera serie de viñetas fotográficas planifica una secuencia subjetiva utilizando el corte en la mirada para introducir los planos. Pero los principios básicos que vemos aquí son también aplicables a las situaciones dramáticas que no son puramente subjetivas.

El punto de vista (Versión uno)

El cineasta empieza el encuadre 1 con un fundido de negro como equivalente subjetivo del hombre que abre los ojos al despertarse por la mañana. El encuadre 1a es el primer plano de la mujer desde el punto de vista del hombre después del fundido. El encuadre 2 es un primer contraplano del

hombre, parcialmente oculto por las mantas. Es una inversión del habitual montaje del corte en la mirada. En esta versión el plano de punto de vista viene antes y la "mirada" después.

El cineasta decide rehacer la secuencia con un nuevo plano inicial de la mujer en el encuadre 3. Esta vez sólo vemos la parte posterior de la cabeza y los dedos en el pelo. Se vuelve hacia la cámara en el encuadre 3, completando el movimiento en el encuadre 3a. El encuadre 4 funciona como el corte en la mirada, aunque no vemos los ojos del hombre en este plano ceñido con escorzo. Compare este encuadre con el encuadre 2 de la serie anterior. Ambos cumplen la función de identificar el primer plano de la mujer como un plano de punto de vista.

3

3a

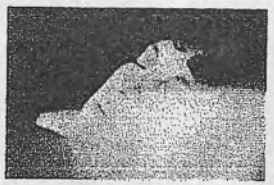
4

El punto de vista (Versión dos)

El cineasta decide iniciar la secuencia con un montaje tradicional de punto de vista, empezando por un primerísimo plano del ojo. A continuación viene el obligado contraplano de punto de vista y un plano de dos con escorzo. Ahora volvemos a mirar la versión anterior. Éstas podrían ser las alternativas que le ofrece el montador en un montaje preliminar basado en estos pocos planos. Si el material ha sido rodado con una cámara fija podría cambiar fácilmente el orden de los planos. Pero si para los planos se han utilizado movimientos de "zoom" o de la cámara, sus opciones quedarían reducidas, suponiendo que se atenga a la práctica tradicional de la continuidad.

1

2



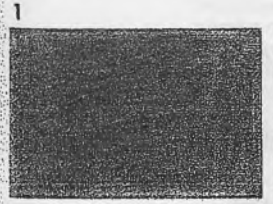
3

El punto de vista (Versión tres)

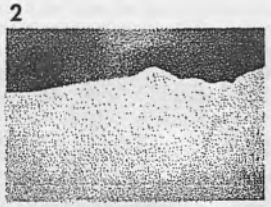
Esta vez el cineasta ha ideado una secuencia auditivo/subjetiva. El espectador verá y *oirá* las cosas desde el punto de vista del hombre. Esta prolongada secuencia empieza más abajo y continúa en la página siguiente. El encuadre 1 se abre en la oscuridad. Se oyen el sonido de una respiración suave, y la imagen funde lentamente a los encuadres 2-4, que son primeros planos de las mantas moviéndose al ritmo regular de la respiración de la mujer. En el encuadre 5 vemos un primer plano del hombre, casi un primer plano de su oreja. Éste es el equivalente auditivo de un corte en la mirada que empiece con un plano de los ojos. Cortamos al encuadre 6, un primer plano del rostro de la mujer con su respiración acentuada por la banda sonora. En el encuadre 7 volvemos al hombre, que está despierto y observa a la mujer. El encuadre 8 es un plano visual subjetivo del hombro de la mujer desde el punto de vista del hombre cuando ella se aparta de él. En el encuadre 9 volvemos a un primerísimo plano del ojo del hombre observando a la mujer. En el encuadre 10 el cineasta *cambia bruscamente al punto de vista de la mujer.* Mantenemos este plano varios segundos, hasta que la mujer sale de cuadro al incorporarse.

En el encuadre 11 la mujer se sienta al borde de la cama y luego se vuelve hacia el hombre en el encuadre 12. El cineasta corta en la mirada a un plano con escorzo. Como el encuadre 13 con escorzo de la mujer es tan cerrado y está claramente alineado con su mirada, compartimos su punto de vista general y nos identificamos con ella. El cineasta no lleva la secuencia más allá de este momento, pero realiza un último cambio al limitar el número de planos sustituyendo los planos 12 y 13 por un solo contraplano de dos en el encuadre 14. En este caso el encuadre incluye en un solo plano la mirada de la mujer y el objeto de su mirada. Es interesante observar que aunque la acción es vista desde la posición de una tercera persona, la planificación de la secuencia alienta nuestra identificación con la mujer. A nivel visual, el sujeto del plano es la mujer mirando al hombre. Pero esto no es más que una manera de despertar nuestro interés por conocer su reacción a lo que está viendo. El sujeto secundario del plano son los pensamientos de la mujer, ya que su reacción no se exterioriza en los diálogos o en cualquier otra acción. Al pedir al espectador que tenga en cuenta los sentimientos de la mujer, este montaje comparte muchas de las cualidades de un plano subjetivo.

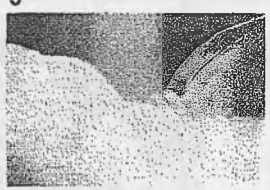
1

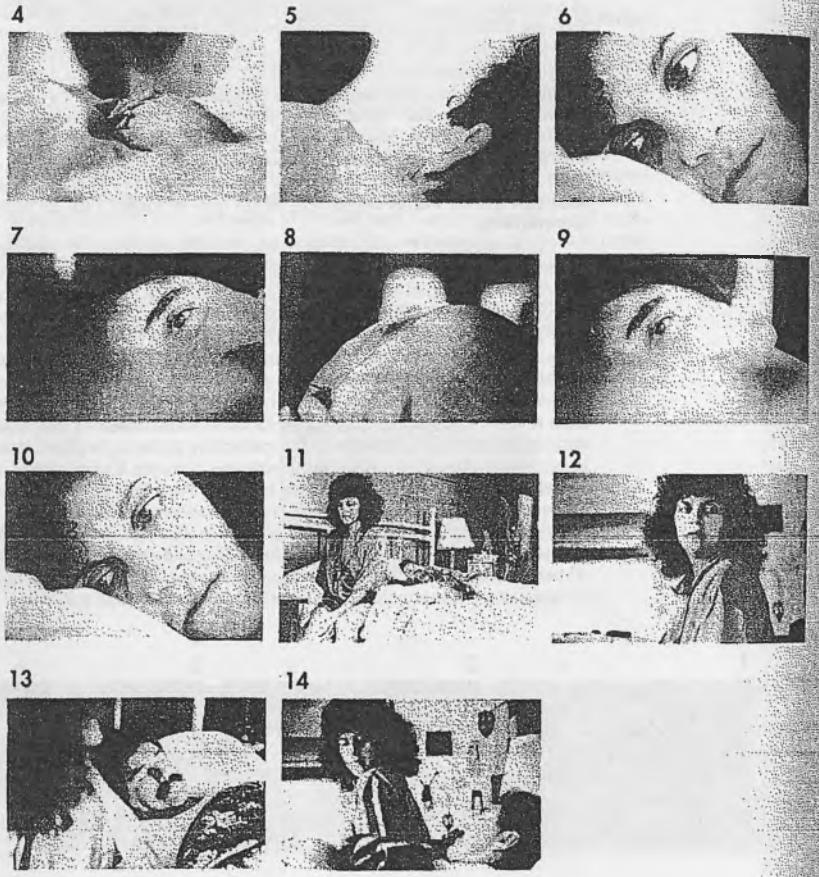


2



3





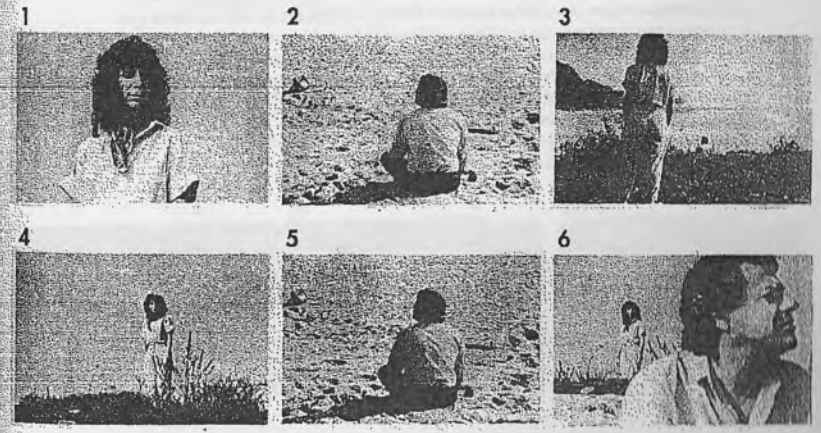
El control narrativo del punto de vista

En la situación siguiente una mujer busca a su marido en la playa y lo encuentra sentado solo junto al mar. Nuestra intención aquí es encontrar maneras de conseguir la identificación del espectador con uno de los personajes de una secuencia.

El control narrativo (Versión uno)

La primera secuencia utiliza el clásico montaje subjetivo: en el encuadre 1 una mujer mira algo fuera de cuadro; en el encuadre 2 vemos el objeto de su atención. En el encuadre 3 se establece la relación geográfica en un plano de dos. En esta secuencia nos identificamos con la mujer por dos razones: primera, es la persona que acompaña a los espectadores al interior de la escena. Segunda, en el encuadre 3 el plano de dos privilegia su mirada. Está identificación está ligeramente debilitada al encontrarnos fuera del círculo de acción dramática, aproximándonos al punto de vista de un observador neutral.

Compárela con la serie siguiente, encuadres 4 a 6, que acaba con un plano distinto. En este caso nos hemos mantenido dentro de la mirada de la mujer en el plano final, pero desde el punto de vista opuesto. Estas dos estrategias gráficas alientan nuestra identificación con la mujer de maneras distintas. Es interesante observar que el hecho de estar más cerca del hombre en el encuadre 6 no disminuye de manera significativa nuestra identificación con ella. Esto se debe a que el contexto narrativo de la secuencia, iniciada con la mujer, determina nuestra manera de leer los planos siguientes.



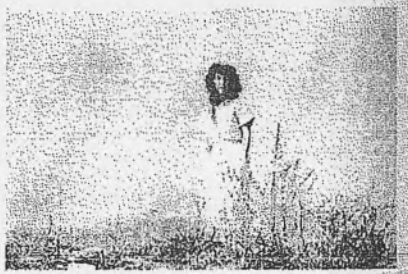
El control narrativo (Versión dos)

En la serie siguiente podemos ver lo que ocurre si comenzamos la secuencia anterior con el hombre. La cuestión es si de este modo nos identificamos con él en lugar de la mujer. La respuesta, en mi opinión, es que el punto de vista está dividido entre la mujer y el hombre, dependiendo del montaje. Para comprobarlo, observe esta secuencia tal y como podría verla sobre la pantalla. En primer lugar, mida los planos al leerlos de manera que los planos del hombre sean más prolongados que los de la mujer. Lea ahora la secuencia alargando los planos de la mujer (encuadres 2-3). La identificación generalmente se inclinará por el sujeto que permanece más tiempo en pantalla. Además, está claro que la mujer mira al hombre, mientras que la atención del hombre no está enfocada en ninguna actividad que podamos compartir fácilmente.

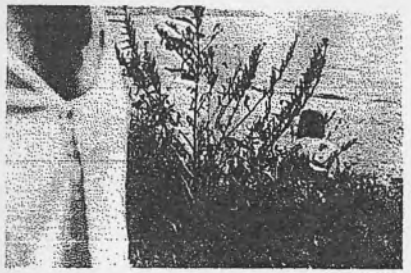
Parte de la estrategia de este montaje es el plano perpendicular del hombre, que contrasta con la mirada de la mujer. Con él se introduce otro factor en la determinación del punto de vista en relación con la mirada. Cualquier aspecto de un plano que sugiera que uno de los sujetos está sumido en sus pensamientos establece unas condiciones favorables para la identificación. Los planos de los ojos y los primeros planos en general entran dentro de esta categoría. Ésa es la razón de que el plano por encima de la cadera de la mujer en el encuadre 3 no apoye demasiado el corte en la mirada del encuadre 2. Si se sustituyera por un plano con escorzo que mostrara la cabeza de la mujer, es posible que nuestra identificación con ella fuera más intensa.

1

2



3



4

El control narrativo (Versión tres)

En esta serie final combinamos las estrategias de las versiones uno y dos para ver cómo puede controlarse la identificación sutil. En el encuadre 1 empezamos en el hombre y cortamos directamente a la mujer que lo está mirando. Si nos detenemos aquí, nos identificaremos con la mujer. El corte al punto de vista de la mujer refuerza nuestra identificación con ella, así como el encuadre final que sigue su mirada. Pero vuelva a mirar ahora los planos: como puede ver, el primer plano del hombre tiene más fuerza visual y el hombre está en tres planos, mientras que la mujer sólo está en dos.

1

2

3

4

Está claro que el tipo de plano y la asociación entre planos es más importante a la hora de desarrollar un punto de vista coherente que el número de planos asignados a un personaje determinado. Por último, es importante que el sujeto con el que nos identificamos sea visto de manera coherente. En esta última serie, los dos planos de la mujer desde el mismo ángulo contribuyen a la identificación más eficazmente que los tres planos del hombre, cada uno desde una posición distinta.

Parte VI
La cámara en movimiento

17 La panorámica

En los cuatro capítulos siguientes vamos a ver las técnicas de uso de la cámara en movimiento. En términos generales, un plano en movimiento es más difícil y lento de realizar que un plano estático, pero también ofrece oportunidades gráficas y dramáticas que son patrimonio exclusivo del cine. El movimiento de la cámara sustituye a las series de planos montados utilizadas para seguir a un sujeto, para establecer relaciones entre las ideas, para crear variedad gráfica y rítmica o para simular el movimiento de un sujeto en una secuencia subjetiva.

De los tres tipos de movimientos de cámara, la panorámica, el travelling y la grúa, sólo la panorámica se realiza sin mover la cámara de una posición a otra. Cuando la cámara se mueve por el espacio sobre una grúa o una plataforma rodante se dice que está "viajando"[6]. A menudo los diferentes tipos de movimientos de cámara se combinan en un solo plano, y un plano grúa o de travelling necesita por lo general algo de panorámica para mantener al sujeto dentro de cuadro. En un plano secuencia, un plano móvil puede combinar un movimiento de grúa con otro desplazamiento lateral sobre vías al mismo tiempo que utiliza la panorámica y el "zoom" para encuadrar la acción coreografiada.

La panorámica es el más sencillo de los planos de movimiento, relativamente fácil de realizar con un equipo modesto. Como todos los planos de movimiento, es una alternativa al montaje que proporciona varios puntos de vista dentro del mismo plano.

La panorámica y el cabeceo

La panorámica es sumamente versátil y es uno de los movimientos más fáciles de realizar, al no requerir preparación ni el pesado equipo de los travelling y los planos grúa. En la panorámica horizontal la cámara puede girar sobre su eje vertical hasta trescientos sesenta grados, abarcando todo el horizonte visible. También puede apuntarse hacia arriba o hacia abajo en una panorámica vertical o cabeceo. La diferencia entre la panorámica y los otros tipos de movimientos de cámara es que la cámara gira sobre un eje desde una posición, sin desplazarse. Por consiguiente, la panorámica no proporciona los dramáticos cambios de perspectiva de los planos de travelling, planos grúa o los tomados a mano. En este aspecto es como un plano estático. Por otra parte, la panorámica puede recorrer el espacio más rápidamente que los travelling y planos-grúa, en los que hay que desplazar físicamente la cámara por encima del suelo, generalmente con un operador y su ayudante. La panorámica puede encuadrar fácilmente una portería en un campo de fútbol y pasar a la portería contraria en un segundo. El travelling más rápido tardaría quince segundos o más en recorrer la misma distancia.

La panorámica puede utilizarse para:
- Incluir mayor espacio del que puede verse en un encuadre fijo.
- Seguir la acción en sus desplazamientos.
- Relacionar gráficamente dos o más puntos de interés.
- Relacionar o sugerir una relación lógica entre dos o más sujetos.

[6] "To travel" en inglés; de ahí el término "travelling". (N. de la T.)

El plano panorámico

El uso más conocido de la panorámica es el lento recorrido de un paisaje, un elemento clásico de las películas caseras o de exteriores en las que aparecen grandes espacios abiertos. La panorámica escénica se utiliza generalmente como plano de situación. Otros usos típicos son la panorámica vertical hacia arriba o hacia abajo de un rascacielos para producir una sensación de altura y la panorámica horizontal para expresar la inmensidad de localizaciones como el desierto o el océano, que se extienden mucho más allá de los límites de un encuadre fijo.

Howard Hawks utilizó una panorámica de ciento ochenta grados de este tipo en un famoso plano del "western" *Río Rojo*. En la madrugada del primer día del masivo transporte de ganado que es el tema central de la película, Hawks quería mostrar la inmensidad de la empresa y el enorme rebaño. Colocó la cámara en medio del rebaño, cerca de varios de los personajes principales a lomos de sus caballos. Empieza una lenta panorámica, que muestra la excitación antes de la partida de los vaqueros y las miles de cabezas de ganado que se pierden de vista en todas las direcciones. La cámara gira en semicírculo hasta llegar a la figura imperiosa de John Wayne treinta segundos más tarde. Como líder del grupo de hombres que se juegan sus ranchos en el éxito de esta empresa, Wayne es responsable de sus familias y de sus futuros. La panorámica nos permite compartir el momento en el que medita sobre la enormidad de lo que está a punto de hacer. El plano nos dice que los hombres son pequeños y la tarea grande. En el contexto del "western", está relación define también el coraje de los hombres.

La panorámica para corregir el encuadre

El uso más discreto de la panorámica es el de seguir la acción cuando ésta se desplaza en un área limitada o sobre un campo de visión mucho mayor que el del encuadre. En el primer caso, la panorámica se utiliza para corregir el encuadre de un sujeto para que permanezca en la parte del cuadro deseada. Por ejemplo, la corrección del encuadre podría utilizarse para seguir a un detective de la policía mientras va y viene por la habitación detrás de un sospechoso que está siendo interrogado. El detective puede no salir nunca de un área mayor que el campo de visión del encuadre, pero el movimiento de la cámara reproduce la tendencia humana a mover la cabeza y los ojos para mantener las áreas de interés centradas en nuestro cono de visión. El ligero movimiento necesario para seguir al detective distrae menos la atención que una cámara fijada en su posición, dado que el movimiento del detective dentro del encuadre fijo crearía desequilibrios en la composición. La alternativa entre corregir el encuadre o fijar la cámara en posición depende del propósito dramático de la secuencia.

La panorámica para cubrir la acción

Cuando el campo de visión es grande y el movimiento de cámara necesario para seguir la acción prolongado, la panorámica puede cubrir grandes espacios más rápidamente que cualquier otra clase de movimiento de cámara.

La situación de la cámara es fundamental para seguir la acción en panorámica. Como en cualquier otra consideración escénica, el tipo de panorámica necesario depende de que la cámara esté dentro o fuera del círculo de acción dramática. Para acentuar la sensación de movimiento y de

espacio generalmente se sitúa la cámara dentro de la acción. Si el sujeto se mueve, la cámara se verá obligada a realizar panorámicas más extensas que si está observando la acción a distancia.

La panorámica y los objetivos

La sensación de movimiento y de espacio en un plano no depende exclusivamente de la amplitud del movimiento panorámico. En todas las situaciones, la sensación de movimiento y de espacio también puede manipularse con la elección del objetivo. Los objetivos de mayor longitud focal, por ejemplo, aumentan la sensación de velocidad en los objetos que cruzan el campo de visión. Como un objetivo más largo sólo encuadra una pequeña parte del fondo comparado con un gran angular, es posible conseguir que un movimiento panorámico que recorra una pequeña distancia lateral parezca más largo que el tomado con un gran angular.

Cuando se hace un movimiento panorámico también se puede utilizar un objetivo largo para crear una mayor sensación de movimiento. El director Akira Kurosawa utiliza a menudo la panorámica con teleobjetivo en acciones en las que intervienen elementos situados en primer término, medio fondo y último término para conseguir distintos niveles de movimiento y profundidad. La pequeña profundidad de campo captada por el teleobjetivo se utiliza para aislar al sujeto, además de aumentar la sensación de movimiento al desplazarse la cámara. En sus películas de samurais Kurosawa a menudo seguía a figuras corriendo o a caballos al galope por los bosques, dejando que el fondo se convierta en una sucesión de manchas borrosas de luz y sombra, mientras que los elementos en primer término, como los árboles, cortan rítmicamente el encuadre produciendo un efecto de estrobo.

El uso del teleobjetivo para este tipo de planos requiere destreza en el manejo de la cámara; las panorámicas a gran velocidad pueden ser difíciles, sobre todo en condiciones de poca luz. Con todo, los teleobjetivos de largo alcance pueden utilizarse con muy buenos resultados en situaciones complicadas. Al cubrir el descenso de rápidos en canoa para *Deliverance*, de John Boorman, el

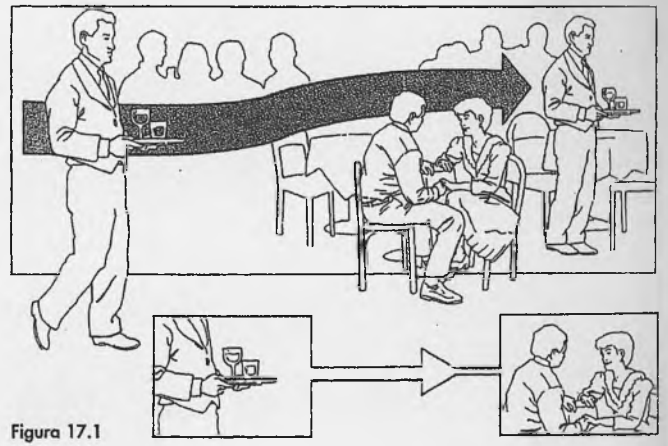


Figura 17.1

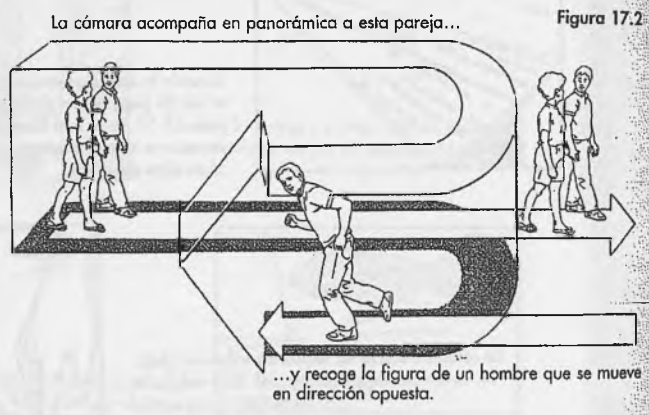
operador Vilmos Zsigmond usó un objetivo de 1.000 mm. para seguir la trayectoria errática e imprevisible de los protagonistas en el río. El objetivo de 1.000 mm. es prácticamente el objetivo más largo disponible para cámaras y exige un encuadre y un enfoque sumamente precisos. Aunque Zsigmond fue prevenido de que podría tener problemas para seguir la acción con este objetivo, su experiencia es que la secuencia fue bastante fácil de rodar.

La panorámica para crear efectos gráficos o dinámicos

La panorámica es muy manipuladora y lleva fácilmente la vista de un lugar a otro. Un coche que pasa o el movimiento de las hojas caídas barridas por el viento pueden ser la excusa para una panorámica de una zona de importancia para la narración. El coche o las hojas pueden no tener una relación concreta con la acción de la historia, pero la panorámica es un movimiento tan irresistible que normalmente no nos cuestionamos el efecto, aceptándolo como una estrategia gráfica. La figura 17.1 de la página 281 ilustra una estrategia de este tipo para atraer la atención.

Una versión un poco más complicada de esta técnica es la panorámica cruzada, en la que un sujeto en movimiento nos lleva hasta otro sujeto en movimiento. Para ello es necesario que se crucen los caminos de los dos sujetos. Las panorámicas cruzadas de este tipo tienen una cualidad coreográfica: la atención salta de un sujeto al otro impulsada en gran medida por la fuerza cinética. El movimiento no está limitado a una sola dirección (como en los ejemplos del coche y las hojas). De hecho, la dirección de la panorámica puede cambiar totalmente, moviéndose en una dirección primero y luego en la contraria sin solución de continuidad. Si la acción es prolongada —por ejemplo, una danza en una sala de baile— las panorámicas cruzadas pueden funcionar como un movimiento perpetuo, pasando de una pareja a otra indefinidamente. La figura 17.2 ilustra el esquema básico de cruce.

Figura 17.2



La panorámica para destacar la profundidad

Aunque por lo general la panorámica desplaza nuestra atención horizontal o verticalmente a través del encuadre, también puede utilizarse para dirigir nuestra atención a elementos próximos o alejados dispuestos a distintos niveles de profundidad. La figura 17.3 ilustra una panorámica que empieza con un niño en último término que corre por la calle hacia la cámara. La cámara sigue al corredor

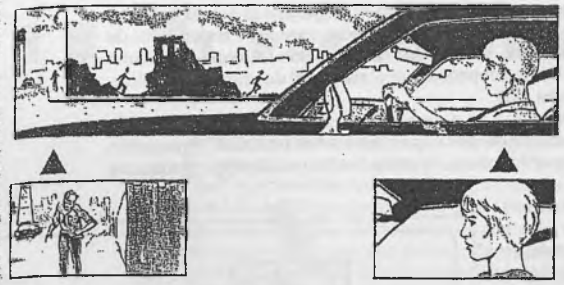


Figura 17.3: La profundidad pasa del fondo al primer término.

cuando dobla una esquina y se mueve de izquierda a derecha, hasta pasar por detrás de la mujer sentada en el coche en primer término.

La panorámica para establecer relaciones lógicas

Además de utilizarse para seguir la acción, la panorámica también puede servir como mecanismo de relación de elementos dentro del encuadre, al invitar automáticamente a establecer una conexión lógica. Cuando la panorámica se desplaza de un punto de interés a otro plantea la pregunta: "¿Cuál es la relación entre estos dos objetos?" Dependiendo de la estrategia narrativa, la relación puede ser inmediatamente evidente o el cineasta puede preferir crear más tensión narrativa guardándose la respuesta para más adelante. En cualquier caso, la panorámica yuxtapone elementos de un modo que despierta claramente nuestro interés por la relación entre ellos.

Resumen

La panorámica es una herramienta extremadamente versátil que parece haber caído en desgracia. Muchos cineastas contemporáneos prefieren el corte como método para relacionar espacios y elementos narrativos, pues les proporciona mayor libertad de montaje. El resultado es que su uso del espacio es limitado y puede parecer inconexo.

La próxima vez que esté en un lugar de mucha actividad —la tienda de ultramarinos, el aparcamiento de un centro comercial o la cola para el cine— imagínese una secuencia que incluya muchas de las imágenes que le rodean. Imagine luego que relaciona estas imágenes mediante una panorámica continua. Probablemente le sorprenda observar cómo se superponen y se cruzan las acciones que se producen a su alrededor. Es inevitable que algunas imágenes tengan una relación lógica entre ellas, pero en algunos casos utilizará la panorámica para relacionar imágenes basándose únicamente en su compatibilidad gráfica y más tarde se dará cuenta de que de este modo aparecen relaciones lógicas que no se le habían ocurrido antes.

EJEMPLOS NARRATIVOS

Volvemos ahora al problema narrativo que vimos por última vez en el capítulo 8. Se trata de la secuencia en la que un chico se despierta en su dormitorio mientras su hermana se prepara para ir al colegio, su madre hace el desayuno y su padre sale de casa para ir al trabajo. En la versión cuyo "storyboard" vimos al final del capítulo 8 sólo se utilizaban planos estáticos. En esta nueva versión el cineasta decide ensayar un estilo narrativo distinto utilizando panorámicas prolongadas.

Versión uno

El cineasta utiliza dos estrategias narrativas taquigráficas que piensa presentar en cortes alternados. La película se inicia con un primer plano de la

nevera y las numerosas notas, cartas y postales pegadas a la puerta con imanes. La cámara recorre en panorámica estas notas, captando fragmentos de mensajes e imágenes. Éstos se alternan con una panorámica del mismo estilo que encuadra distintos objetos sobre el suelo del dormitorio del chico, como vemos en la figura 17.4.

El "storyboard" empieza en el encuadre 1 con una vista general de la puerta de la nevera, en las que las líneas a media tinta señalan el recorrido de la cámara. En la panorámica real la cámara sólo encuadra parcialmente los mensajes:

1. Un recordatorio de una cita con el dentista.
2. Una nota del colegio para los padres del chico: "Queridos señor y señora Dreyfuss, Mark ha llegado tarde al colegio seis veces en el último mes. No ha entregado varias de las tareas y está ya bastante atrasado en matemáticas. Ha dicho que sus retrasos se deben a un trastorno nervioso. Le he pedido que traiga una nota del médico..."
3. Una postal del señor Dreyfuss desde un hotel de Chicago.
4. Una segunda postal del señor Dreyfuss, también de viaje de negocios.
5. Una tercera postal del señor Dreyfuss. Nos damos cuenta de que viaja mucho.
6. Un chiste recortado de una página de *Good Housekeeping*.
7. Una segunda nota del colegio interesándose por la primera nota y solicitando una reunión con el señor y la señora Dreyfuss.

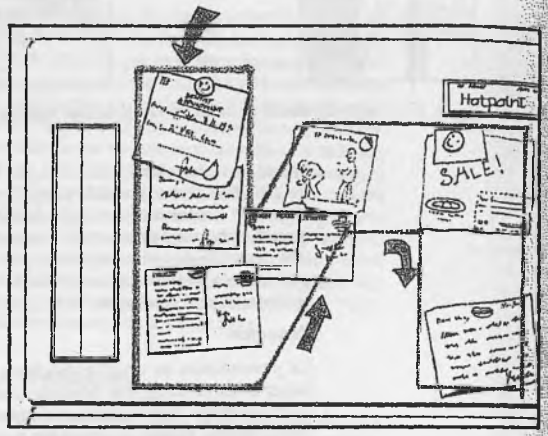


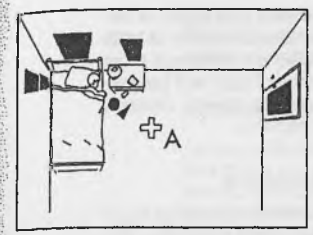
Figura 17.4: La cámara empieza en un primerísimo plano de un imán sobre la nevera, una de esas caritas sonrientes. Luego retrocede hasta cubrir una zona del tamaño aproximado de una postal y empieza a recorrer en panorámica todas las notas y postales pegadas a la puerta de la nevera. Mientras tanto oímos los sonidos de la cocina y a la señora Dreyfuss hablando con su hija adolescente.

Mientras vemos el plano de la nevera en el encuadre 1 oímos a la señora Dreyfuss en la cocina preguntándole a su hija si Mark se ha levantado ya. Con esta sencilla panorámica nos enteramos de que Mark tiene problemas en el colegio y de que su padre hace muchos viajes de trabajo.

Versión dos

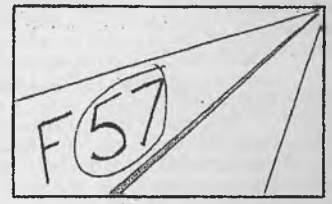
El cineasta opina que esta primera idea tiene interés visual, pero a menos que esta estrategia se utilice para los títulos de crédito al principio de la película es demasiado abstracta para el principio, que debe ser siempre bastante expositivo.

Prepara una nueva idea en la que la panorámica prolongada sobre los objetos "delatores" pasa al dormitorio del chico. En este plan la cámara se sitúa en un lugar central de la acción, de manera que cubra casi ciento ochenta grados del espacio.



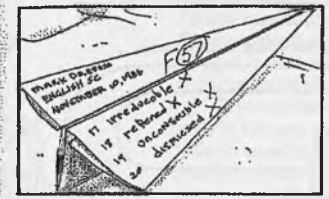
El esquema de planta ilustra la posición de los distintos elementos del "storyboard". La cámara está en la posición A. Empieza apuntando hacia el triángulo del avión de papel sobre el suelo, sube por el brazo del chico hasta los carteles colgados de la pared detrás de él, recorre la pared de izquierda a derecha hasta llegar a la puerta y luego vuelve en panorámica hasta el chico en la cama. Las acciones concretas se describen en los "storyboards" siguientes.

1



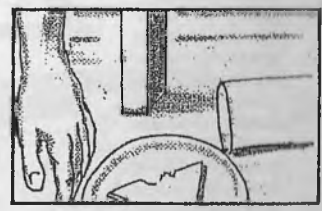
La película comienza con un gran F 57 rojo. La cámara retrocede para mostrar que el número está escrito en el ala de un avión de papel para que parezca un avión de caza.

2



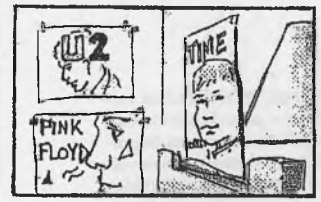
Cuando la cámara retrocede nos damos cuenta de que el avión de papel es en realidad un examen de ortografía y que el F 57 no es una idea del chico para identificar aeronaves sino el suspenso escrito por su profesor. Vemos el nombre del chico.

3



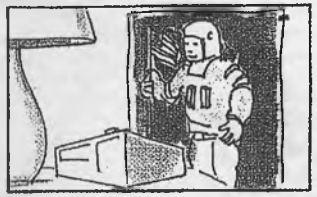
La cámara recorre un sándwich sobre un plato, un vaso volcado y la mano del chico colgando a un lado de la cama.

4



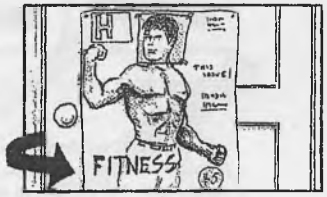
La cámara sube por el brazo del chico pero no encuadra su cara, continuando hacia arriba y por encima de la cama hasta llegar a varios carteles en la pared. En cada uno de los carteles el chico ha puesto una foto de su cara sobre la fotografía original. Así, aparece con los grupos de rock U2 y Pink Floyd y en la portada de *Time*.

5



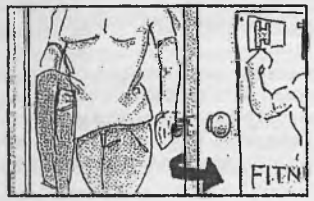
La cámara continúa en panorámica hacia la derecha, mostrando más carteles, entre ellos uno del primer hombre en la Luna, pero el rostro de Neil Armstrong ha sido cubierta por una foto de Mark Dreyfuss.

6



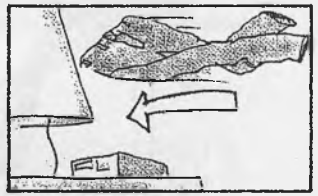
La cámara continúa hasta la puerta del dormitorio, donde Mark ha colocado otra de sus fotos sobre el cuerpo de un culturista.

7



Se abre la puerta y la hermana de Mark entra llevando un par de vaqueros. Los lanza...

8



. ... y la cámara sigue a los vaqueros por el aire...

9

. ... hasta que aterrizan encima de Mark. Es la primera vez que lo vemos realmente, pero lo reconocemos por las fotografías.

18 El plano grúa

Generalmente se cree que el plano grúa es un movimiento exclusivamente vertical, pero en realidad la grúa es capaz de moverse en muchas direcciones, aunque su característica más notable es su capacidad de desplazamiento en vertical. Usado de este modo, el plano grúa quizás sea el movimiento menos naturalista del repertorio de la cámara móvil. No se asemeja a ninguna percepción de la experiencia normal, ya que rara vez vemos el mundo desde la posición privilegiada en que nos sitúa un movimiento de grúa a gran altura.

Los planos-grúa son majestuosos por naturaleza y mantienen nuestra atención, independientemente del sujeto fotografiado, por el puro placer físico del movimiento: el poder del exótico punto de vista y el seductor cambio de perspectiva nos absorbe. Utilizado al principio de una secuencia, el plano grúa acentúa la sensación de presencia al mismo tiempo que muestra la geografía de un entorno. El plano grúa que entra en una localización es un plano de "érase una vez" que dirige nuestra atención de lo general a lo particular. Mientras la panorámica de situación recorre una amplia extensión de espacio supervisando un mundo ficticio, el plano grúa nos permite "sentir" las dimensiones de ese mundo penetrando en el espacio y confirmando su realidad mediante la ilusión de profundidad.

El plano grúa tiene muchos otros usos además de la grandiosidad épica del plano de situación. En *Encadenados* de Alfred Hitchcock, la grúa se utiliza en una fiesta para bajar dos pisos desde el techo de una enorme sala hasta unas llaves en la mano de Ingrid Bergman. El propósito aquí es subrayar la tensión psicológica que representan las llaves en la historia.

Otro movimiento de esta clase utilizado para manifestar la angustia de un personaje es el plano inicial de *El último tango en París*, de Bernardo Bertolucci. Marlon Brando camina por la acera bajo un tren elevado después del suicidio de su mujer. La cámara revela su tormento al descender súbitamente y con rapidez hasta un primer plano de su rostro alzado cuando le grita al cielo.

Además de utilizarse para mover la cámara dentro de un plano, la grúa puede servir como trípode móvil. La grúa puede situar rápidamente la cámara dentro de una escena para rodar planos estáticos que de otro modo requerirían un andamiaje o un trípode. En la época de las grandes producciones de los estudios de Hollywood, los platós de los estudios eran el emplazamiento ideal para una grúa porque incluso en los pequeños interiores las paredes y los techos eran móviles, lo que significa que podían quitarse fácilmente para abrir paso a las luces o despejar el campo de visión de la cámara. Las voluminosas cámaras Mitchel se desplazaban rápidamente dentro del plató y el director podía hacer correcciones rápidas de la posición de la cámara. Hoy en día, cuando la mayoría de las películas se ruedan en localizaciones reales, esta libertad de movimientos con una gran grúa sólo es posible en exteriores, pero el cineasta inteligente que comprende la diversidad de usos de la grúa la utilizará para algo más que unos cuantos vistosos planos de movimiento.

La gama de movimientos

La gama de movimientos depende del tipo de grúa, pero por lo general la cámara puede subir y bajar en un arco alrededor de su base. Los brazos extensibles y las jirafas, accesorios que se añaden a muchos travelling, se incluyen en la familia de las grúas. Como el travelling puede moverse lateralmente en un plano, la gama de movimientos aumenta enormemente al añadirle la capacidad de desplazamiento vertical de la jirafa. La figura 18.1 muestra toda la gama de movimientos de una grúa operada por control remoto desde un punto fijo. Cuando el terreno lo permite, la grúa también puede descender por debajo de su base, doblando casi su alcance en vertical.

Cuando la base está en movimiento la grúa puede continuar moviéndose en vertical, aumentando de este modo enormemente el área cubierta. Se puede fijar una grúa o una jirafa a un cámara car o a cualquier otra plataforma móvil estable para poder desplazarse verticalmente junto a un sujeto en movimiento. La figura 18.2 muestra una grúa accionada por control remoto moviéndose sobre la vía al mismo tiempo que realiza un movimiento en vertical. De hecho, no siempre es aconsejable seguir todos los movimientos de un sujeto, aunque los nuevos equipos de soportes para la cámara tienen muchísima movilidad. Hasta hace poco, las limitaciones de las cámaras más pesadas y los aparejos de las grúas obligaban a los operadores de cámara a resolver los problemas técnicos ideando soluciones de montaje en las que colabora el sujeto y la cámara. Al desaparecer estas limi-

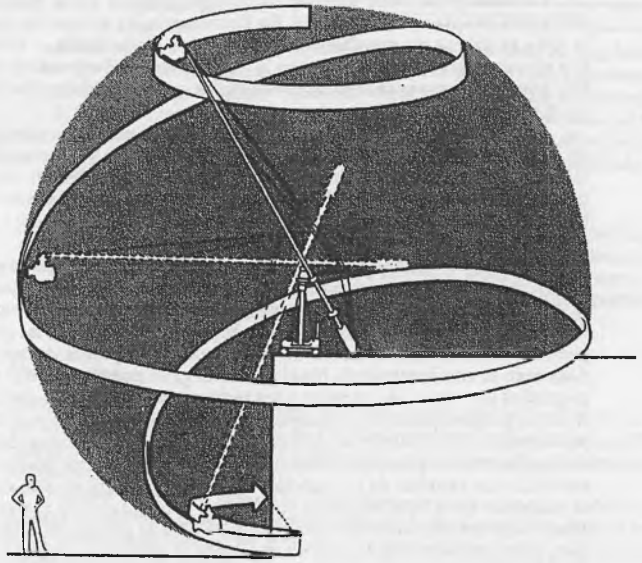


Figura 18.1: La gama de movimientos.

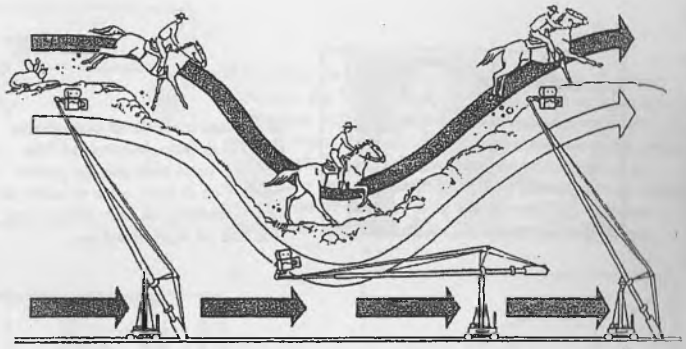


Figura 18.2: Movimiento simultáneo en vertical y en horizontal.

taciones, la tendencia es a obligar a la cámara a seguir servilmente al sujeto. Esto obliga a menudo a seguir un recorrido dificultoso simplemente para mantener al sujeto en un plano medio o plano general durante toda la acción. Aunque pueda ser una prueba de ingenio técnico, carece de la perspectiva y la variedad compositiva que se consiguen con un movimiento de cámara más simple cuando el tamaño del plano varía al acercarse o alejarse el sujeto de la cámara.

La grúa también puede ser un observador entrometido. No sólo puede elevarse para tener una visión general de la escena, sino que puede pasar de ahí a los detalles para volver luego al plano general. Una grúa puede sortear un obstáculo como una valla o una pared. La figura 18.3 muestra la clase de movimiento gimnástico que puede conseguirse con los nuevos modelos de grúas por control remoto.

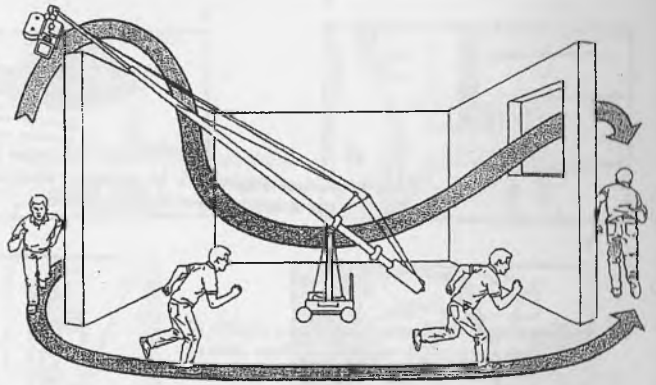


Figura 18.3: El observador entrometido.

El punto de vista

Un movimiento de grúa puede reforzar la sensación de subjetividad de un plano imitando el recorrido general de un sujeto, como se muestra en la figura 18.4. Cuando el sujeto sube una colina para mirar al otro lado de la cresta, la cámara le sigue desde atrás. Como la información se nos revela al mismo tiempo que al sujeto, vemos las cosas desde su punto de vista general.

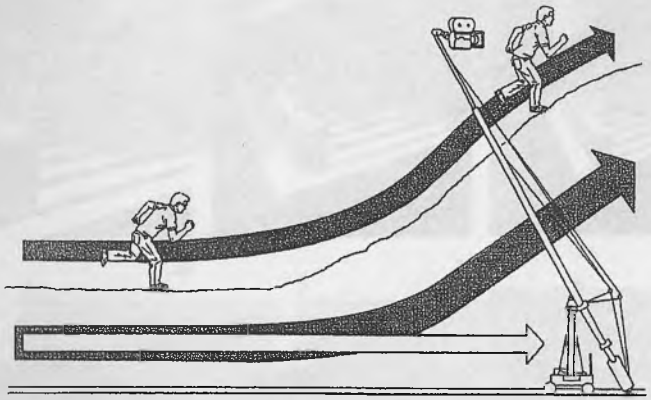


Figura 18.4: El punto de vista.

Para seguir la mirada de un sujeto no hay por qué cubrir una larga distancia. Un brazo de jirafa sobre un travelling, que sigue siendo básicamente un plano grúa, puede imitar a una persona que se agacha súbitamente. La figura 18.5 muestra un movimiento bastante sencillo que moverá al espectador a interpretar el plano como lo que ve el hombre al mirar por debajo de la puerta del garaje. La cámara encuadrará al sujeto agachado, utilizándolo como elemento de encuadre, o pasará a su lado para continuar acercándose hacia el objeto de su interés.

Como todos los planos con movimientos prolongados, el plano grúa puede utilizarse como plano secuencia que pasa de un centro de interés a otro. Esto puede ser útil para realizar comparaciones. Por ejemplo, para un escenario en Sudáfrica la grúa puede pasar de un primer plano de una cruz en el tejado del hermoso campanario de una iglesia para descender lentamente desde este símbolo de la cristiandad hasta la congregación de Afrikáners, todos blancos, que no deja cruzar las puertas de la iglesia a una pareja negra. Éste es solo el tipo de simbolismo más evidente, pero ilustra la relación cinematográfica entre la técnica y el uso conceptual de las imágenes. Naturalmente, pueden buscarse comparaciones más sutiles que permitan al espectador mayor libertad de interpretación, pero lo importante es que el plano grúa es algo más que una herramienta para la invención pictórica.

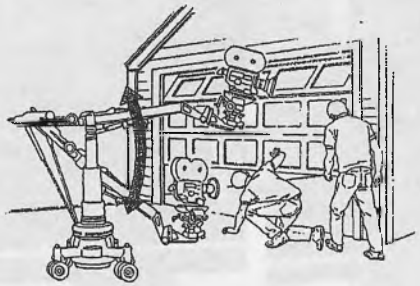


Figura 18.5: El punto de vista.

El equipo

En los últimos años, los dispositivos de control remoto y las cámaras con monitoraje por vídeo a través del objetivo han estimulado el desarrollo de variaciones de las tradicionales grúas y brazos extensibles. Estos nuevos equipos permiten al operador de cámara controlar el encuadre y el enfoque de la cámara a distancia (en lugar de montarse en la grúa con la cámara), lo que supone una mayor movilidad de la cámara. Dos de los equipo más conocidos, la grúa Louma y el sistema Skycam, son dispositivos para mover la cámara basados exclusivamente en el manejo por control remoto. La grúa Louma utiliza una jirafa sobre una plataforma de travelling en una combinación similar al del travelling y brazo extensible tradicionales, pero como la cámara y los controles especializados pesan bastante menos que un aparejo operado manualmente, el ligero brazo de la jirafa y el travelling tienen una gama de movimientos enorme. La cámara se suspende debajo del brazo de la jirafa y puede recorrer espacios que no están al alcance de ningún otro dispositivo, permitiendo la realización de movimientos complicados dentro, fuera y alrededor de espacios atestados, como las multitudes o el tráfico en las calles.

La Skycam es un dispositivo de control remoto que funciona con un sistema de cables. Se suspenden cuatro cables por encima del suelo con un armazón de postes, o desde el techo formando un cuadrado. Los cuatro cables van anclados a un arnés especial para la cámara suspendido entre las cuatro esquinas de anclaje. Cada uno de los cuatro cables va enrollado alrededor de una bobina controlada por ordenador. Al controlar la cantidad de cable que se suelta o vuelve a enrollarse alrededor de las bobinas puede controlarse la posición de la cámara.

Un desarrollo posterior emparentado con éste es el uso de sistemas de control del movimiento perfeccionados para los efectos especiales, consiguiendo así "trávelins inteligentes" que pueden programarse por ordenador para realizar movimientos complejos con especificaciones muy rigurosas. Como en el sistema de control remoto, el control del movimiento maneja todas las funciones de la cámara que normalmente se controlan manualmente —el enfoque, la apertura del diafragma, el desplazamiento vertical y horizontal, la panorámica, la panorámica vertical y el "roll"— y almacena las órdenes en un ordenador. Una vez registrado en la memoria, por muy complicado que sea el movimiento puede repetirse indefinidamente para realizar exposiciones múltiples para los efectos especiales.

La visualización para los movimientos de grúa

No hay manera de evitarlo: la ejecución de un movimiento de grúa consume mucho tiempo en el plató. Por lo tanto, una planificación y preparación cuidadosa es fundamental. Como la grúa se mueve por el espacio en tres dimensiones, las maquetas son un método excelente de planificar la coordinación de los distintos departamentos de producción. Contra la creencia

general, las maquetas no suponen necesariamente un gasto muy importante. Por ejemplo, se pueden hacer fotocopias ampliadas baratas de las fotos del escenario real y utilizarlas como fondo. Pueden recortarse fotografías de los edificios, pegarlas a paneles de poliespán y colocarlas a la escala adecuada ante el telón de fondo. Esto es tan útil para coreografiar la acción como para planificar el movimiento de la cámara, sobre todo si intervienen muchas personas en el plano.

Las herramientas nuevas más fascinantes para la planificación de movimientos de grúa o planos secuencia son los diferentes programas de diseño asistido por ordenador (computer-aided design, CAD) utilizados para la visualización. Este tipo de programas, demasiado caros para los ordenadores personales, permiten al cineasta visualizar por adelantado un movimiento de cámara completo para cualquier objetivo. Los decorados más complicados pueden diseñarse en el ordenador en cuestión de horas. Una vez se ha introducido el plano del edificio o la localización, la animación de los movimientos de cámara puede realizarse en pocos minutos para comparar varias versiones y archivarlas como referencia. En las figuras 18.6 y 18.7 se muestran los encuadres clave para dos planos grúa diseñados por ordenador. Aquí sólo vemos una selección de encuadres, pero el ordenador puede volver a representar el movimiento real completo en la pantalla. Estos ejemplos se han realizado con VirtusWalkThrough, que opera en tiempo real, permitiendo al cineasta moverse por el espacio tridimensional de la pantalla como si estuviera en la localización real. Cualquier movimiento de la cámara puede grabarse en el programa y archivarse para su comparación con cualquier otro movimiento. Puede variarse fácilmente la velocidad, coordinación, longitud focal y dirección del movimiento y realizarse ajustes muy precisos que se verán inmediatamente en el monitor.

El aprendizaje de los movimientos

Aparte de las claras ventajas que ofrecen los programas CAD para la planificación de planos difíciles, este tipo de visualización es una herramienta extraordinaria para aprender las sutilezas de los movimientos de la cámara. Como cualquier técnica relacionada con el movimiento y la percepción, como el baile o la gimnasia, el control de la coreografía de la cámara mejora con la práctica. Por desgracia, un cineasta tiene pocas oportunidades de perfeccionar su percepción y dominio del movimiento sin una grúa o un travelling con el que pueda trabajar regularmente. Los nuevos programas CAD suponen un gran avance en la resolución de este problema al proporcionar un sustituto muy verosímil para cualquier tipo de movimiento de cámara. En este momento, VirtusWalkThrough ofrece el mejor entorno de aprendizaje para los movimientos de cámara, ya que es posible caminar o volar por un escenario en tiempo real una vez que se ha creado. Esto permite al cineasta repetir un movimiento de cámara hasta obtener el encuadre y la balística que busca exactamente. Cada movimiento produce una sensación única y un plano grúa con una subida muy abrupta enmarca una narración de distinto modo que un plano grúa que se mueva lateralmente en su ascenso. Utilizando los programas CAD como taller, el cineasta puede llegar a dominar técnicas que antes costaba años aprender.

Figura 18.6: Modelo CAD, ejemplo uno.

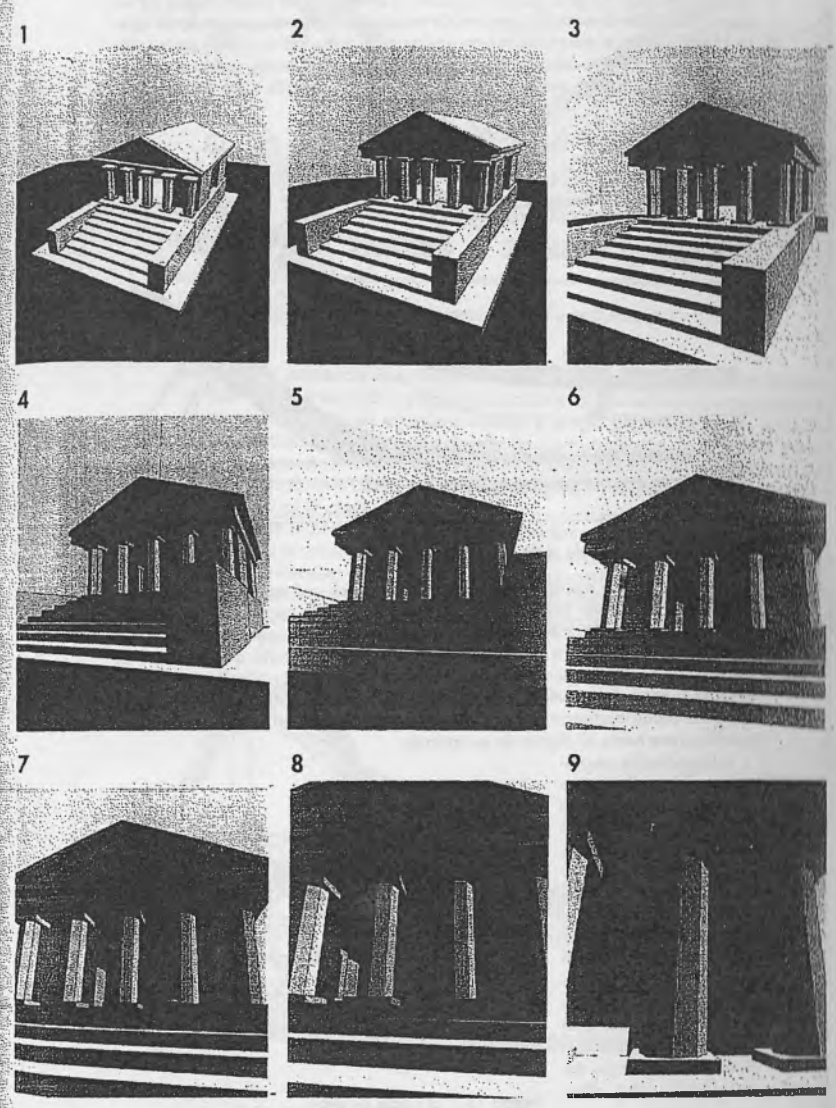
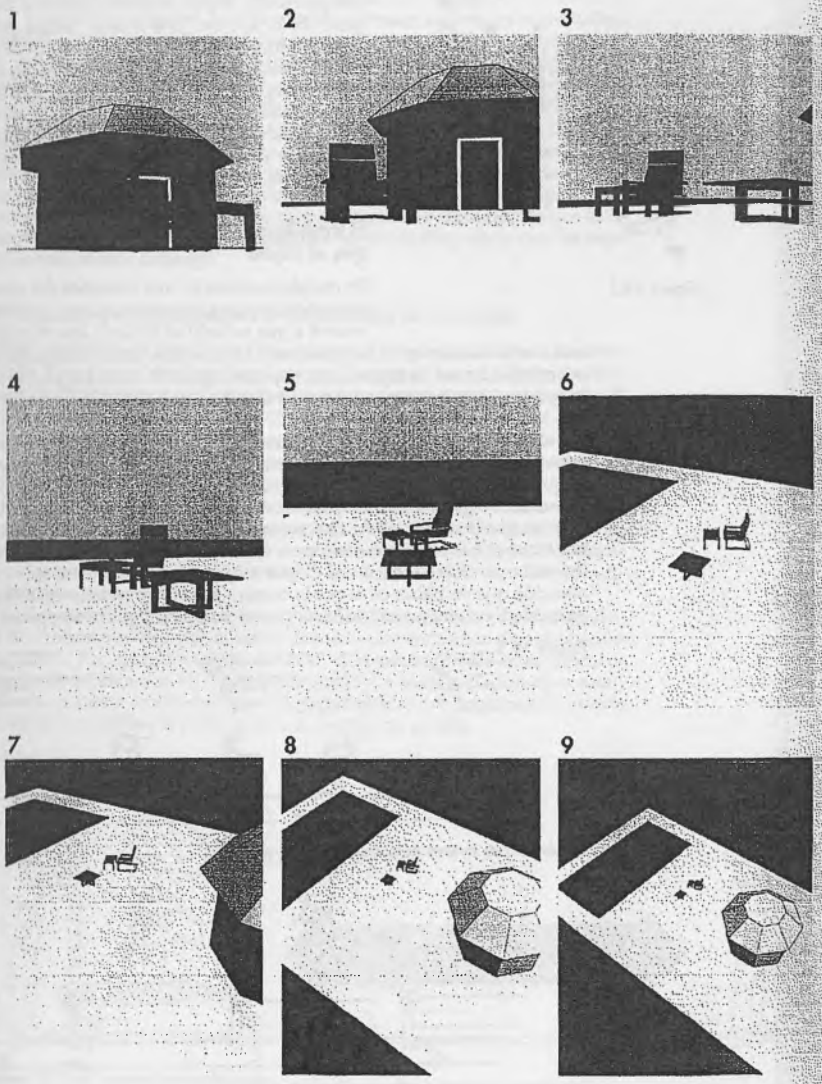


Figura 18.7: Modelo CAD, ejemplo dos.



19 El travelling

El travelling se utiliza para seguir a un sujeto o explorar el espacio. Puede ser un plano simple de un solo sujeto o un complicado plano secuencia que relaciona múltiples elementos de la historia variando la puesta en escena y la composición en un solo movimiento fluido. Pero hasta los travelling más intrincados se comprenderán más fácilmente si observamos los módulos narrativos y gráficos en los que se basan.

El círculo de acción y la cámara móvil

El círculo de acción dramática es casi el mismo para la cámara móvil que para la cámara estacionaria que vimos en el capítulo 13. Por ejemplo, si hay un baile en un salón y la cámara está en la pista rodeada de bailarines, está *en la acción*. Si la cámara recorre un balcón en travelling para cubrir la acción de las parejas bailando a cierta distancia, está *fuera de la acción*. Lo mismo ocurriría si la cámara fuera estacionaria. La diferencia entre la cámara estacionaria y la cámara móvil es que esta última puede entrar o salir de la acción dentro del mismo plano. En términos de la historia, esto significa pasar de la vista general a la particular o viceversa. Este cambio entre el interior y el exterior del círculo de acción es una de las características más útiles de la cámara en movimiento: permite al cineasta estructurar visualmente los elementos de la historia.

La distancia sujeto-cámara

Además de entrar o salir del círculo de acción, la cámara puede acercarse o alejarse de un sujeto para determinar nuestra identificación con él. Además, un plano en movimiento se desarrolla en el tiempo, de manera que la importancia que se da al sujeto varía dentro del plano.

En comparación, un primer plano fijo sólo ofrece un valor gráfico para toda la duración del plano, pero un primer plano en movimiento puede incluir una escala de valores desde un primer plano general hasta un primerísimo plano. Dependiendo de si el movimiento se acerca o se aleja del sujeto, el aumento o la disminución general de nuestra identificación con él (o cualquier otro efecto del encuadre) varía durante el plano.

La planificación del travelling

Podemos identificar las diversas maneras posibles de planificar un travelling si tenemos en cuenta en primer lugar la relación de la cámara móvil con el círculo de acción, y en segundo lugar la distancia entre el sujeto y la cámara. Estos dos factores determinan el tipo de relación espacial que se establece entre la cámara y el sujeto de cualquier plano. Independientemente de que la cámara esté dentro o fuera del círculo de acción, la distancia sujeto-cámara puede aumentar, disminuir o permanecer invariable.

Como vimos en el capítulo 5, una de las maneras de desglosar una secuencia del guión en planos es buscar el punto de vista de la secuencia y la distancia emocional adecuada entre el espectador y el sujeto.

Por supuesto, antes de analizar una secuencia es posible que ya tenga pensado un plano en movimiento que se le ha ocurrido mientras leía el guión. Aún así, puede resultar útil hacer una lista de los elementos que hay que destacar en el plano imaginado. Si dibuja un esquema del travelling puede apuntar los momentos clave a lo largo del recorrido de la cámara, que pueden incluir frases importantes o la coreografía concreta del actor. Mientras que esta clase de planificación puede utilizarse para organizar un plano determinado, cuando hay que decidirse por algún plano para registrar una acción complicada resulta útil pensar en términos del círculo de acción dramática. En el resto de este capítulo vamos a estudiar las estrategias básicas de la cámara móvil para hacernos con un vocabulario de los movimientos.

El travelling para introducir un sujeto o localización

Un travelling puede inspeccionar una localización o un sujeto, revelándolo lentamente al enfocar detalles aislados de todo el decorado. Esto puede hacerse desde dentro o desde fuera del círculo de acción. Una de las posibilidades es la de empezar con la cámara en primer plano y retroceder luego hasta una vista general, pasando de los detalles concretos a las líneas generales. Por ejemplo, la cámara avanza por la acera de una calle llena de tiendas abandonadas. Al principio la vista es un primer plano, así que sólo vemos pintura descascarillada, cristales rotos y otras señales de deterioro en una panadería. Los detalles de la primera tienda exhiben los signos de un negocio familiar fracasado. La cámara retrocede, pasando junto a fachadas de tiendas en ruinas y negocios vacíos. En muchos de los escaparates hay carteles de "Cerrado" o "Cese de negocio". Un vagabundo duerme en la entrada de una tienda vacía. Los signos de un desastre económico se revelan poco a poco hasta que la vista abarca la calle entera. De este modo, el movimiento de la cámara relaciona la depresión económica que asola toda la ciudad con el nivel individual al mostrarnos primero la panadería.

A menudo un travelling sigue un recorrido lateral junto a los sujetos repartidos sobre una gran superficie, como la feria del condado o los coches en medio del tráfico; un ejemplo sería el largo travelling de Godard pasando de un coche a otro y a otro en *Weekend*. Aunque puede resultar práctico y oportuno seguir una trayectoria recta, el travelling no está limitado a las líneas rectas. La cámara también puede doblar esquinas, avanzar y retroceder, detenerse y empezar a moverse de nuevo, cambiar de velocidad, volver sobre su propio camino, encuadrar a los sujetos en primer plano o en plano general, atravesar puertas y ventanas o seguir cualquier otro esquema visual que el cineasta pueda concebir y el equipo sea capaz de realizar.

El travelling a la misma velocidad que el sujeto

El uso más conocido del travelling es el de escoltar a dos o más personas que conversan. Cuando el sujeto y la cámara se mueven a la misma velocidad y la distancia sujeto-cámara no cambia, el plano en movimiento es el equivalente compositivo de un plano estático. La cámara puede avanzar inmediatamente por delante o por detrás de los sujetos, puede hacerlo en un recorrido paralelo a su misma altura o puede seguirlos en paralelo desde una posición ligeramente por delante o por detrás de ellos. La

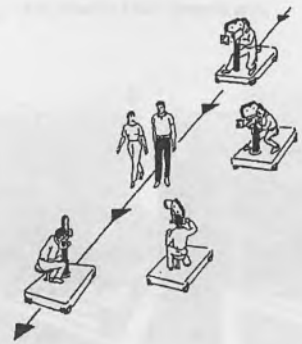


Figura 19.1

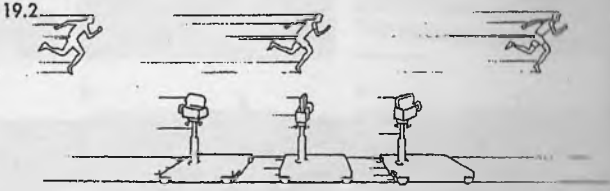
figura 19.1 muestra los puntos de vista básicos para el travelling. Los sujetos pueden además encuadrarse en primer plano, plano medio o de cuerpo entero, según se sitúe la cámara dentro o fuera de la acción. Este mismo plano paralelo de travelling se utiliza con frecuencia para grabar conversaciones en coches, a caballo, en barcos o cualquier otro medio de transporte. Este plano también es útil en las secuencias de acción en las que con frecuencia se utilizan cámaras montadas en coches para desplazarse junto a sujetos que se mueven con rapidez.

El travelling más rápido o más lento que el sujeto

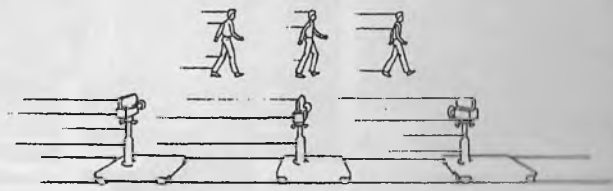
En realidad se trata de una variación del travelling paralelo. La única diferencia es que la cámara se mueve a una velocidad distinta que el sujeto. De este modo el sujeto se irá acercando a la cámara al avanzar o se quedará atrás cuando la cámara se mueve más deprisa (figura 19.2). Así el cineasta tiene la oportunidad de dejar que el sujeto entre o salga del círculo de acción mientras la cámara se mueve.

Si usamos un travelling para mostrar que un corredor está perdiendo puestos en una carrera, la cámara puede moverse ligeramente más deprisa que el atleta, adelantándole en el transcurso del plano. Si queremos mostrar al atleta ganando la carrera, obviamente haremos que se mueva más deprisa que la cámara. Para una secuencia de acción es un plano más dinámico que el travelling paralelo convencional, porque presenta un desarrollo en la pantalla mientras el sujeto cruza el cuadro. Atrae más nuestra atención que un plano en el que la cámara y el sujeto se mueven a la misma velocidad. Además, cuando la cámara se mueve a distinta velocidad que el

Figura 19.2



La cámara se mueve más despacio que el sujeto.



La cámara se mueve más deprisa que el sujeto.

sujeto la perspectiva queda acentuada por tres planos de movimiento —el último término, el sujeto y el primer término— en lugar de dos, como ocurre cuando la cámara y el sujeto se desplazan a la misma velocidad. La utilización de tres planos de movimiento aumenta la sensación de profundidad.

El sujeto y la cámara no sólo pueden moverse a distintas velocidades; también pueden variar la velocidad en un mismo plano. Cuando está rodando una conversación, la cámara puede mantenerse a la altura de los sujetos y luego aminorar la velocidad, dejando que los sujetos pasen por delante y la dejen atrás. Otra variación es hacer que los sujetos adelanten a la cámara móvil y luego ésta empiece a seguirlos a la misma velocidad. Otra versión más podría ser dejar la cámara quieta mientras se acerca la pareja y luego empezar a moverse con ellos a la misma velocidad durante toda la conversación y hacer que dejen la cámara atrás al final de la secuencia. Todas estas variaciones tienen el mismo propósito: crear la sensación de que estamos espiando una conversación real que continúa después de que los sujetos hayan pasado de largo.

Movimiento de acercamiento o alejamiento de un sujeto

Hasta ahora hemos estudiado el travelling en paralelo. La cámara también puede acercarse o alejarse directamente de un sujeto o un objeto, aumentando o disminuyendo su importancia dentro del contexto de la historia. El movimiento básico puede verse en la figura 19.3.

Un movimiento de travelling hacia el rostro de un sujeto puede utilizarse para destacar el momento en el que un personaje se da cuenta de algo. Esta convención habitual se monta a menudo con un corte en la mirada. Por ejemplo, una mujer llega a un bar y encuentra a su marido abrazando a otra mujer. Hay tres movimientos de cámara posibles: 1) La cámara se acerca en travelling hasta un primer plano de la mujer que mira a su marido, 2) la cámara se acerca en travelling al marido y 3) los dos planos de travelling se utilizan consecutivamente.

Un travelling puede también restar importancia a un sujeto alejándose de él. Este movimiento también produce una sensación de aislamiento del sujeto. Por ejemplo, una mujer está en el andén de una estación cuando el tren arranca con su única hija a bordo. La cámara podría estar montada en un tren y retroceder desde la mujer en el andén, expresando de este modo su sensación de pérdida ante la partida de su hija.

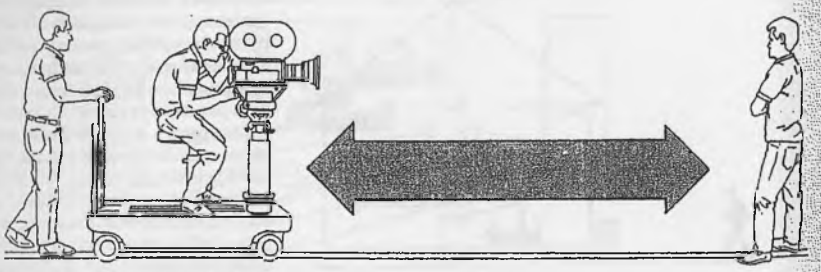


Figura 19.3: El avance y el retroceso.

Quizás el uso más conocido del plano de retroceso o de retorno es como plano de introducción al principio de una secuencia. Esta conocida técnica establece una relación entre el objeto al principio del plano y el decorado en el que está situado. Con un uso de la cámara tipicamente expositivo, ésta podría retroceder desde un abrigo raído pero caro y mostrar que está sobre un silla en un sórdido apartamento de una sola habitación. Esta composición irónica nos revela que el propietario del abrigo, en otro tiempo un adinerado hombre de negocios, lo ha perdido todo excepto esta última posesión de días más felices.

Cambio del ángulo de cámara dentro del plano

La figura 19.4 ilustra un tipico montaje de travelling en una secuencia de diálogo. En este esquema de travelling paralelo la cámara se mueve junto a la pareja. La cámara está a una altura ligeramente por debajo del nivel de los ojos, pero como está separada varios metros del sujeto, el ángulo de visión no se diferencia de un plano a la altura de los ojos, como se ve en la viñeta A del "storyboard". Si los actores suben el tono de la conversación hasta una airada discusión, el director podría cortar a un encuadre más contrapicado para conseguir una composición más dinámica. Normalmente esto requeriría cortar a un nuevo ángulo. Una solución alternativa sería acercar más los actores a la cámara, obligándola a inclinarse hacia arriba para incluir sus cabezas en un plano medio. La viñeta B del "storyboard" muestra el resultado de acercar a la pareja a una distancia de uno o dos metros del objetivo. Si la cámara se acerca en travelling a la pareja se consigue el mismo efecto.

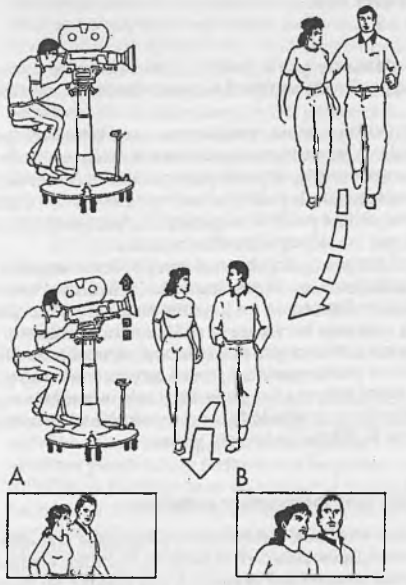


Figura 19.4: Para combinar los contrapicados y picados en un solo travelling, cambie la distancia sujeto-cámara. Cuando los sujetos se acercan al travelling, la cámara debe inclinarse hacia arriba para mantenerlos encuadrados. El cambio de ángulo se muestra en las viñetas de "storyboard" A y B.

El travelling alrededor de un sujeto

La cámara puede rodear el círculo de acción dramática trazando una circunferencia completa con centro en el sujeto, como se muestra en la figura 19.5. Hay dos ejemplos muy similares de un uso radical de esta

estrategia en las películas *Hannah y sus hermanas*, de Woody Allen, y *Los intocables*, de Brian DePalma. En ambas películas hay una vía circular completa que rodea a las personas sentadas a una mesa. Incluso cuando el movimiento de la cámara es lento, el plano está concebido para distraer la atención de los personajes de manera que podamos evaluar la situación en conjunto. En *Los intocables* el travelling circular simboliza el hecho de que los cuatro defensores de la justicia, individuos de diversas procedencias, han formado por fin un equipo. La cámara los rodea, unificándolos en el espacio.

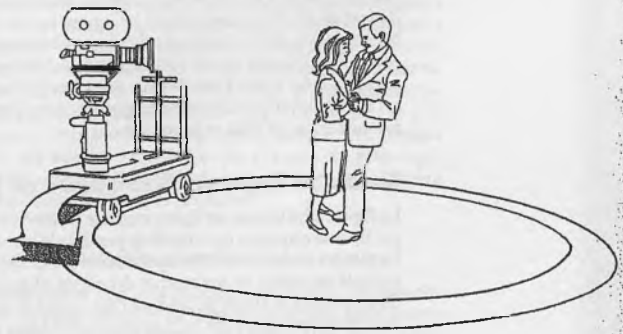


Figura 19.5

Allen utiliza un travelling circular similar como una especie de paréntesis. Aquí la cámara rodea a las hermanas sentadas a la mesa con tanta rapidez que se impone a su conversación. El plano pasa por alto sus observaciones y opiniones y las pone ante nosotros para que las examinemos con atención. El espectador es colocado en una posición superior, al saber que lo que dicen las hermanas revela lo que no saben sobre ellas mismas.

Otro uso posible del travelling circular es el que podemos ver en *El color del dinero* (1986), de Martin Scorsese, la continuación (veinticinco años después) del estudio de Robert Rossen de un jugador de billar buscavidas en *El buscavidas* (1961). En este caso la cámara se utiliza para expresar el estado de ánimo del personaje. La cámara gira alrededor del personaje, Fast Eddie, con un encuadre de primer plano cuando entra en su primera competición mundial desde que se retiró veinte años atrás. Se siente momentáneamente abrumado por la agitación a su alrededor, y el movimiento de la cámara expresa los sentimientos de Eddie en un solo gesto.

La combinación de espacios interiores y exteriores

El cambio entre escenarios interiores y exteriores contiguos se resuelve normalmente con un corte entre planos para cada espacio. Esto elimina el problema de equilibrar la iluminación interior con la exterior, que pueden ser muy distintas. Al ser fotografiados por separado, no es necesario que los dos escenarios sean contiguos, de modo que un interior de estudio puede combinarse con un decorado real al aire libre al otro lado del mundo. Es una clara ventaja desde el punto de vista del jefe de producción, pero artísticamente la separación entre exteriores e interiores debilita la unidad espacial.

La alternativa es mover la cámara del interior al exterior o viceversa en un movimiento ininterrumpido. Éstas son algunas de las posibilidades:

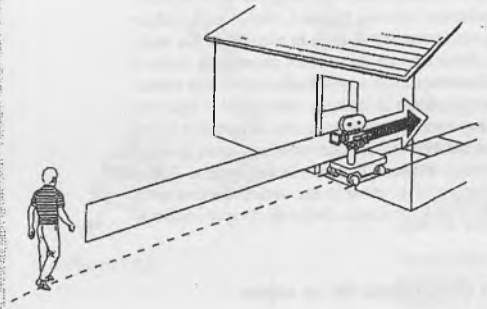


Figura 19.6

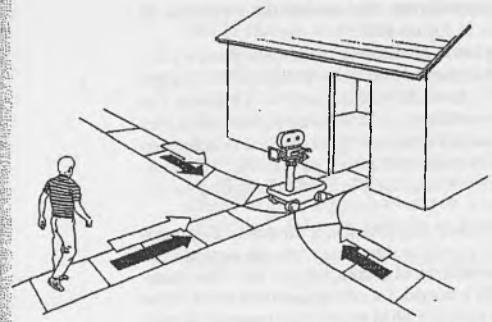


Figura 19.7

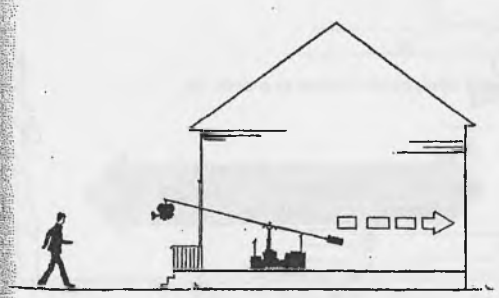


Figura 19.8

La entrada en un interior

El travelling se coloca de manera que la cámara vaya frente al sujeto, como se ve en la figura 19.6. La cámara está inmóvil mientras el sujeto se acerca. Cuando está a pocos metros de la cámara, el travelling retrocede al interior de la habitación, seguido por el sujeto.

La cámara también puede preceder al sujeto desde cualquier ángulo o recorrido, utilizando una vía curva o una plataforma provisional de tablones o contrachapado. La figura 19.7 muestra algunos ángulos de entrada típicos. Si el movimiento es pequeño, otra variación podría ser la de añadir un brazo extensible al travelling. El travelling se quedaría dentro de la casa, sobre el suelo del espacio interior, y el brazo extensible y la cámara saldrían por la puerta. Cuando el sujeto se acerca a la puerta el travelling retrocede hasta que el brazo extensible queda al otro lado de la puerta, esperando el avance del sujeto. La figura 19.8 ilustra una de las ventajas de esta solución. Como hay unos escalones que llevan a la puerta principal, el travelling tendría que colocarse sobre una rampa con una ligera inclinación. Aparte del tiempo necesario para construir la rampa, sería un plano difícil de ejecutar sin tropiezos. El brazo de la grúa resuelve el problema y ofrece bastante flexibilidad si es necesario cambiar la planificación.

Incluso sin el brazo extensible la cámara y el travelling pueden situarse en el interior y seguir conectando los espacios exteriores e interiores mediante un movimiento de travelling. Si la cámara está cerca del marco de la puerta puede apuntarse hacia fuera para encuadrar lo que parecerá un plano exterior, ya que el marco de la puerta no es visible. Cuando el sujeto se acerca a la puerta desde fuera, la cámara retrocede hacia el interior de la habitación hasta que el marco de la puerta y la habitación quedan incluidos en el plano. Otra alternativa es utilizar un "zoom" para cubrir el avance del sujeto, acortándolo gradualmente para encuadrar al sujeto. Al final el plano incluirá parte del marco de la puerta y parte de la habitación.

El rodaje de un interior desde una posición exterior

También es posible pasar de un espacio exterior a uno interior haciendo que el sujeto pase junto a una cámara en movimiento, como se muestra en la figura 19.9. En este caso la cámara acompaña en panorámica al sujeto hasta el umbral de la puerta, pero permanece en el exterior. El sujeto pasa al interior y la cámara fotografía la escena interior desde fuera. Con la puesta en escena y el objetivo adecuados, se conseguirá la impresión de que la cámara ha entrado en la localización.

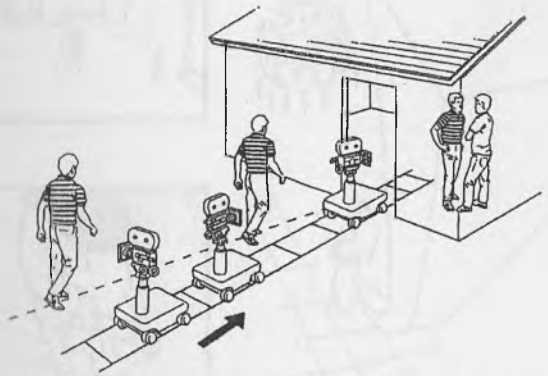


Figura 19.9: El rodaje de un interior desde una posición exterior. La cámara acompaña al sujeto en travelling y panorámica, pero permanece en el exterior para rodar el interior.

El rodaje a través de ventanas para combinar interiores y exteriores

En este último montaje la cámara móvil se sitúa en un decorado interior. Desde ahí encuadra por la ventana a un sujeto que se acerca a la casa (figura 19.10). La cámara está lo bastante cerca del cristal de la ventana para que no sea visible el marco y el espectador no se da cuenta de que la cámara está dentro de la habitación. Cuando la cámara sigue en panorámica al sujeto que entra por la puerta, cruza rápidamente el muro y el marco de la puerta y sigue al sujeto al interior de la casa. En este momento el espectador se da cuenta de que ha estado observando al sujeto desde el interior de una habitación. Con este esquema la vía puede colocarse dentro de la habitación de manera que el plano en movimiento pueda continuar en el espacio interior.

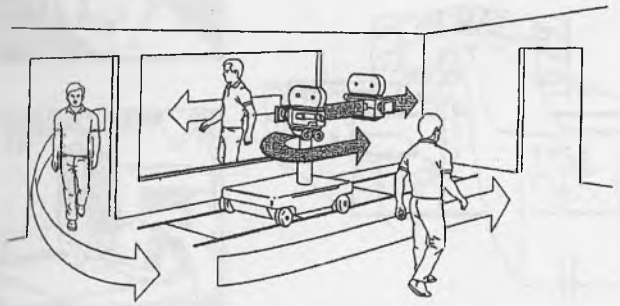


Figura 19.10: El rodaje a través de ventanas para combinar interiores y exteriores.

Como es evidente, la posición de la cámara depende de la habitación y de las acciones del sujeto, pero el principio es el mismo en los tres últimos planos: la visión selectiva desde la cámara puede producir la impresión de que ésta ha pasado de un interior a un exterior (o al contrario) al seguir a un sujeto.

El montaje del travelling

Muchas veces los directores no conocen bien las reglas de montaje para el travelling y se resisten a usarlos en muchas situaciones. Este temor a los posibles problemas de montaje es infundado; aparte del eje, que hay que tener en cuenta tanto en los planos en movimiento como en los estáticos, los travelling no plantean especiales problemas de continuidad, a excepción de la dificultad de ejecutar una acción prolongada. Como decíamos en el capítulo sobre el montaje, un travelling puede llevar mucho tiempo y el director puede encontrarse en la situación de tener que jugarse el éxito de una secuencia en un solo plano móvil prolongado. Las limitaciones de tiempo pueden obligarle a renunciar a rodar material para cubrirse y como apoyo, y esto explica la creencia general de que los travelling son difíciles de montar. Naturalmente, si un travelling es la única versión de una acción determinada en una secuencia, no habrá manera de modificar el metraje a menos que se elimine el plano, y con él la acción que describe.

Esto nos lleva al auténtico problema de montaje que plantea el travelling: no es fácil intercalar un plano estático en un travelling de la misma acción. Es el único caso complicado, causante de la exagerada creencia de que los planos estáticos y en movimiento pueden ser difíciles de unir sin problemas. Persiste la creencia de que hay alguna regla general, con la misma función que el eje, que determina los imperativos de la continuidad para el travelling. Tal regla no existe.

Aparte de interrumpir un plano en movimiento con un breve plano estático de la misma acción, no hay reglas especiales de montaje para los planos móviles que no sean igualmente aplicables a los planos estáticos. Los planos estáticos puede unirse fácilmente a los planos móviles, y éstos a otros planos móviles, o yuxtaponerse en una serie prolongada de planos móviles. De hecho, en determinadas situaciones una serie de planos móviles integra mejor el movimiento que una serie similar de planos estáticos. Por ejemplo, una serie de trávelins breves moviéndose a lo largo de las filas de soldados en formación puede montarse de manera que cada plano lleve al siguiente. Una serie similar de planos estáticos parecería demasiado montada.

Un plano en movimiento tiende a preparar al espectador para la complejidad gráfica y el cambio en el siguiente plano de una secuencia. En muchas situaciones el plano móvil puede suavizar las transiciones gráficas de manera parecida a como el encadenado suaviza las transiciones temporales. Por ejemplo, un salto de imagen (en el que la cámara se desplaza menos de 20 grados sin saltos temporales) es menos brusco si se realiza entre dos planos en movimiento.

Aunque la cámara en movimiento puede introducir un cambio de ángulo o de movimiento en el plano siguiente, la continuidad sigue dependiendo de los mismos tipos de estrategias compositivas y de montaje que hacen posible una sucesión fluida de planos en una serie de planos estáticos.

Los planos en movimiento y los ángulos de cámara

La cámara en movimiento refuerza el efecto de todas las otras indicaciones perspectivas que nos ayudan a calcular la distancia. Como identificamos las posiciones de la cámara por la perspectiva que reproducen, es lógico que la cámara en movimiento intensifique nuestra percepción del espacio desde cualquier punto de vista. En el capítulo sobre las posiciones de cámara vimos que la perspectiva de tres puntos de fuga proporcionaba la mayor cantidad de información sobre las relaciones espaciales para cualquiera de las vistas posibles de un objeto en el espacio. Del mismo modo, la cámara en movimiento puede pasar por uno, dos o tres planos de movimiento. Para moverse simultáneamente en tres planos, la cámara debe avanzar o retroceder a la vez que se mueve en vertical o en horizontal. Si la cámara realiza este tipo de movimiento mientras encuadra un objeto en una perspectiva de tres puntos de fuga, conseguiremos el máximo grado de profundidad posible para una escena determinada. El uso de elementos en primer término o de otras estrategias gráficas o compositivas que ayuden al espectador a comprender las relaciones espaciales reforzará aún más la sensación de profundidad.

La colocación del espectador y la cámara en movimiento

La colocación, como vimos en el capítulo 14, es el desplazamiento del espectador a distintas posiciones de una secuencia mediante cambios en el ángulo de la cámara. Entonces la comparábamos a una coreografía, porque el espectador percibe toda una serie de efectos cinéticos y físicos tan cuidadosamente organizados como un baile. La coreografía de la sucesión de planos está presente en cualquier secuencia de planos, pero es más evidente cuando la cámara está en movimiento.

Un plano en movimiento puede pasar por varios puntos de vista o presentar un único ángulo de visión en el transcurso de un plano. Cuando sigue a un sujeto a una distancia fija el ángulo del plano no cambia. Pero si la cámara se acerca o se separa del sujeto el ángulo puede cambiar. Los directores interesados en aprovechar el "tirón" de este tipo de cambio de perspectiva aprenden a planificar la acción para obligar a la cámara a desplazarse a lo largo de más de un eje, o alrededor de los objetos para incluir una serie de puntos de vista.

Podemos representar los desplazamientos de la perspectiva en los movimientos de la cámara en dibujos que yo llamo "túneles de perspectiva". Este tipo de esquema es en realidad una extensión del "cubo del Quatroccento", el término utilizado para describir la concepción del espacio pictórico en un cuadro o un dibujo que se inició con el desarrollo de la perspectiva lineal en el Renacimiento.

La figura 19.11 ilustra dos famosos planos en movimiento. En primer lugar está el largo plano grúa descendente de *Encadenados* de Alfred Hitchcock. La cámara desciende dos pisos y termina en un primer plano de un llavero en la mano de Ingrid Bergman. El largo movimiento de la grúa para entrar en el cabaret El Rancho de *Ciudadano Kane* es algo más complicado.

El plano se rodó en realidad utilizando una miniatura del exterior y un decorado a escala real para el final del movimiento en el interior, pero el prolongado cubo o túnel perspectivo sería el mismo en cualquier caso.

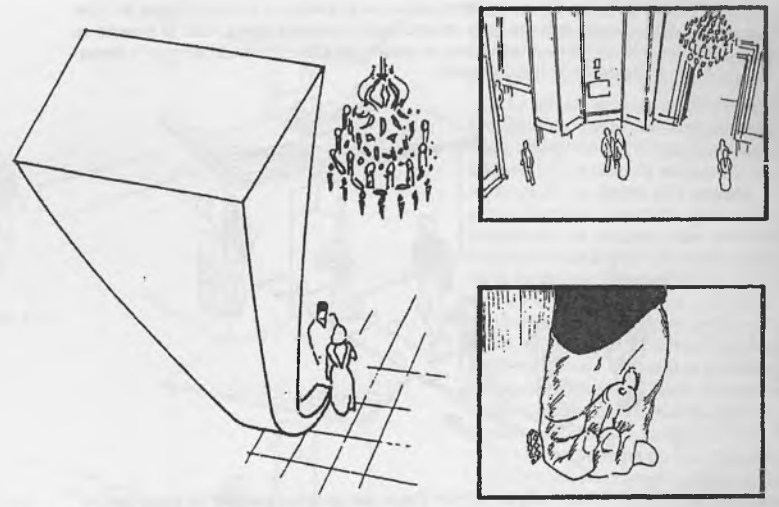
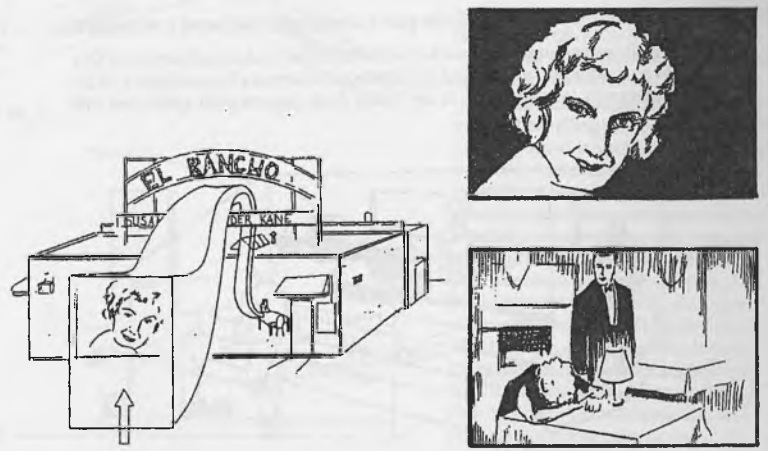


Figura 19.11: El largo plano-grúa de *Encadenados*.



El plano-grúa que atraviesa el tragaluz en *Ciudadano Kane*.

20 La coreografía del travelling

Una vez descritos los tipos básicos de planos en movimiento, podemos estudiar cómo se pueden combinar la planificación de los actores en profundidad y los múltiples centros de interés mediante el travelling. Las variaciones posibles con un montaje simple para el travelling pueden abarcar desde un conciso movimiento junto a dos actores que están hablando hasta el plano secuencia con múltiples personajes que relaciona varios elementos y decorados de la historia.

La cámara en movimiento y la planificación móvil

Hay dos opciones de planificación posibles con la cámara móvil: primera, se puede mover la cámara alrededor de un sujeto fijo, como vimos en el capítulo anterior; segunda, el sujeto y la cámara pueden moverse simultáneamente.

Del mismo modo que hay esquemas básicos de puesta en escena para los diálogos en los planos estáticos, también hay movimientos básicos de la cámara para la puesta en escena de la acción. Estos movimientos están determinados por dos consideraciones prácticas: 1) la extensión del movimiento de la cámara cuando se desplaza en travelling o con otro tipo de equipo y 2) el hecho de que es más fácil mover a los actores que mover la cámara.

Los movimientos básicos de cámara resumidos en este capítulo constituyen un sistema flexible que le ayudará a comprender cómo se puede integrar la coreografía de la cámara con los actores. El objetivo último de este sistema es el de alentar y facilitar un uso variado del espacio, el ángulo de la cámara y la composición, ampliando así los límites del encuadre.

Nuestro sistema de puesta en escena para la cámara móvil se divide en dos partes:

- La coreografía del travelling: se ocupa del recorrido de un sujeto en movimiento en relación con el recorrido de la cámara.
- Esquemas y posiciones: éste es el mismo sistema de puesta en escena de actores que utilizamos para los planos estáticos en los capítulos 9, 10 y 11.

La idea básica de nuestro sistema de planificación para la cámara móvil es que *es posible conectar un número cualquiera de planos aislados para formar un solo plano ininterrumpido.* Este planteamiento analiza un plano en movimiento tal y como se representa en el "storyboard". Cada viñeta del "storyboard" representa un esquema de planificación estático que puede unirse a otras viñetas para formar un plano único utilizando el movimiento de la cámara y la puesta en escena móvil.

Podemos empezar estudiando el uso más sencillo de un movimiento de travelling en línea recta.

Coreografía de travelling uno

En la figura 20.1 vemos tres versiones distintas del travelling básico, lado a lado. Debajo de cada travelling está encuadrado el sujeto tal y como lo ve la cámara. En cada uno de los tres movimientos de cámara, la distancia cámara-sujeto permanece invariable y representa una unidad o módulo constructivo básico. Este tipo de planificación se utiliza continuamente en las secuencias de diálogo, aunque casi siempre con un plano medio o un plano largo. En su forma más simple, el plano comienza con el sujeto y la cámara en movimiento y acaba sin que se produzcan cambios en la distancia cámara-sujeto. En este sentido el sujeto se ve de manera muy parecida a como aparecería en un plano estático, con sólo un ligero movimiento visible al fondo.

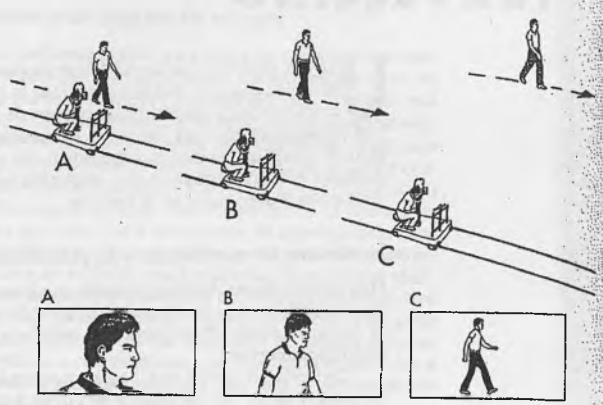


Figura 20.1

Es posible cortar entre cualquiera de estos planos móviles para variar el tamaño del plano, pero una manera más fluida de cambiar el encuadre es hacer que el sujeto se acerque o se aleje de la cámara en el transcurso del plano. Esto se hace generalmente al principio o al final del plano. En la vista aérea de la vía recta que muestra la figura 20.2, las zonas sombreadas a ambos extremos de la vía representan las posibles áreas de aproximación o de partida para cualquier sujeto que se mueva paralelo a la vía. El cineasta debe tener en cuenta la amplia gama de opciones que le ofrecen las zonas sombreadas, ya que la aproximación puede utilizase para incluir cualquier zona de la localización que sea de interés. Dependiendo del ángulo de aproximación o de partida, la cámara tiene que hacer una panorámica para seguir al sujeto. Así tiene la oportunidad de incluir una buena parte de la acción que se desarrolla cerca de la cámara, incluso antes de que empiece a moverse.

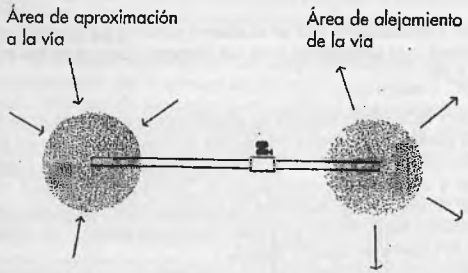


Figura 20.2

El largo recorrido entre los círculos puede utilizarse para fotografiar al sujeto en cualquiera de los encuadres que vemos en la figura 20.1, a condición de que el sujeto se acerque a la cámara desde la distancia al principio del plano y se aleje en la distancia hacia el final del plano.

Con este tipo de planificación la cámara puede estar inmóvil al principio del plano, cuando el sujeto se acerca, y empezar luego a moverse lentamente cuando consigue el encuadre buscado. Este encuadre se mantiene durante la mayor parte del plano. Cuando el movimiento de travelling está a punto de concluir, se invierte el procedimiento y la cámara aminora la velocidad, posiblemente hasta detenerse por completo, mientras el sujeto se aleja de la cámara en el área de partida. La aproximación puede comenzar a mucha distancia de la cámara para que el sujeto se vea por primera vez en un plano largo con aire y pueda salir en un encuadre similar.

Coreografía de travelling dos

La figura 20.3 es una variación en la que el área de aproximación no es una simple introducción, sino parte de la acción dramática principal del plano. En este caso la aproximación se realiza directamente hacia la cámara. Si se tratara de una secuencia de diálogo, los sujetos estarían hablando mientras se acercan al travelling, antes de que la cámara empiece a moverse. Ya es una convención habitual la de permitir que el público oiga claramente la conversación de los sujetos incluso cuando están muy alejados de la cámara.

Como puede ver, esta coreografía combina dos módulos de construcción del "storyboard": un plano largo frontal y un plano medio de perfil. La ilustración muestra a los sujetos caminando lado a lado durante todo el movimiento de travelling, pero como es natural el director es libre de colocar a los actores siguiendo cualquiera de los esquemas de planificación y posiciones resumidos en el capítulo 9.

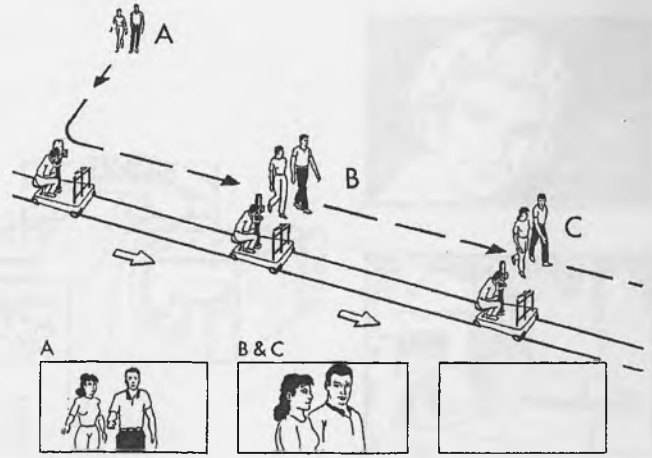


Figura 20.3

Coreografía de travelling tres

La figura 20.4 muestra cómo se pueden combinar tres planos: un perfil de cuerpo entero, un plano largo frontal y un plano medio de perfil. Para combinar estas vistas la cámara se mueve al principio del plano a la misma velocidad que los sujetos, deteniéndose cuando los sujetos se vuelven para acercarse a la cámara. Cuando los sujetos se vuelven por segunda vez para caminar paralelos a la vía, la cámara empieza a moverse de nuevo. Otras variaciones posibles podrían incluir una puesta en escena que se desarrolle a diferentes alturas. Por ejemplo, el travelling puede colocarse en un muelle, al lado de un crucero. La primera parte del movimiento de la cámara seguirá al sujeto a bordo del barco mientras camina junto a la barandilla, seis metros por encima de la cámara, que se mueve paralela a la vía. Como vemos en la figura 20.5, el actor puede acercarse luego a la cámara al bajar por la rampa de embarque y terminar el último tramo del plano sobre el muelle, caminando junto a la cámara.

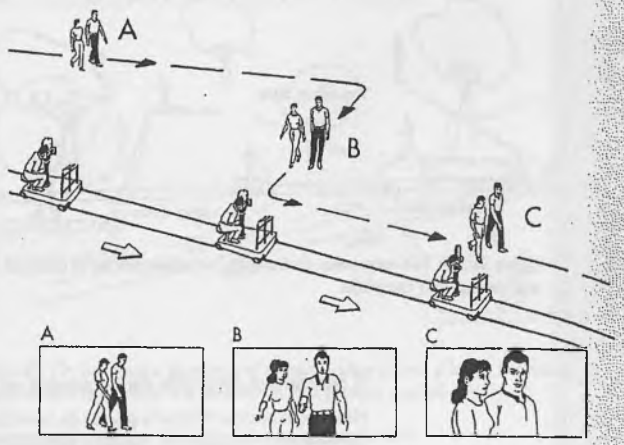


Figura 20.4

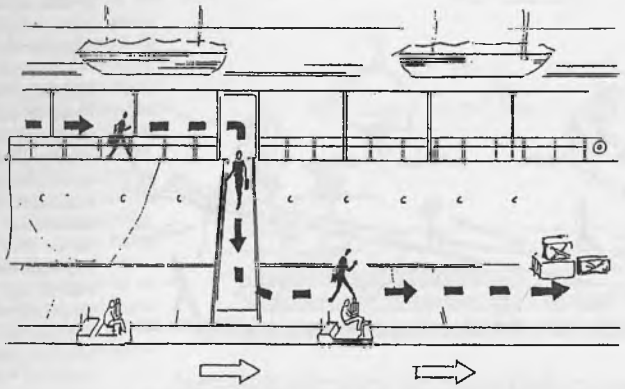


Figura 20.5: El movimiento de travelling cubre al sujeto a diferentes alturas.

Coreografía de travelling cuatro

La figura 20.6 es casi idéntica al esquema anterior de giro en S, con una diferencia importante: los actores cruzan la vía. También aquí se combinan un plano largo o general con un plano general frontal y un plano medio, pero con un cambio de dirección, como se ve en la viñeta C del "storyboard". Si este cambio de dirección resulta desconcertante, es perfectamente comprensible en el plano real, ya que es gradual. El punto de giro de la cámara puede estar a cualquiera de los dos lados de la trayectoria de los actores cuando cruzan la vía. Las variaciones de este tipo están en función del decorado y de las necesidades específicas de la secuencia.

El cruce de la vía puede funcionar para cualquier montaje de travelling de esta sección. Al mover la acción alrededor de la cámara y obligarla a incluir ciento ochenta grados de espacio, ésta queda situada en el centro del círculo de acción.

Figura 20.6

Coreografía de travelling cinco

La figura 20.7 invierte el encuadre de los dos esquemas anteriores de giro en S, de manera que los actores empiezan cerca de la cámara y luego se alejan. Como en los otros giros en S, se trata de una combinación de tres encuadres.

Lógicamente, la aplicación de éste o cualquier otro movimiento coreografiado a un problema de planificación real depende de la localización, pero los principios básicos son válidos para cualquier sujeto, ya se trate de dos personas conversando, un coche o una lancha motora.

Hasta se puede prescindir de la vía del travelling, utilizada aquí como una manera cómoda de indicar el recorrido de la cámara. La cámara podría montarse con la misma facilidad sobre una grúa, una jirafa accionada por control remoto, un cámara car o un aparejo de Steadicam, cada uno de los cuales contribuye con su personalidad peculiar y su gama de movimientos al proceso de diseño del plano.

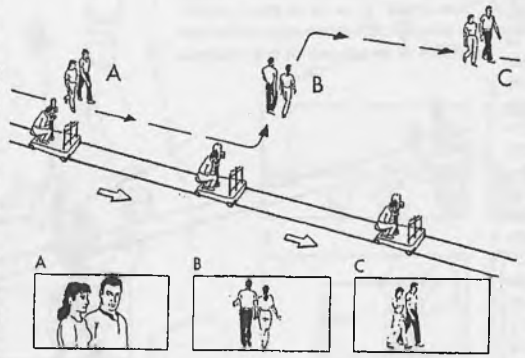


Figura 20.6

Coreografía de travelling seis (la revelación del espacio)

La figura 20.8 empieza con el sujeto en primer plano. El sujeto se aleja oblicuamente al mismo tiempo que se va revelando el fondo. En este caso, el movimiento de travelling puede considerarse una combinación de dos planos que a menudo se utilizan emparejados: el primer plano de un sujeto y un corte en su mirada. Por ejemplo, la figura 20.7 podría incluir al principio de la secuencia al sujeto acercándose a la cámara para un primer plano. Nos detenemos en su mirada y su reacción al entorno que no está incluido en el encuadre. Esto nos obliga a ver el decorado a través de la experiencia del sujeto. Cuando se aleja de la cámara, el fondo se revela poco a poco y nos enteramos de que el hombre está caminando entre las ruinas humeantes de una fábrica que se ha incendiado. Mientras el plano sigue abriéndose, vemos a las víctimas del fuego atendidas por la policía y el equipo médico de emergencia.

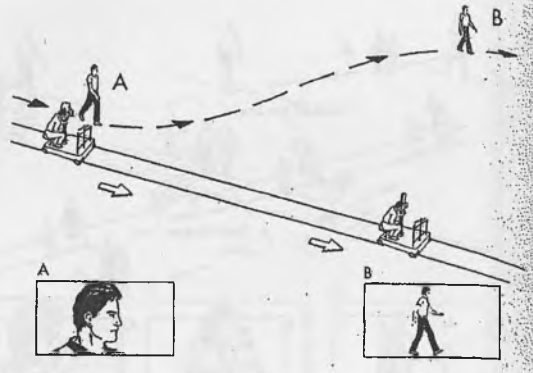


Figura 20.8

Coreografía de travelling siete

La figura 20.9 muestra una inversión de la estrategia que acabamos de ver en la coreografía de travelling seis. Esta vez empezamos con un plano general que nos revela el decorado. En lugar de ser introducidos en la secuencia estudiando la reacción de un actor determinado ante su entorno, examinamos primero la localización y en segundo lugar al actor acercándose a nosotros. Si esta puesta en escena se utilizara en la localización de la fábrica de la coreografía de travelling seis, nos formaríamos nuestra propia opinión del lugar y de la acción. Cuando por último vemos al actor en primer plano al final del plano, nos sentimos interesados en averiguar si reaccionará ante el desastre igual que nosotros. Es otro ejemplo de control del espacio utilizado para definir una estrategia de preguntas y respuestas. Las coreografías de travelling seis y siete son planos que alientan la comparación entre el sujeto y la localización.

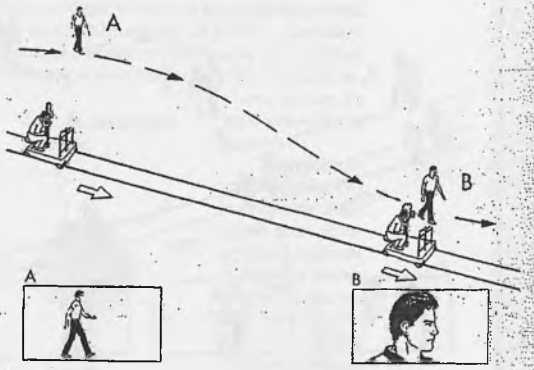


Figura 20.9

La coreografía ampliada

Ahora que hemos visto varias posibilidades de coreografía de la cámara y el sujeto, podemos hacer montajes más complicados combinando los siete esquemas de travelling. Por ejemplo, podemos hilvanar los esquemas tres, siete y cinco para un travelling en el parque (figura 20.10). Además, todos los planos que hemos visto pueden unirse y combinarse con movimientos adicionales de la cámara. La figura 20.10 muestra un montaje de travelling sencillo, pero podría ser fácilmente sustituido por una grúa para añadir movimiento en vertical.

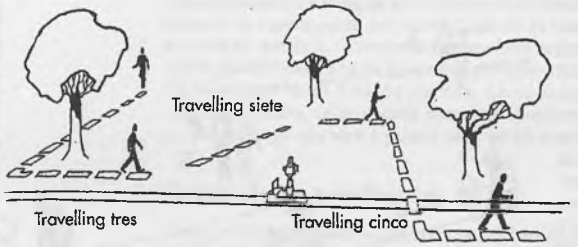


Figura 20.10: Tres esquemas de travelling combinados en la creación de una coreografía compleja.

El control del recorrido de la cámara en lugar del recorrido del sujeto

Hasta aquí hemos visto sólo planos de travelling en los que la coreografía de los movimientos del sujeto se realizaba alrededor de una vía recta. Pero muchas veces esto no es posible; por ejemplo, cuando la acción debe seguir una carretera, un sendero en el bosque o cualquier otra ruta fijada, o cuando el terreno limita los movimientos de los sujetos. En este caso, las variaciones gráficas dentro del plano —es decir, el tamaño del plano y el ángulo de la cámara— dependen enteramente de la colocación de la cámara y la elección del objetivo. En los tres ejemplos siguientes vamos a volver a la coreografía ampliada que hemos visto en la figura 20.10, sólo que en esta ocasión los recorridos de la cámara han sido elegidos para ilustrar la utilidad de volver sobre sus pasos y el "countering".

En la figura 20.11 la cámara atraviesa la escena en diagonal en dirección opuesta al sujeto. Es un contramovimiento que comienza con el sujeto frente a la cámara hasta que ésta pasa el centro del plano, momento en el cual el sujeto mira en dirección contraria a la cámara. Como en cualquier movimiento en el que el

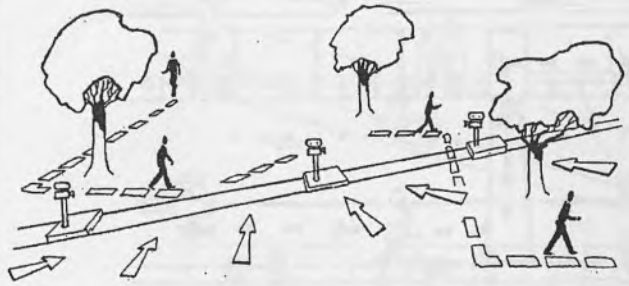


Figura 20.11: Contramovimiento prolongado. En este esquema la cámara y el sujeto se mueven en direcciones opuestas. Las flechas indican el movimiento panorámico de la cámara.

sujeto cruza la trayectoria de la cámara, hay una inversión de la dirección de pantalla. Como el cambio es gradual, este salto del eje es poco aparente.

En la figura 20.12 la cámara avanza hacia el sujeto hasta el centro del plano y luego invierte la dirección y regresa en la misma dirección general del sujeto. La inversión de la cámara es generalmente una maniobra desconcertante, a menos que la cámara se detenga antes de cambiar de dirección. Esto podría justificarse si el sujeto se detuviera un momento para realizar alguna acción; por ejemplo, quitarse la chaqueta en un día caluroso. La acción podría organizarse así: la cámara y el sujeto se acercan hasta encontrarse tras recorrer aproximadamente un tercio de la distancia. El sujeto y la cámara se detienen en este punto y el sujeto se quita la chaqueta y se enjuga la frente con un pañuelo. Después de unos instantes, el sujeto sigue su camino y la cámara retrocede por el mismo sendero que acaba de recorrer. El espectador no se dará cuenta de que la cámara está volviendo sobre sus pasos por un terreno familiar, porque ésta apunta en una nueva dirección.

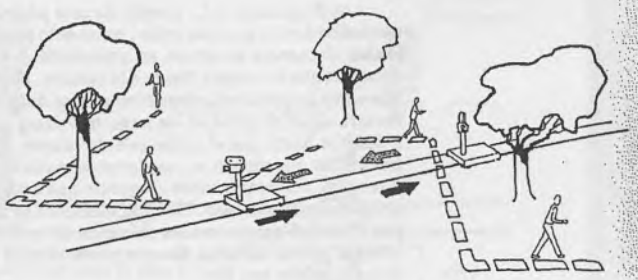


Figura 20.12: La cámara se acerca al sujeto (flechas grises) y luego invierte la dirección, manteniéndose por delante de éste (flechas negras).

En la figura 20.13 tenemos una vista lateral del esquema que hemos estado estudiando. El recorrido de la cámara es paralelo y sigue la misma dirección que el recorrido del sujeto en tres áreas. Cuando el sujeto se acerca directamente a la cámara, ésta hace una pausa hasta que el sujeto se vuelve para seguir el siguiente recorrido paralelo. Éste es un caso en el que es necesario detener la cámara para mantener encuadrado al sujeto.

La flecha en el diagrama de la derecha indica la dirección del travelling que se ilustra más abajo.

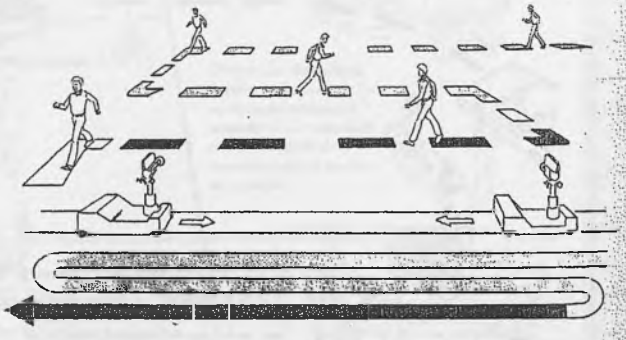


Figura 20.13: La dirección del movimiento de la cámara viene indicada por la línea ininterrumpida del diagrama. La cámara avanza paralela al sujeto durante el movimiento lateral, haciendo una pausa cuando el sujeto se acerca a la cámara.

El travelling alrededor de un obstáculo

Si hay una lección que aprender sobre la planificación del movimiento para la cámara en travelling es que siempre es mejor trabajar a favor del escenario y no en su contra. Con demasiada frecuencia los directores dependen del puro virtuosismo técnico (y la paciencia) de sus equipos para mover la cámara por un terreno difícil. La grúa Louma, la Skycam, la Steadicam y otros soportes de cámara diseñados para ampliar su capacidad de movimiento de la cámara tienen su función, pero la baza más eficaz a la que puede recurrir un director es sin ninguna duda la puesta en escena ingeniosa. En la figura 20.14 la cámara no puede seguir al sujeto de cerca e incluir el fondo deseado por el director porque la piscina se interpone en su camino. Un brazo extensible o una grúa operada por control remoto podrían colocar a la cámara por encima del agua en medio de la piscina, pero hay una solución igualmente válida que es más fácil de ejecutar. La acción podría planificarse de manera que la cámara encuadre la zona ocupada por el sujeto y la piscina en un plano general, llegando a la zona media al mismo tiempo que el sujeto.

Figura 20.14

Figura 20.15

Podríamos desarrollar aún más la idea prolongando el movimiento del sujeto y la cámara en un contramovimiento que rodee a la mujer en la tumbona, como vemos en la figura 20.15.

De hecho, dejar obstáculos entre el sujeto y la cámara puede resultar útil si se utilizan como elementos de encuadre. En la acción ilustrada en la figura 20.16 un camionero

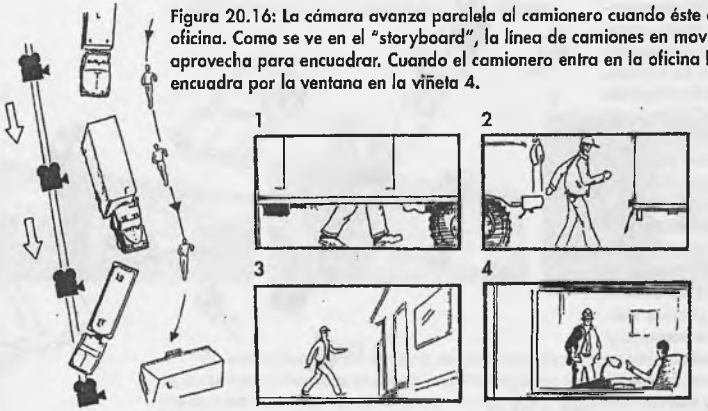


Figura 20.16: La cámara avanza paralela al camionero cuando éste entra en la oficina. Como se ve en el "storyboard", la línea de camiones en movimiento se aprovecha para encuadrar. Cuando el camionero entra en la oficina la cámara lo encuadra por la ventana en la viñeta 4.

camina a lo largo de una línea de camiones que se mueve lentamente. El plan original era seguir al camionero en paralelo mientras recorre la larga distancia que lo separa de la oficina. Los camiones pasarían al fondo y el camionero estaría en primer término. Para realizar el plano de este modo los camiones tendrían que avanzar por el arcén. Pero supongamos que esto resulta imposible el día del rodaje porque las lluvias han hecho el arcén intransitable. El director podría idear un plano alternativo en el que los camiones están en primer término y el camionero al fondo, invirtiendo la planificación planeada originalmente. En la nueva versión los camiones ocultan al hombre en una gran parte de su recorrido. Cuando el camionero entra en la oficina se introduce un segundo obstáculo (el edificio). La cámara se acerca a la ventana y entra con un lento "zoom" hasta encuadrar por el cristal al camionero hablando con su jefe. Permitir que un obstáculo oculte al sujeto principal sigue siendo una solución perfectamente aceptable y de interés gráfico.

El cambio de sujetos dentro de un plano

Los ejemplos anteriores de travelling se ocupan de un solo sujeto. Uno de los valores del plano de travelling prolongado es su capacidad para unir distintos elementos de la historia, pasando de un sujeto a otro dentro del mismo plano. La figura 20.17 es un ejemplo de una estrategia básica para pasar de un elemento a otro. La técnica es en realidad una panorámica cruzada realizada mientras la cámara avanza en travelling. El plano empieza encuadrando al coche cuando éste entra en cuadro ("dolly" blanco). Luego sigue al coche en un recorrido paralelo. Cuando el coche empieza a alejarse, llega un chico en una bicicleta y la cámara lo recoge en el punto de cruce, siguiéndolo en panorámica hasta apuntar en una nueva dirección. La cámara cambia de dirección ("dolly" negro) y sigue al chico en un recorrido paralelo hasta que éste sale del plano. Si un nuevo sujeto entrara por donde ha salido el chico, el proceso podría invertirse hasta que la cámara volviera a la posición y el encuadre de los primeros fotogramas del plano.

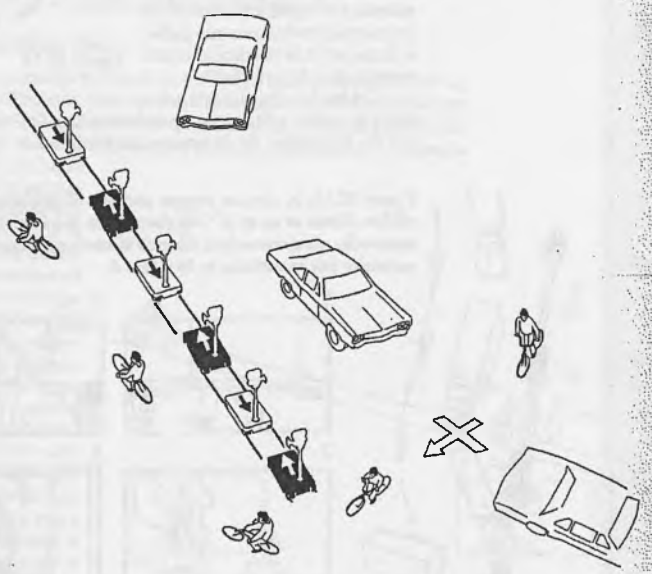


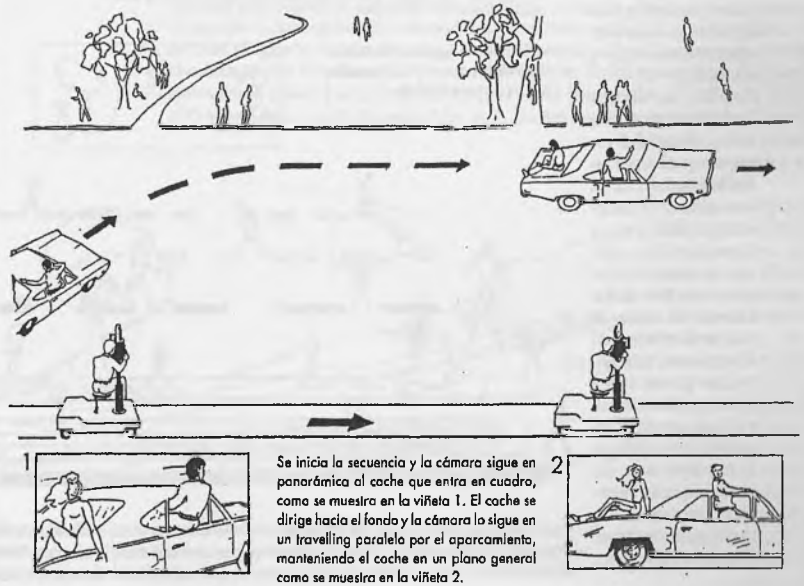
Figura 20.17

El travelling y la planificación para conectar varios elementos de la historia

Podemos llevar aún más lejos la idea que acabamos de ver combinando el travelling lateral, las panorámicas cruzadas, la puesta en escena móvil y el encuadre en profundidad. Las siguientes cinco viñetas de "storyboard" describen una acción que se podría rodar fácilmente en encuadres individuales.

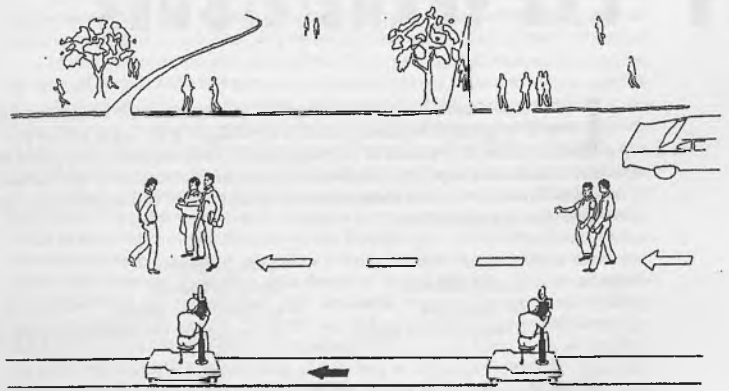
Los diagramas A-C, a partir de esta página, muestran cómo las acciones individuales pueden unirse en un solo plano ininterrumpido. Los diferentes elementos se sitúan en profundidad y se mueven en direcciones opuestas que se cruzan frente a la cámara. El primer elemento es un coche que entra en plano en *primer término* y se dirige hacia el último término. La cámara sigue al coche en un largo travelling que se desplaza de izquierda a derecha hasta que el coche sale de cuadro. El segundo elemento son los tres chicos que entran en cuadro en *segundo término*. La cámara cambia de dirección, volviendo sobre el espacio que acaba de cubrir y siguiendo a los chicos mientras hablan. El tercer elemento es una chica que entra en plano por el *fondo*. Pasa junto a los chicos en dirección a la cámara, y ésta la sigue hasta el primer término. En este punto uno de los chicos se acerca corriendo para hablar con ella.

DIAGRAMA A



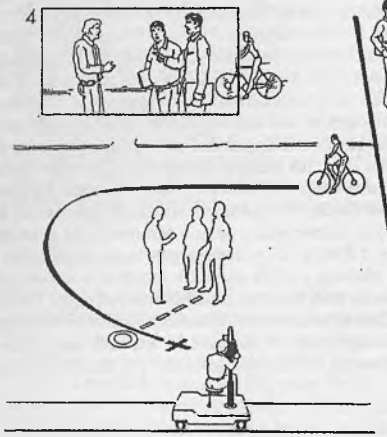
Se inicia la secuencia y la cámara sigue en panorámica al coche que entra en cuadro, como se muestra en la viñeta 1. El coche se dirige hacia el fondo y la cámara lo sigue en un travelling paralelo por el aparcamiento, manteniendo el coche en un plano general como se muestra en la viñeta 2.

DIAGRAMA B



El coche sale de cuadro mientras dos chicos caminan en segundo término, moviéndose en la dirección opuesta (viñeta 3). Ahora la cámara sigue a los chicos, manteniéndolos en segundo término mientras hablan. Se dirigen al extremo opuesto del aparcamiento.

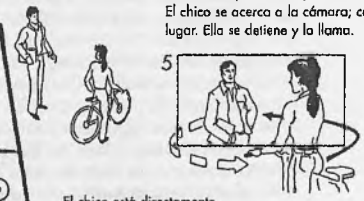
DIAGRAMA C



Un tercer chico se reúne con los otros dos y la cámara se detiene con ellos mientras hablan. Una chica entra por el fondo en bicicleta y pasa a primer término, como vemos en la viñeta 4. Ahora la cámara dirige a ella su atención. Uno de los chicos corre detrás de la chica y hablan un momento (viñeta 5).

DIAGRAMA D

La chica empieza a alejarse en la bicicleta. El chico se acerca a la cámara; cambian de lugar. Ella se detiene y lo llama.



El chico está directamente frente a la cámara cuando se da media vuelta en el encuadre con escorzo de la viñeta 6. Después de despedirse, ella se marcha en su bicicleta.

Fin de la secuencia.

Planos de travelling subjetivos y subjetivos modificados

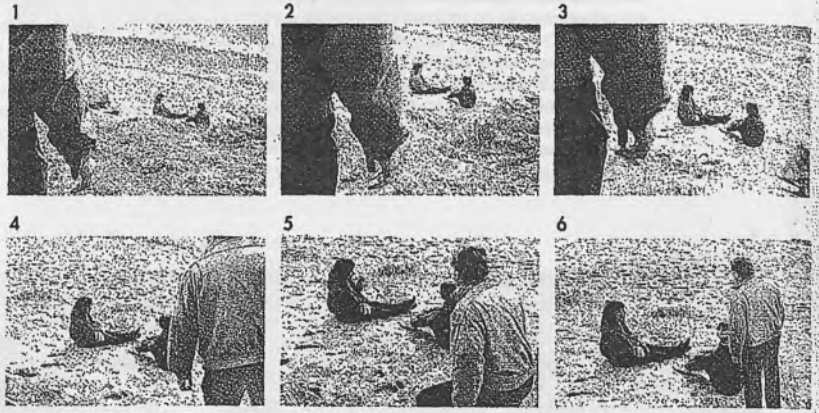
Hasta ahora los planos de travelling que hemos visto encuadran al sujeto como lo vería un observador neutral. Un travelling también puede tener una motivación subjetiva, ya sea con un plano largo de punto de vista o un plano subjetivo modificado que incluya al sujeto en el encuadre. Por ejemplo, un hombre se dirige hasta el borde de un saliente cubierto de hierba para buscar a su mujer y a su hermana, sentadas más abajo en la playa. En los ejemplos siguientes los encuadres individuales representan un travelling continuo.

La primera versión muestra un travelling subjetivo completo en el que la cámara se mueve hacia las dos mujeres sentadas en la playa. Normalmente el travelling se introduciría en un plano anterior del hombre mirando a las mujeres mientras camina hacia ellas.

La versión siguiente es una variación del travelling subjetivo en el que la cámara se acerca al sujeto y al hombre que las observa. Se trata de una situación en la que la "mirada" del hombre está implícita. Aunque no vemos sus ojos, está claro que mira a las mujeres. Cuando la cámara se acerca hacia el hombre, pasa de la mirada objetiva a la subjetiva. Al utilizar el brazo del hombre para encuadrar el plano, la identificación del espectador con aquél es estimulada por su proximidad a la cámara.

En esta última versión nos encontramos con una situación interesante, en la que el hombre entra en su propio plano subjetivo. La cámara se desplaza junto al hombre cuando éste se acerca a las mujeres en la playa. Una

vez más, la proximidad de la cámara provoca nuestra identificación con el hombre. Mientras el hombre se adentra en la playa la cámara deja de moverse. Ahora el hombre baja la pendiente y se reúne con las mujeres, y el plano vuelve al tono objetivo.



21 Las transiciones

Las uniones entre los planos son tan importantes como los planos mismos y por lo general indican cambios de tiempo y de lugar en las películas de ficción. Hoy en día se utilizan transiciones de casi cualquier tipo, con soluciones más experimentales en los anuncios comerciales y los vídeos musicales. En total sólo hay siete maneras de unir entre sí dos porciones de película. Son las siguientes:

- El corte
- El encadenado
- La cortinilla
- El fundido en negro
- Abre de negro
- Abre de blanco
- El fundido a blanco (o versiones en cualquier otro color)

El corte

La costumbre y las convenciones han determinado que el encadenado indique el paso del tiempo, mientras que el corte es una transición en el tiempo presente. Aunque esta generalización era aceptable para la mayoría de las películas de los años treinta y cuarenta, hoy hay muchas más excepciones. El corte es el que ha sufrido los mayores cambios y se aplica de manera mucho más amplia para conectar distintos periodos de tiempo. La televisión ha popularizado las técnicas que aceleran el argumento, y el corte se ha convertido en la transición preferida. Un uso que se ha popularizado mucho en la televisión (ahora también en el cine) es la secuencia de "montage" unida por medio de cortes. Esta secuencia se utiliza para cubrir un intervalo de horas, más que de días o semanas. Tomemos por ejemplo la secuencia de "montage" de *Tiburón*, de Steven Spielberg, en la que el agente Brody, el capitán Quint y Hooper montan la jaula para el tiburón a bordo del barco de pesca, el *Orca*. La secuencia está compuesta por seis planos, cada uno de tres segundos de duración, con una duración total aproximada de dieciocho segundos, en los que se condensa una acción que probablemente dura media hora. En este caso, las composiciones se organizan oblicuamente, buscando fuertes contrastes gráficos en planos medios y primeros planos, lo que nos avisa del hecho de que la continuidad normal en tiempo real ha sido interrumpida. El resultado es una secuencia de gran intensidad rítmica, vigorosa pero fluida. Otro uso de esta técnica, con una sola composición y ángulo de cámara, podría ser el de mostrar la construcción de una casa o la evolución de una familia, resumiendo semanas y años en unos cuantos segundos. Este tipo de secuencias normalmente mantiene la correspondencia entre fotogramas, consiguiendo así una detención del movimiento un tanto elemental, utilizada a menudo por su efecto cómico.

El encadenado

El encadenado, que en otra época llegó a ser casi un lugar común, vuelve a parecer una novedad al haber sido sustituido por el corte para muchas de sus funciones en los últimos años. En cualquier caso, lo mejor es que el director ignore las modas y utilice la técnica que mejor funcione en una situación determinada.