

LENGUAJE AUDIOVISUAL

El audiovisual es un lenguaje muy particular. Todo el mundo lo entiende pero muy pocos lo hablan. La enorme popularidad que adquirió el cine en poco tiempo y la igualmente meteórica implantación de la televisión en millones de hogares facilitaron la divulgación de este lenguaje entre las masas de todo el planeta.

Todos los espectadores entienden que la cámara puede acercarnos o alejarnos de los personajes en cualquier momento, que puede hacerlo o bien cortando o bien efectuando un movimiento, que puede mostrarnos a los personajes desde lo alto o desde abajo... En definitiva, entienden lo que les están contando, pero no serían capaces de contarlos por sí mismos.

Sólo los profesionales son capaces de utilizar correctamente estos recursos para articular el lenguaje de las imágenes. Éste se nutre de una serie de técnicas narrativas que emplean ciertas herramientas expresivas, que se combinan de acuerdo con unos códigos establecidos aunque en permanente evolución y que aceptamos como idóneos. Por qué conviene rodar una acción desde un concreto emplazamiento de la cámara y no desde otro, por qué después de rodar un plano conviene rodar otro que montará perfectamente con el anterior y no rodar aquel que no montará de ninguna manera, por qué elegir un ángulo concreto para rodar el plano, por qué decidir mover la cámara o dejarla quieta para cubrir la acción, por qué decidir hacerlo moviendo la cámara o girándola sobre su eje... Todas estas decisiones que tomará el director o realizador para plasmar en imágenes el guión con el que ha de trabajar, son el resultado de su conocimiento de la utilización del lenguaje audiovisual de la misma forma que la elección cuidadosa de sustantivos, adjetivos o preposiciones y su correcta combinación según las reglas de la gramática y de la sintaxis son el resultado del conocimiento que un escritor tiene del idioma que maneja. Las palabras mal dispuestas en la oración confunden al lector de la misma forma que las imágenes mal engarzadas en la película confunden al espectador.

Analizaremos a partir de aquí los recursos o herramientas que el director de una producción audiovisual tiene a su alcance para poner el guión en imágenes de forma que los espectadores lo entiendan y lo disfruten.

CONCEPTOS PREVIOS

Antes de seguir, es preciso definir algunos conceptos acerca de la estructura de una obra fílmica.

El plano es la porción de película que la cámara impresiona entre la orden de "acción" y la de "corten". Cuando un plano se rueda varias veces, hablamos de que cada repetición es una "toma". En el montaje se utiliza la mejor toma de cada plano según el criterio del director y/o del montador. La "secuencia" (en España "escena") es la serie de planos que dentro de la película ya montada mantiene una unidad de acción, esto es, un principio, un desarrollo y un desenlace. Como el capítulo de un libro o el acto de la obra teatral.

REGLAS BÁSICAS

La creación audiovisual es ante todo una actividad artística. Lo que significa que, como en todas las artes, utiliza un lenguaje y una técnica expresiva. La libertad que un artista tiene para desarrollar su talento en el medio concreto en el que se desenvuelve está limitada por las herramientas que ha de usar y por la técnica de utilización de éstas. Siempre existe la posibilidad de transgredir normas de lenguaje comunes para experimentar, para provocar, para epatar... Pero no es normal ni aconsejable saltarse todas las normas en todas las ocasiones. Ningún creador serio lo hace. Sólo actúa así el que con la transgresión permanente trata de ocultar su falta de talento.

Las reglas y técnicas narrativas básicas que un realizador debe conocer se han ido asentando con el paso de los años según el cine iba madurando, pero sin ninguna duda, casi todas quedaron establecidas de alguna forma en 1915 cuando D.W. Griffith estrenó *El Nacimiento de una Nación*. Para casi todos los directores posteriores este evento constituyó también el nacimiento del cine moderno. Naturalmente, el cine siguió evolucionando, surgieron escuelas y estilos, pero casi todo lo esencial ya estaba en la genial obra de Griffith: estructura de la obra en secuencias y escenas, alternancia de planos cortos y largos, composición, acciones paralelas... Innovaciones técnicas como la aparición del sonoro, de emulsiones más sensibles, del color, de los formatos panorámicos, provocaron cambios en el estilo de contar historias. Pero la base de partida estaba ahí, en unas cuantas herramientas narrativas y reglas básicas de las que todo parte.

PLANOS

La base de cualquier narración cinematográfica o televisiva es el plano. El cine comenzó a trabajar los planos en la misma forma en la que un pintor lo hacía. Un retrato puede ser de cuerpo entero, sólo del rostro, de cintura hacia arriba. Un paisaje normalmente muestra una escena amplia con multitud de elementos. Un cuadro de un grupo humano puede abarcar a una multitud o de forma más próxima a sólo tres o cuatro...



La rendición de Breda



Luis de Góngora



La fragua de Vulcano

En estos cuadros de Velázquez apreciamos la elección del encuadre para mostrar desde un punto de vista más próximo o más alejado a un mayor número de personajes.

En el cine, los directores eligen el tamaño del plano, normalmente en función de la cantidad de información que van a incluir en él. La diferencia básica del director con el pintor estriba en que el primero debe preocuparse por la forma en que cada plano se engarza con el anterior y con el posterior. Y también porque en el plano cinematográfico puede haber movimiento, lo que obliga al director a pensar en la composición con otra mentalidad.

En cualquier caso, los planos típicos que se suelen usar son los siguientes.

- El gran primer plano (primerísimo primer plano, primer plano corto).



Gladiator (2002) de Ridley Scott



La venganza de los Sith (2005) de George Lucas



2001, una odisea del espacio (1968) Stanley Kubrick



Psicosis (1960) Alfred Hitchcock

Es el plano más corto, más próximo. El rostro de un personaje ocupa casi toda la pantalla. Suele cortar por la barbilla y la frente. Se utiliza generalmente para enfatizar dramáticamente. Los sentimientos del actor se transmiten al espectador de forma rápida y fácil. Tensión, ira, asombro, terror.

- El primer plano



Alejandro Magno (2004) de Oliver Stone



Centauros del desierto (1956) John Ford

Un poco más abierto que el anterior. Muestra la cara del actor entera y suele cortar por los hombros. Es posible encuadrar a dos actores en primer plano y más aún en los formatos panorámicos.



La ventana indiscreta (1954), Alfred Hitchcock



El último samurái (2003) de Edward Zwick

Es el plano ideal para el beso, o para la despedida.

- El plano medio corto



Crimen perfecto (1954) de Alfred Hitchcock



Torpedo (1958) de Robert Wise



Rebeca (1940) de Alfred Hitchcock



Salvar al soldado Ryan (1998) Steven Spielberg

Es el plano ideal para encuadrar a personajes con bastante proximidad en un tamaño que permite incluir elementos descriptivos de la acción.

- El plano medio



El último samurái (2003) de Edward Zwick



Trece días (2000) de Roger Donaldson



El sueño de Casandra (2007) de Woody Allen



Gladiator (2002) de Ridley Scott

El plano medio permite mostrar claramente la acción en la que intervienen varios personajes. El ambiente en el que éstos se hallan se aprecia con mayor claridad que en los planos anteriores más cerrados. Lo normal es mostrar entre dos y cuatro personajes y suele cortar por la cintura de los mismos.

- El plano americano (plano tres cuartos)



Open range (2003) de Kevin Costner



La diligencia (1939) de John Ford



Fort Apache (1948) de John Ford



El capitán Alatriste (2006) de Agustín Díaz Yanes

Este plano corta a los personajes más o menos por la rodilla. Se dice que empezaron a utilizarlo los directores de westerns para mostrar los revólveres de los pistoleros. Es un plano en el que se pueden situar varios personajes interactuando.

- El plano general corto (plano entero)



El reino de los cielos (2005) de Ridley Scott



María Antonieta (2006) de Sofía Coppola



Cartas de Iwo Jima (2006) Clint Eastwood



Open range (2003) de Kevin Costner



Centauros del desierto (1956) John Ford



Robin de los bosques (1938) de Michael Curtiz

Encuadra a los personajes enteros, de los pies a la cabeza, dejando exclusivamente algo de aire en los márgenes superior e inferior. Es un plano utilizado generalmente para describir el conjunto de una acción que involucra a un grupo, normalmente no muy numeroso, de actores y/o figurantes, mostrando bastantes detalles del escenario. Aunque también se puede utilizar para encuadrar a un único personaje.

- El gran plano general



Apocalypto (2006) de Mel Gibson



Open range (2003) de Kevin Costner



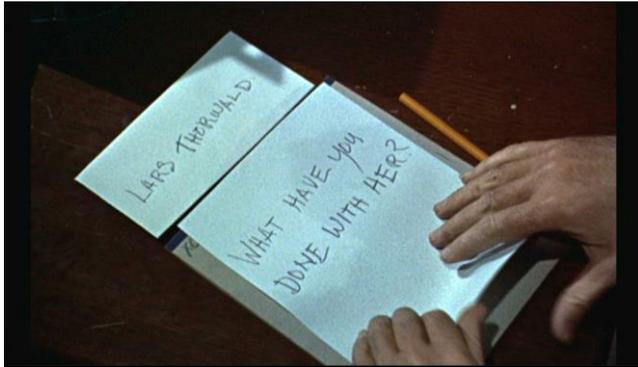
Salvar al soldado Ryan (1998) Steven Spielberg



Apocalypse now (1979) Francis F. Coppola

El gran plano general es el plano descriptivo por naturaleza. Los personajes, empequeñecidos, ceden protagonismo al escenario y a la acción. El campo visual que abarca este tipo de planos puede variar mucho. Es el plano ideal para mostrar la grandiosidad de escenarios naturales o acciones espectaculares como batallas con grandes masas de figurantes y costosos medios (helicópteros, carros de combate, aviones, etc).

- El plano detalle



Centauros del desierto (1956) de John Ford



Ciudadano Kane (1941) de Orson Welles



Mary Reilly (1995) de Stephen Frears

Como su nombre indica, muestra un detalle de la escena. Puede ser una mano que agarra un objeto, unos ojos llorosos, pero también puede ser un objeto, como un reloj, un teléfono que suena... Estos planos se insertan en el montaje para mostrarle al espectador algún detalle relevante para la acción. Son planos de utilización esporádica, de los que no se debe abusar.

ÁNGULOS

El director, a la hora de rodar un plano, además de elegir el tamaño del mismo según la clasificación que vimos antes, debe también escoger el ángulo desde el que lo rodará. La cámara, básicamente, se puede situar en tres ángulos respecto a los actores y a la escena.

El ángulo normal es el que sitúa la cámara a la altura de los ojos de los actores. También podríamos decir que es el ángulo desde el que un espectador contempla normalmente una escena. La mayoría de los planos de una película están rodados desde un ángulo normal.



El capitán Blood (1935) Michael Curtiz Apocalypse now (1979) Francis F. Coppola

En ocasiones y por diferentes razones, el director opta por rodar el plano desde un ángulo alto, con la cámara elevada respecto a la posición normal. Es el ángulo picado. Un plano rodado en picado muestra, respecto al ángulo normal, un punto de vista más alto, pero éste puede variar en rango enorme. Se puede rodar subiendo la cámara ligeramente en el trípode o elevándola con una grúa.



Centauros del desierto (1956) de John Ford



Ciudadano Kane (1941) de Orson Welles

El director puede utilizar este ángulo para elevar ligeramente la cámara y facilitar la visión de un grupo de actores sin que se tapen unos a otros. Puede emplearlo también para mostrar el suelo, porque sea relevante por alguna razón. En ocasiones, puede reflejar un punto de vista alto por la insignificancia o la humildad del personaje principal dentro del encuadre.



Ciudadano Kane (1941) de Orson Welles

La opción contraria al ángulo picado es el contrapicado. La cámara se sitúa por debajo y encuadra hacia arriba. Puede ser útil para mostrar al actor o actores situados delante de objetos más altos que ellos y que, por alguna razón, es importante que se vean en toda o parte de su magnitud. También sirve para dotar al encuadre, y en consecuencia a las personas que lo ocupan, de grandilocuencia y poderío.



La Pantera Rosa (2006) de Shawn Levy



El orfanato (2007) de Juan Antonio Bayona



El triunfo de la voluntad (1935) de Leni Riefenstahl



El aviador (2004) de Martin Scorsese

Muy ocasionalmente se utiliza el ángulo inclinado (también llamado holandés o aberrante). La acción se rueda con la cámara inclinada respecto al plano horizontal. Normalmente este ángulo se emplea para dar sensación de inestabilidad, desasosiego, tensión... La mayoría de las películas no contienen ni un solo plano rodado con este ángulo.



El tercer hombre (1949) de Carol Reed

En *El tercer hombre* el director, Carol Reed, excepcionalmente utiliza con bastante frecuencia el ángulo inclinado. La estética de la película, de tipo expresionista, que busca crear un clima inquietante, justifica esta elección.

Finalmente, existen los ángulos extremos: el cenital, cuando la acción se rueda desde encima de los personajes, en su vertical y el nadir, cuando se hace totalmente desde abajo. Los dos son de utilización muy esporádica.

PUNTO DE VISTA

En la mayoría de las películas los directores optan por convertir al espectador en un observador objetivo de la acción. Los planos están rodados desde un punto de vista en el que el espectador asiste a la acción como si fuese un personaje invisible que en la mayoría de las ocasiones está situado justo al lado de los actores o frente a ellos y en muchos casos detrás y mirando por encima de su hombro. Esto es particularmente evidente en los planos y contraplanos, que más adelante estudiaremos.



Forrest Gump (1994) de Robert Zemeckis

Ésta es una imagen típica de conversación en plano y contraplano. El espectador se convierte en un observador silencioso situado junto a los actores en los contraplanos y casi siempre frente a ellos en el plano máster. A veces el punto de vista es muy parecido al de alguno de los personajes, pero no es exactamente el mismo.

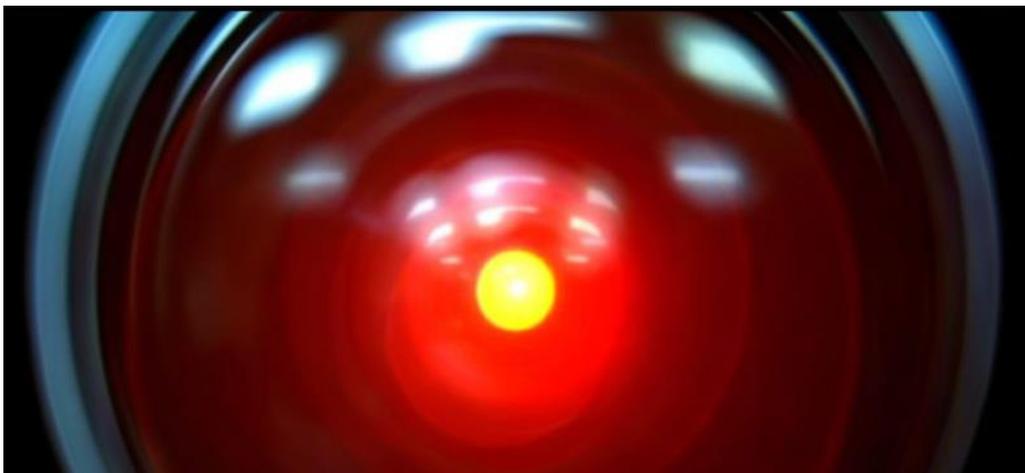
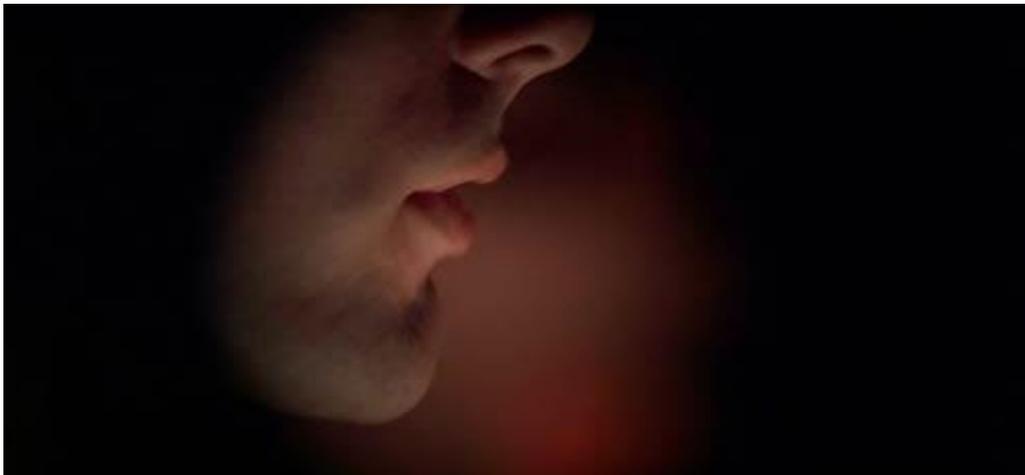
En otros casos el punto de vista del espectador sí se convierte en el de alguno de los personajes, dando lugar a los planos subjetivos.

Este tipo de planos no es el más habitual. Suele emplearse cuando el director entiende que conviene situar al espectador en el punto de vista exacto de un personaje por alguna razón concreta. Porque está espiando a alguien, observando a través de unos prismáticos o de la mira telescópica de un fusil o bien porque sufre alucinaciones o su visión se ha vuelto borrosa después de haber recibido un golpe...



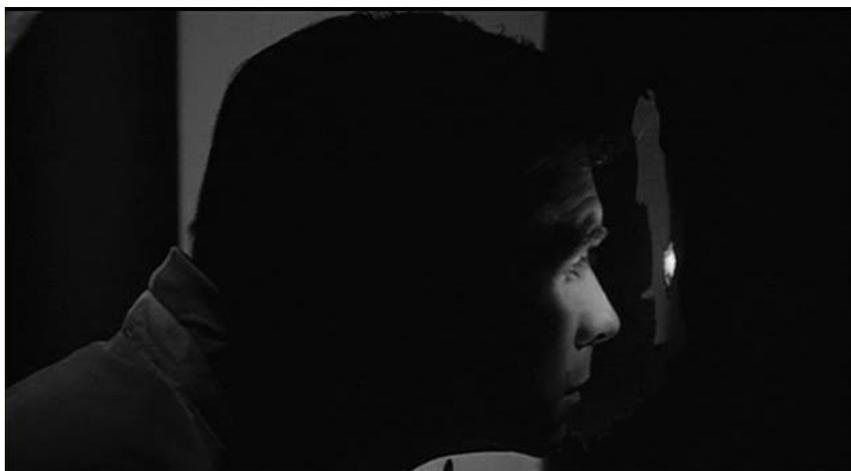
Arabesco (1966) de Stanley Donen

En la película *Arabesco*, el profesor David Pollock (Gregory Peck), conduce por una autopista británica bajo los efectos de fuertes drogas que le han inoculado los “malos”. El director, Stanley Donen, pone al espectador a través de unos planos subjetivos borrosos y oblicuos, en el punto de vista del personaje.



2001, una odisea del espacio (1968) Stanley Kubrick

Stanley Kubrick, en *2001, una odisea del espacio*, utiliza un plano subjetivo del robot-computador HALL-9000 cuando, leyendo los labios de los dos astronautas, se entera de que éstos planean desconectarlo. Una serie de planos detalle del “ojo” de HALL alternados con planos detalle de los labios de los astronautas, consiguen que el espectador se ponga en el lugar de aquel.



Psicosis (1960) de Alfred Hitchcock

En *Psicosis*, Norman Bates (Anthony Perkins) acerca su ojo a un agujero en el tabique. El plano siguiente coloca al espectador exactamente en el lugar de Bates, espiando a Marion Crane (Janet Leigh). El plano subjetivo hace al espectador ver exactamente lo mismo que está viendo un personaje y a través de sus ojos. Por esa razón, la regla de que los actores no miren nunca a cámara, se ignora para el caso. Si la cámara muestra lo que ve un personaje mientras habla con otro, éste debe mirar directamente a la cámara.

En muchos casos, la cámara en plano subjetivo, sustituye a un personaje durante una serie de planos y se mueve como el personaje al que suplanta, como ocurre en el comienzo de *La senda tenebrosa* (1947). El director, Delmer Daves, narra la fuga de Vincent Parry (Humphrey Bogart) de la prisión con una serie de planos subjetivos de Parry.

Delmer Daves quiso, con esta técnica, evitar que el espectador viera el rostro de Parry hasta después de la operación de cirugía plástica que lo convierte en Humphrey Bogart.



La senda tenebrosa (1947) de Delmer Daves La dama del lago (1947) de Robert Montgomery

También en 1947 se rodó *La dama del lago*, de Robert Montgomery, basada en una novela de Raymond Chandler narrada en primera persona por su protagonista, el detective Philip Marlowe. Robert Montgomery, trasladó esta narración en primera persona a la puesta en escena, rodando toda la película con planos subjetivos de Marlowe (encarnado por el propio director), al que sólo se ve fugazmente en algún plano reflejado en un espejo.

COMPOSICIÓN

El director que va a rodar un plano, además de elegir el tamaño del encuadre y el ángulo de tiro de la cámara, deberá diseñar la composición espacial de todo lo que aparece en ese plano. La composición no es más que la disposición en el encuadre de actores, figurantes, objetos, animales...

Una buena composición debe captar la atención del espectador, debe facilitar la comprensión de la acción y debe dotar al plano de atractivo estético. Al igual que un buen pintor no sólo utiliza bien la técnica y las herramientas, sino que además realiza bellas composiciones, el director debe cuidar la composición de sus encuadres.

La pantalla, al igual que el lienzo del pintor, es plana. Sin embargo, una composición equilibrada y en profundidad puede dar esa sensación de tridimensionalidad que aporta realismo a la escena.



El cuadro genial de Velázquez, Las Meninas, es un buen ejemplo de composición en profundidad. El detalle de los reyes reflejados en el espejo del fondo, aumenta aún más esa sensación.

La profundidad se consigue evitando los encuadres planos, totalmente de frente o totalmente de lado. Las diagonales, la superposición de los personajes solapándose ligeramente, los escorzos... contribuyen a dar a las imágenes la tridimensionalidad de la que realmente carecen.

Al encuadrar a grupos, un picado nos permite apreciar mejor la escena sin que los personajes u objetos se tapen unos a otros y de paso, conseguimos, con la superposición, mayor profundidad.

Esta carga de caballería de los cruzados con la cámara en “travelling” ligeramente adelantada respecto de los jinetes nos da una perspectiva más viva de la acción.



El reino de los cielos (2005) de Ridley Scott

Un resultado parecido se consigue con esta carga a pie de samuráis. La cámara, además de adelantarse ligeramente respecto al grupo, pica sobre él. La composición diagonal dinamiza la escena.



El último samurái (2003) de Edward Zwick

Otro ejemplo similar. La diagonal dentro del encuadre y la elevación de la cámara hacen más atractiva esta vista de la diligencia que cruza el desierto.



La diligencia (1939) de John Ford

Otra composición en profundidad con un esquema en diagonal, aunque en este caso, la cámara, también ligeramente adelantada respecto a la hilera de arqueros, contrapica. La fila, que se proyecta hacia el fondo, dota de una incuestionable profundidad al plano.



El último samurái (2003) de Edward Zwick

La elevación de la cámara sobre las cabezas de los jinetes nos da una perspectiva en profundidad. La ciudad fortaleza al fondo realza esta sensación.



El retorno del rey (2003) de Peter Jackson

La composición siguiendo esquemas geométricos es muy habitual. Diagonales, triángulos, rombos...



Master and commander (2003) de Peter Weir



Tres reyes (1999) de David O. Russell



La noche del cazador (1955) de Charles Laughton

La composición de este plano con las acentuadas líneas de fuga de esta perspectiva es otro ejemplo de profundidad. La total, casi agobiante simetría, refuerza la idea de despersonalización de este centro de trabajo.



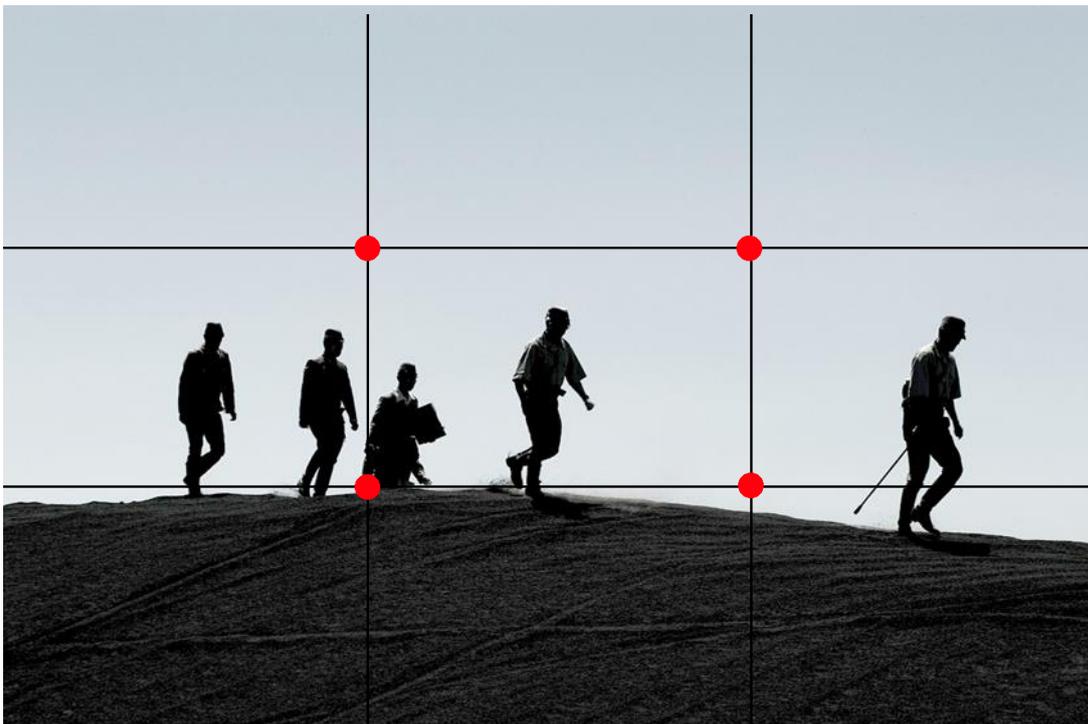
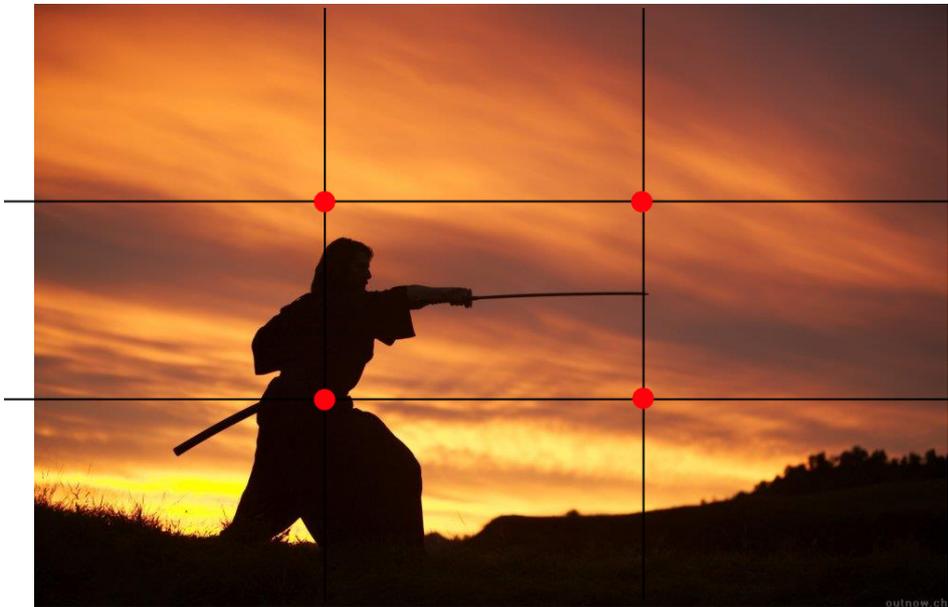
El apartamento (1960) de Billy Wilder

Encuadrar la acción o a los actores entre elementos del decorado o del paisaje es un recurso muy habitual a la hora de componer.



La noche del cazador (1955) Charles Laughton Centauros del desierto (1956) de John Ford

La regla de los tercios, utilizada tradicionalmente en múltiples disciplinas artísticas, nos ayuda a distribuir en el encuadre los elementos de forma más equilibrada y al mismo tiempo atractiva para el espectador. Consiste en dividir el encuadre en tres líneas equidistantes horizontales y otras tantas verticales que nos dan cuatro puntos de intersección y utilizar estos puntos y líneas para realizar la composición.



LOS OBJETIVOS

La estética final de un plano depende también de la elección del objetivo. A primera vista pudiera parecer que el tipo de objetivo a emplear es una elección técnica y en consecuencia, competencia exclusiva del operador. Sin embargo, rodar un plano con más o menos profundidad de campo, además de obedecer a razones meramente técnicas, como la de no perder el foco en el seguimiento de una acción, puede ser el resultado de una decisión estética del director.

La profundidad de campo es el espacio a foco que, en el encuadre, obtenemos por delante y por detrás del sujeto u objeto principal. Cuanto más amplio sea este espacio, mayor profundidad de campo y a la inversa, cuanto más se restrinja, la profundidad de campo será menor.

La profundidad de campo depende de varios factores. Es mayor:

- Cuanto más lejos se sitúa la cámara del sujeto u objeto
- Cuanto más cerrado está el diafragma
- Cuanto más corta sea la distancia focal del objetivo

En los casos contrarios, como es lógico, decrece.

La utilización de objetivos con diferente distancia focal, como hemos visto, incide directamente en la profundidad de campo. Los objetivos angulares (18, 25mm) con una amplio ángulo de captación (distancia focal corta), la aumentan y los teleobjetivos (distancia focal larga), la recortan. Con angulares es más fácil rodar planos generales con grandes movimientos de masas. Todo lo que aparece en el encuadre estará a foco. También es útil para seguir actores u objetos en movimiento con muy bajo riesgo de perder el foco.

En el rango de distancia focal media están los objetivos normales (32, 35mm). Son los más habituales para rodar escenas con pequeños grupos de actores.

Los objetivos de larga distancia focal (50, 75, 100mm)* tienen un ángulo estrecho de captación de imagen. Por esa razón dan esa sensación de acercamiento a lo que captan. Con un teleobjetivo el enfoque es crítico, dada la escasa profundidad de campo. Rodar acciones con movimiento sin perder el foco resulta difícil. Sin embargo, al enfocar con ellos a un actor en primer plano, el fondo queda totalmente borroso, empastado, por lo que su cara destaca claramente.

* Valores para ópticas de cámaras de 35. La misma distancia focal en 16 suele ser la mitad: por ejemplo un objetivo de distancia focal corta sería de 9'5mm, media de 16, larga de 50...

El primer plano con poca profundidad de campo difumina el fondo y realza el rostro de Nicole Kidman.



Cold mountain (2003) de Anthony Minghella

En cambio, en este primer plano de Tom Cruise, la profundidad de campo permite ver con nitidez el decorado y a Tim Robbins al fondo.



La guerra de los mundos (2005) de Steven Spielberg

Los planos generales requieren profundidad de campo. Es preciso que los muchos elementos que se muestran en el encuadre aparezcan a foco. Tanto los más próximos como los más alejados de la cámara. En la escena de pánico en la playa que se muestra bajo estas líneas, tanto los dos niños que aparecen en primer término como las lanchas que se aprecian al fondo, están enfocados. Un objetivo angular consigue este resultado.



Tiburón (1975) de Steven Spielberg

En este encuadre también tenemos un buen ejemplo de amplia profundidad de campo. Los dos personajes en plano medio cercanos a la cámara están a foco. Igual que el bombardero B-17 y el caza Focke-Wulf que lo persigue. Incluso los lejanos árboles de la orilla opuesta se perciben con nitidez.



El libro negro (2006) de Paul Verhoeven

Tanto la mujer en primer término como el niño que juega en la nieve y que vemos a través de la ventana están enfocados. Orson Welles planificó Ciudadano Kane con encuadres con gran profundidad de campo.



Ciudadano Kane (1941) de Orson Welles

Esta conversación entre un reducido grupo de personajes se proyecta hacia el fondo, para que el espectador aprecie la particular estructura curvilínea de la estación orbital en la que transcurre la escena.



2001, una odisea del espacio (1968) Stanley Kubrick

LOS MOVIMIENTOS DE CÁMARA

La mayoría de los planos de casi todas las películas se ruedan con la cámara en una posición fija. Los movimientos de cámara son una opción más de las que dispone el realizador para contar la historia.

Hay dos tipos de movimientos de cámara. Aquellos en los que se desplaza y aquellos en los que pivota sobre su eje.

Entre los primeros, el más común es el “travelling” en el que la cámara se desplaza hacia delante, hacia atrás o lateralmente sobre una plataforma con ruedas. Esta plataforma, “dolly”, puede desplazarse sobre el suelo si éste es muy regular o sobre vías.

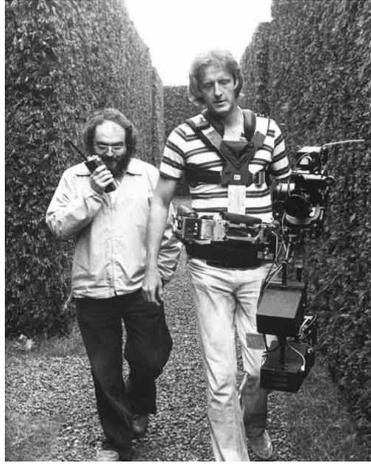
Otro desplazamiento típico se efectúa situando la cámara en una grúa para elevarla. Con la grúa se pueden rodar movimientos ascendentes o descendentes y también se puede combinar con el travelling.

La relativamente reciente aparición de los sistemas estabilizadores de cámara tipo steadicam ha permitido desplazar ésta por espacios que hasta hace poco le estaban vedados. Gracias a estos dispositivos hoy es fácil seguir los movimientos de personajes por parajes muy agrestes o espacios muy angostos.

Por supuesto, la cámara también se monta en ocasiones en vehículos para rodar planos en movimiento. Tomas efectuadas desde coches o helicópteros son muy habituales para rodar acciones espectaculares como persecuciones, batallas o catástrofes.

El segundo tipo, de movimientos es el de las panorámicas. En la horizontal la cámara gira hacia los lados recorriendo un espacio o siguiendo a un personaje. Es muy habitual para seguir a un actor en un movimiento de corto recorrido o para mostrar una serie de objetos, como libros en una estantería o retratos enmarcados sobre una cómoda. En la vertical pivota hacia arriba o hacia abajo con la misma finalidad. Se utiliza mucho para seguir en plano corto el movimiento de un personaje que se incorpora o para mostrar la altura de un edificio...

El zoom, aunque no es un movimiento de la cámara, produce un efecto de acercamiento o alejamiento similar al del travelling. Realmente es un recurso óptico que se consigue con las lentes de distancia focal variable. Casi siempre que sea posible, es preferible utilizar un travelling. La sensación de acercamiento o alejamiento es más real y más profesional que con el zoom.



S. Kubrick con su operador de steadicam en El resplandor (1980)



Bernardo Bertolucci prepara un plano con travelling y grúa en Novecento (1976)



Rodaje de un plano con travelling en Centauros del desierto (1956) de John Ford

EL MONTAJE

Una vez finalizado el rodaje, la película se acaba en la sala de montaje. Antes de iniciar éste, no existen más que miles de metros de película impresionada que contienen un buen número de planos desordenados.

La primera tarea al de empezar a montar consiste en elegir las tomas buenas de cada plano. El director, cuando ha efectuado varias tomas, elige una o varias que considera que han quedado razonablemente bien y son éstas las que se envían al laboratorio para su revelado. Cuando hay más de una toma buena, en la sala de montaje se tomará la decisión de quedarse con una y descartar las demás.

Cuando se han seleccionado las tomas válidas de cada plano se puede comenzar a montar. Es muy posible que, durante el montaje, se produzca una segunda selección en la que se descarten planos. En ocasiones, estos planos rodados y no utilizados se incluyen en un nuevo montaje de la película que permite una nueva comercialización (el famoso “montaje del director”).

Durante el proceso de montaje los planos se irán ordenando de acuerdo con el guión y los planos de rodaje se irán fragmentando y empalmando unos con otros. Si se trocean mucho los planos de rodaje, los fragmentos resultarán planos de montaje cortos, y en caso contrario, largos. Este proceso resultará definitivo para dotar a la película de ritmo e intensidad dramática. Tradicionalmente, los planos se cortaban poco en el montaje y las películas solían tener un ritmo más lento. Actualmente, en cambio, los planos se fragmentan mucho, duran poco y se suceden rápidamente en la pantalla. La estética de la televisión, sobre todo la de los spots publicitarios y los videoclips, es la que manda.

Los primeros rudimentos del montaje cinematográfico se pueden hallar en algunas películas de comienzos del siglo XX del cineasta americano Edwin S. Porter, como *The great train robbery* de 1903. Sin embargo el gran sistematizador del montaje fue sin duda David W. Griffith. En su obra *El nacimiento de una nación* (1915), muchos estudiosos han visto el principio del cine moderno.

Frente al desarrollo del montaje de continuidad, cineastas soviéticos como Kuleshov o Eisenstein, concibieron teorías del montaje destinadas a influir en la conciencia del espectador. La continuidad entre planos al servicio de la fluidez de la narración resultaba menos importante que un montaje en el que planos aparentemente contradictorios entre sí, o cargados de simbolismo, influían en el espectador en un sentido determinado.

En cualquier caso, el montaje de la mayoría de las películas se basa en la continuidad. Ello no obsta para que, en alguna secuencia concreta, se utilice el montaje al estilo ya prefigurado por Eisenstein.

Por ejemplo, el montaje paralelo, que Griffith ya utilizó magistralmente en *El nacimiento de una nación*, sirve a Francis Ford Coppola en *El padrino* (1972), para sacudir la conciencia del espectador en la magistral secuencia del bautizo.



El Padrino (1972), de Francis Ford Coppola

Mientras Michael Corleone (Al Pacino) asiste como padrino al bautizo católico de su sobrino, sus sicarios asesinan a los capos de bandas rivales. Coppola utiliza un montaje paralelo de ambas acciones saltando de una a otra, pasando de la quietud y recogimiento que se respira en la Iglesia, a la violencia de los asesinatos. El contraste entre estas acciones tan opuestas, resulta impactante.

El montaje en paralelo es una técnica que funciona a la perfección para crear sensaciones. En ocasiones, a diferencia del caso anterior, una acción resulta determinante para el resultado de la otra, porque están llamadas a converger en el momento más alto de tensión, el clímax. Un reo va a ser ejecutado en la prisión y, en la otra punta de la ciudad, alguien ha conseguido la prueba irrefutable de su inocencia, pero debe llegar a tiempo de impedir la ejecución. El montaje paralelo de la acción que muestra al reo camino del patíbulo y la de su salvador que intenta llegar sorteando mil obstáculos aumenta la angustia del espectador.

En el montaje clásico, de continuidad, existen una serie de reglas esenciales para facilitar la transición de un plano a otro sin saltos, repeticiones o sensaciones extrañas que confundan al espectador.

Como regla general es aconsejable cortar un plano en el momento en que el actor inicia un movimiento para montarlo justo cuando lo finaliza. El corte en movimiento facilita la transición de un plano a otro, dando una sensación natural de continuidad en la acción. Imaginemos una película bélica en la que el protagonista salta en paracaídas. En un plano vemos, desde dentro del avión, cómo se aproxima a la cámara de frente, gira hacia la puerta dando la espalda y salta. Si en el momento justo del salto desde dentro del avión se corta a un plano tomado desde fuera (otro avión o un helicóptero con una segunda unidad) en el que vemos cómo el protagonista salta de frente, la acción quedará perfecta. Este ejemplo tan espectacular sirve igual para situaciones más sencillas. Pensemos en un plano de un forajido del oeste que está a punto de desenfundar su revólver. Lo tenemos en un plano general a punto de desenfundar. Podemos cortar a un plano más corto antes de que desenfunde, después de que lo haga o en el momento justo en que lo hace. Siguiendo el ejemplo, tenemos un plano general del pistolero a punto de desenfundar (figura 1), empieza a sacar el revólver (figura 2), desenfunda (figura 3) y acaba de desenfundar y dispara en plano medio figura 4). Si pasamos de 3 a 4, la transición será mucho más dura que si lo hacemos cortando en pleno movimiento, es decir, de 2 a 4. Mientras desenfunda en plano general cortamos al plano medio en el que acaba de desenfundar y dispara.

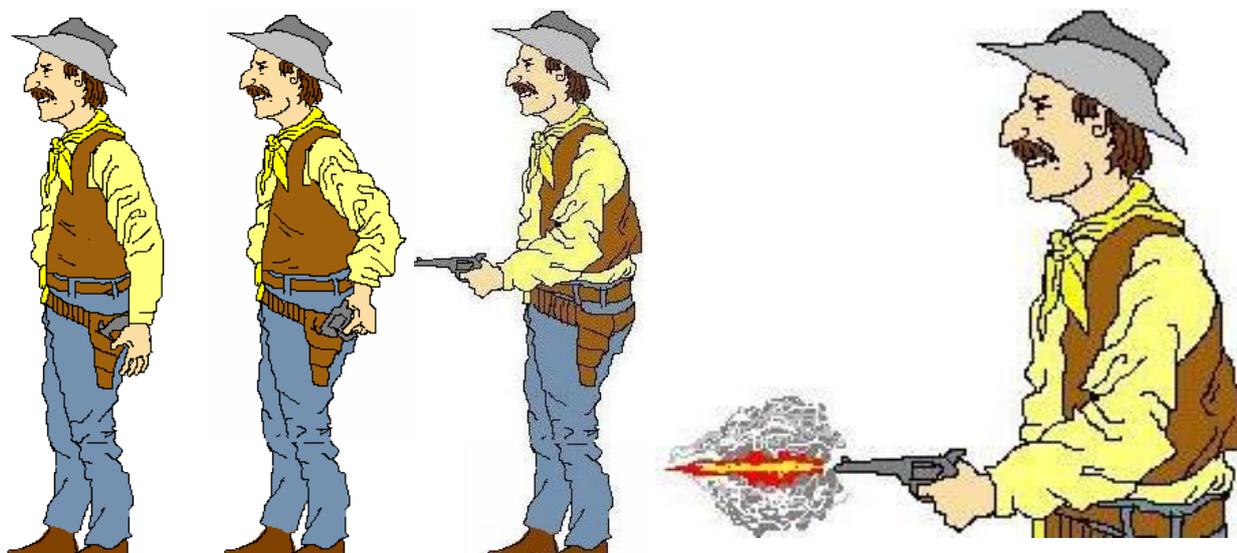


Figura 1

Figura 2

Figura 3

Figura 4

Los diferentes tipos de planos deben usarse con cautela en el montaje. Como regla, no se debe nunca montar por corte dos planos de tamaño igual o parecido de la misma acción. Un plano medio de un actor no debe montarse

con un plano corto del mismo actor. La sensación visual que se produce es de una especie de salto molesto que confunde al espectador y no aporta nada a la acción. Tal y como se aprecia en las imágenes de abajo, el plano medio corto de la figura 5 monta mal con el primer plano de la figura 6 pues son demasiado parecidos.



Figura 5

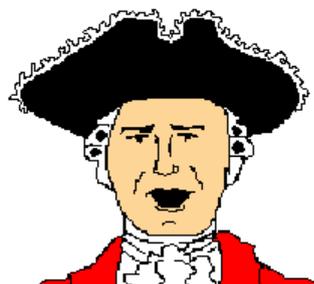


Figura 6

Para que dos planos de parecido tamaño puedan montar razonablemente bien se puede desplazar el eje de tiro de la cámara. Pero este cambio debe ser claramente perceptible. La regla clásica aconseja que el cambio de posición de la cámara debe ser al menos de 30° con respecto a la posición previa. Aún así, lo mejor es no montar seguidos y por corte dos planos de tamaño parecido de un mismo personaje u objeto.

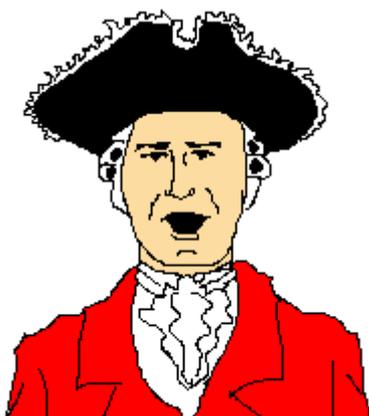
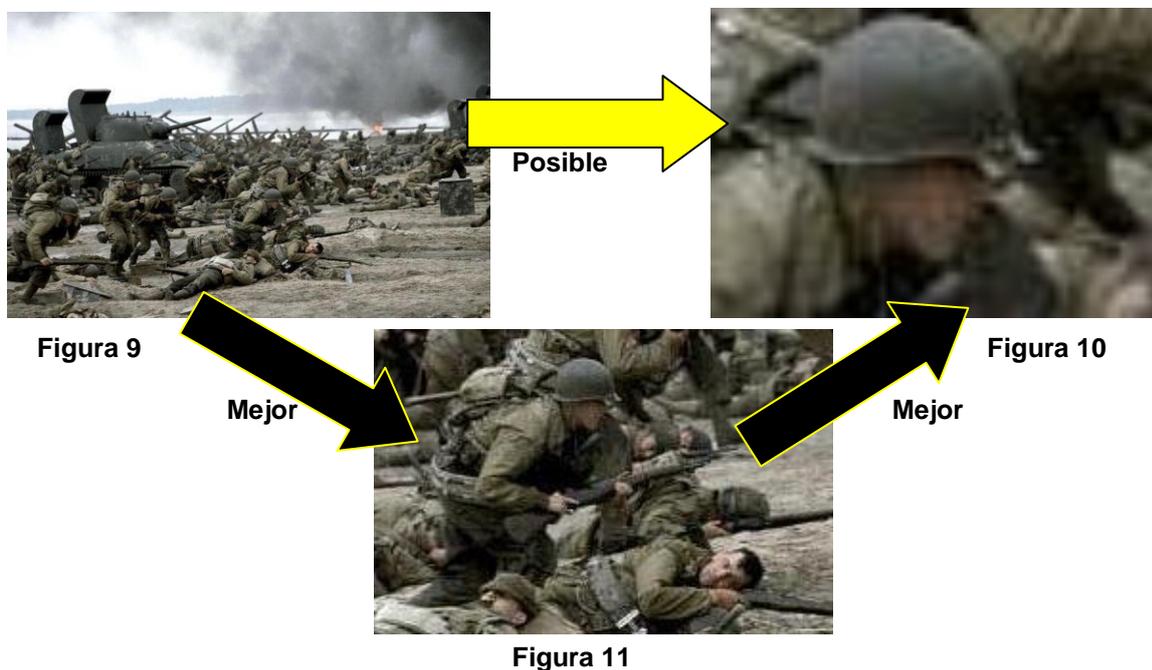


Figura 7



Figura 8

Una excesiva diferencia de tamaño de los planos consecutivos tampoco resulta aconsejable. Se puede cortar de un gran plano general que engloba a una acción con un gran número de figurantes y actores a un primer plano de uno de ellos. Pero el espectador puede perder la visión de conjunto y puede no entender que se trata de la misma acción, del mismo personaje y del mismo lugar. Es preferible insertar un plano intermedio más corto, un plano general o americano, entre ambos. Entre el gran plano general (figura 9) y el primer plano (figura 10) es mejor intercalar el plano general de la figura 11.



Las transiciones entre planos son básicamente tres. Corte, cortinilla y fundido. Casi todas las transiciones de una película son cortes, es decir, un plano se empalma con el siguiente directamente. La cortinilla hace que un plano se vaya superponiendo sobre el anterior mediante un desplazamiento o alguna forma geométrica. Los fundidos consisten en un desvanecimiento de la imagen. En el fundido a negro, la imagen se desvanece y la pantalla se va oscureciendo hasta el negro. El fundido encadenado consiste en que al tiempo que un plano se desvanece el siguiente va ocupando su lugar.

Tradicionalmente, los fundidos y las cortinillas se empleaban casi siempre para unir el final de una secuencia con el principio de la siguiente, y dentro de cada secuencia, los planos se montaban a corte. En la actualidad, esta tendencia ha ido desapareciendo y los cambios de secuencia se suelen hacer también por corte. Para que el espectador advierta claramente el cambio de secuencia, se suelen efectuar cambios de planos muy acusados entre el último de la secuencia que acaba y el primero de la que comienza. Otra técnica que se utiliza mucho con esta finalidad es la de encabalgar el sonido. Cuando aún está en pantalla el último plano de una secuencia, se comienza a oír el sonido del primer plano de la siguiente.

No podemos cerrar este breve repaso al montaje sin mencionar el *raccord*. Esta extraña palabra se refiere a la continuidad lógica entre planos que se montan seguidos dentro de la misma escena. Si un personaje que habla con otro aparece con corbata, no debe salir a continuación en otro plano de la misma conversación sin ella (a no ser que el espectador vea, aunque sea brevemente en algún momento, que la desanuda). Si en un plano contra/contraplano los personajes aparecen en el plano máster en un decorado en penumbra, en los contraplanos la iluminación debe ser la misma. Puede haber fallos de *raccord* por iluminación, vestuario, atrezzo (una botella llena que de repente sale vacía), miradas...

EL PLANO/CONTRAPLANO. EL EJE

No es exagerado decir que una película es básicamente una sucesión de secuencias de plano contra/plano. Esta técnica de rodaje es casi tan antigua como el cine mismo. Consiste en rodar en primer lugar la acción desde una posición de cámara que engloba a todos los actores que intervienen ella, para a continuación volver a rodar la misma acción desde posiciones de cámara diferentes y mostrar a los actores en planos más cortos que los enmarcan por separado (o en pequeños grupos de dos o tres). El ejemplo más sencillo sería una conversación entre dos actores inmóviles. Tal y como vemos en la figura 8. El director debe atender a un eje imaginario definido por las miradas de los actores y que divide el set en dos sectores, A y B. Todos los planos se deberán rodar desde uno sólo de estos sectores, pues de lo contrario se produciría un salto de eje y ante el espectador la posición de los actores aparecería inexplicablemente alterada. Algunos autores llaman a esta técnica la regla de los 180 grados, pues la cámara se puede ubicar en cualquier lugar de un arco de 180 grados que tiene el eje como base.

En la figura 12 el director ha optado por el sector B para los emplazamientos de cámara. Con la posición 1 rodará un plano master de los dos actores hablando y en las posiciones 2 y 3 volverá a rodar la acción encuadrando a uno sólo de los personajes cada vez. De esta forma la acción quedará perfectamente cubierta para poder montarla como convenga.

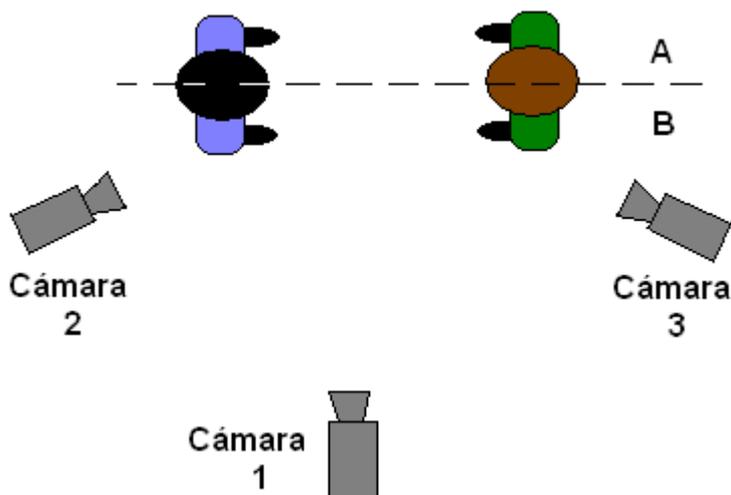
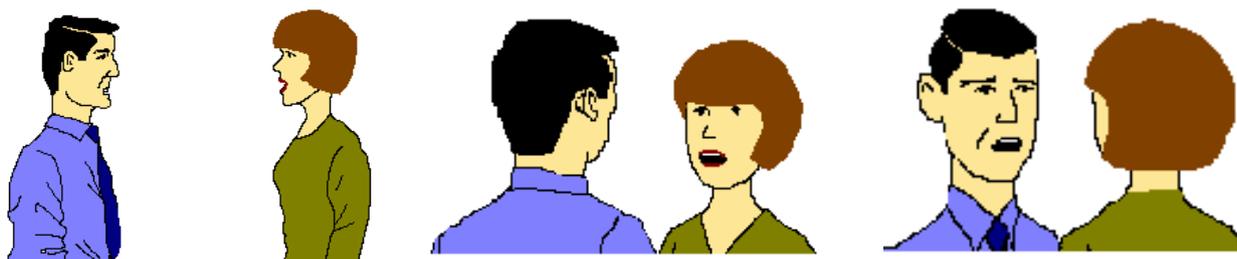


Figura 12

En las figuras de abajo (13, 14 y 15) se aprecia el resultado.



Cámara 1 - Figura 13

Cámara 2 - Figura 14

Cámara 3 - Figura 15

Si el director rodase un plano desde la posición de cámara 4, en el sector B, e intentase montar ese plano con los rodados desde A, el resultado sería un salto de eje, como vemos abajo. En las figuras 17, 18 y 19, el actor siempre está a la izquierda del encuadre y la actriz a la derecha. En la figura 20 las posiciones de los actores se invierten, como consecuencia del salto de eje, confundiendo al espectador.

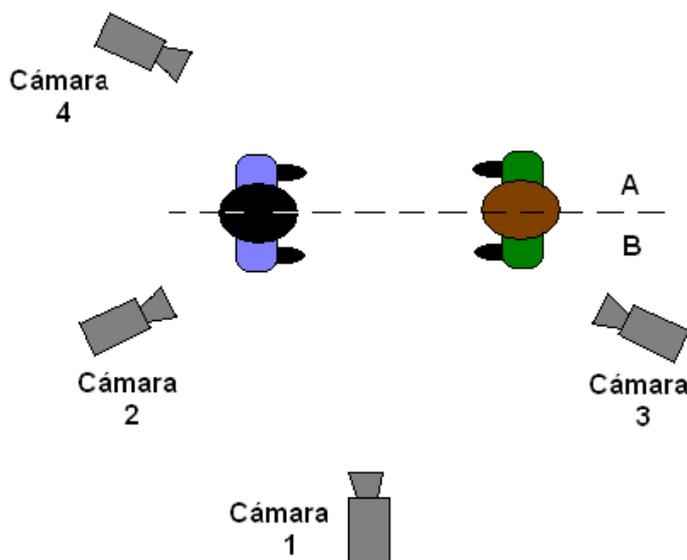


Figura 16



Fig 17 - cam 1

Fig 18 - cam 2

Fig 19 - cam 3

Fig 20 - cam 4

En la secuencia final de Casablanca (Michael Curtiz, 1942) la despedida de Rick e Ilsa es también un claro ejemplo de esta técnica de rodaje. El plano de la figura 21, mediante un travelling se va cerrando (figura 22) hasta el primer plano de los dos protagonistas (figura 23). A partir de ahí, comienza el plano/contraplano (figuras 24 y 25).



Figura 21



Figura 22



Figura 23



Figura 24



figura 25

Pero si Michael Curtiz se hubiese saltado el eje, el resultado bien podría haber sido el de abajo.



Figura 26



Figura 27



Figura 28

Las posibilidades de planificación en el plano/contraplano son casi infinitas. Hemos visto un ejemplo con contraplanos externos, en los que vemos de espaldas a uno de los actores, pero también es posible rodar contraplanos internos, sin incluir el escorzo del otro actor, lo cual es también muy habitual. En muchas secuencias de este tipo se incluyen alternativamente contraplanos internos y externos. La secuencia de Casablanca también se habría podido rodar como se ve abajo.



Figura 29



Figura 30



Figura 31

No obstante, hay ocasiones en las que es posible saltarse el eje sin confundir al espectador. Si la cámara traspasa el eje mediante un travelling sin parar de rodar, el espectador está participando del movimiento; es como si él cambiase de posición voluntariamente sin dejar de observar la escena. Por consiguiente, no se produce ningún salto.

En otras ocasiones se justifica el salto cuando en medio de la escena el director introduce un nuevo eje, por ejemplo por la irrupción de un actor en el set que produce un cambio en el centro de atención. De esta forma, como se aprecia en la figura 32, la cámara 2 se sitúa en una nueva posición que saltaba el eje anterior, pero que no salta el nuevo.

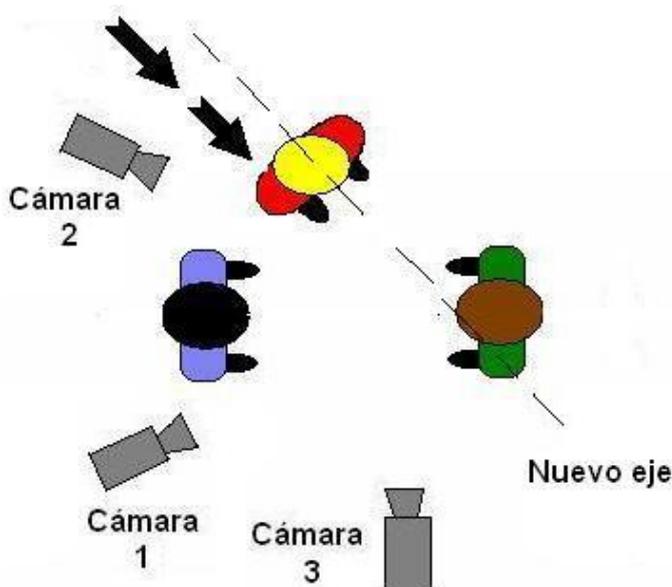


Figura 32

El eje también puede venir determinado por la dirección de los personajes o de los vehículos. Si la cámara salta el eje durante el movimiento, éstos cambiarán de dirección sin razón aparente confundiendo al espectador, tal y como se aprecia en las figuras 33 y 34 tomadas de La legión invencible (1949). Al invertir la figura 34, se produce el mismo efecto que si el director, John Ford, se hubiese saltado el eje.



Figura 33



Figura 34

PANTALLA PARTIDA

En algunas películas se utiliza la “pantalla partida” (split screen). Se trata de una técnica narrativa poco frecuente. Consiste en fragmentar la pantalla en dos o más ventanas, que pueden tener el mismo o diferente tamaño, de forma que en cada una de ellas el espectador asista a acciones diferentes, casi siempre simultáneas. El efecto es igual que en el montaje paralelo; mostrar diferentes acciones en distintos escenarios que están teniendo lugar en el mismo momento.



Confidencias a medianoche (1959) de Michael Gordon



El estrangulador de Boston (1968) de Richard Fleischer

Los dos ejemplos de arriba muestran dos de las escasas películas que emplean esta técnica en muchas secuencias.

En *Confidencias a medianoche*, una comedia, el director Michael Gordon hace un buen uso de la pantalla partida, porque la historia se basa en gran medida en equívocos provocados por conversaciones telefónicas.

En cambio, Richard Fleischer utilizó con éxito la pantalla partida en *El estrangulador de Boston*, una obra a caballo entre el thriller y el terror.

INSERTOS, PLANOS RECURSO

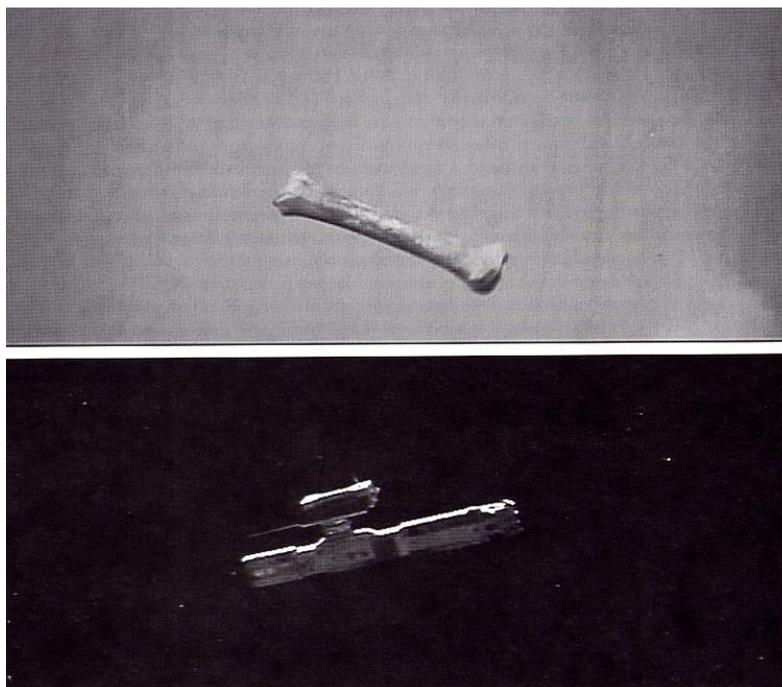
Una acción rodada con la técnica de plano máster y contraplanos puede completarse con la toma de planos relacionados con la acción principal pero que se sitúan al margen de ésta. En un interrogatorio del fiscal a un testigo en un juicio el director puede insertar, entre los contraplanos de éstos, planos del acusado en el banquillo, del juez escuchando, de las reacciones del público... En una conversación entre dos actores se pueden rodar planos de objetos o elementos de "atrezzo", un reloj de pared, una botella, un cigarrillo que se consume solo en el cenicero... y que en el montaje puedan ser utilizados con distintos fines, desde alargar la acción para darle mayor suspense a camuflar algún posible error en el rodaje de alguno de los planos de la acción.

FLASH BACK, FLASH FORWARD, ELIPSIS.

El *flash back* es un recurso narrativo ampliamente utilizado en el cine. El equivalente literario de la figura llamada analepsis. Consiste en una vuelta atrás en el tiempo para contar algún episodio que transcurrió con anterioridad al momento en el que está transcurriendo la acción. Muchas películas comienzan con un *flash back* que dura hasta el final, cuando la acción regresa al tiempo presente (aunque no siempre) y narran acontecimientos acaecidos antes. Por citar algunas, que además están consideradas obras maestras, podemos recordar *Beau Geste* (1939) de William Wellman, *Rebecca* (1940) de Alfred Hitchcock, *Qué verde era mi valle* (1941) de John Ford, *El crepúsculo de los dioses* (1950) de Billy Wilder, o *Salvar al soldado Ryan* (1998) de Steven Spielberg (que, por cierto, plantea un *flash back* imposible). En muchas otras hay multitud de *flash backs* con los que se va reconstruyendo la historia, como en *Ciudadano Kane* (1941) de Orson Welles, o en *Sargento negro* (1960) de John Ford, o en *Forrest Gump* (1994) de Robert Zemeckis. En algunas películas, en cambio, sólo se recurre al *flash back* en alguna secuencia aislada, como por ejemplo en *Casablanca* (1942) de Michael Curtiz.

En el caso del *flash forward* por el contrario, lo que se produce es un salto hacia delante en el tiempo que muestra al espectador algo que ocurrirá en el futuro. Es éste un recurso de utilización bastante más escasa que el anterior. Entre otras cosas, porque recordar es un atributo normal del ser humano, pero la anticipación de sucesos futuros no. De forma que existen muchas más dificultades para justificar narrativamente un *flash forward* que un *flash back*. Ejemplo claro de película que emplea profusamente este recurso es *La zona muerta* (1983) de David Cronenberg. Y se justifica porque, el protagonista posee el extraño don de ver, en fugaces estados de "shock," acontecimientos futuros de personas próximas.

Finalmente la elipsis es la omisión de una parte de la acción para retomarla más adelante. Las elipsis más habituales son las que suprimen breves episodios de acción que resultan intrascendentes. No es necesario mostrar al protagonista en acciones que no aportan nada a la historia. Si lo vemos salir de casa para ir al trabajo y en el trayecto hasta la oficina no va a ocurrirle nada de interés, se suprime y del portal de su casa puede pasar directamente a la mesa de su despacho. Y también puede omitir espacios temporales mucho más largos, de meses, años o incluso siglos. Como la famosa elipsis de *2001, una odisea del espacio* (1968) de Stanley Kubrick, que abarca cientos de miles de años, sustituyendo un hueso que un homínido ha lanzado al aire por una nave espacial.



2001, una odisea del espacio (1968) de Stanley Kubrick

Pero una elipsis puede tener también intención dramática. Se utiliza en ocasiones para iniciar la película narrando una acción que deja abiertas muchas interrogantes y retomar la historia días, meses o años después, cuando las incógnitas que la elipsis creó, se resolverán.

FORMATOS

El tamaño y las proporciones del fotograma han evolucionado con el tiempo hacia formatos más panorámicos.

El formato de 8 y súper 8 mm, ya prácticamente desaparecido, se empleó casi exclusivamente en el ámbito aficionado.

El 16 y el súper 16 mm son ya formatos profesionales que aún se utilizan, fundamentalmente en cortometrajes, series y documentales. El súper 16, al eliminar perforaciones, permite imprimir un fotograma de mayor tamaño.

La película en la que se han rodado y ruedan la mayoría de los largometrajes es la de 35 mm (figura 34).

Los formatos más grandes como el 70 mm o el IMAX no son estándar.



Figura 34 (Tomada de *How to read a film*, James Monaco, Oxford University Press)

La película de 35 mm, como se aprecia en la figura 35, comenzó con el formato 1.33:1 (4/3). La aparición del sonoro, al recortar espacio al fotograma para incluir la banda de sonido produjo un recorte por los lados, dando lugar a un formato muy “cuadrado”, el 1.21:1.

Este formato no satisfacía visualmente a los profesionales ni al espectador y se optó por volver al 1.33:1 a costa de reducir el tamaño del fotograma. Este formato adoptado por la Academia de Hollywood como estándar se denominó durante la época clásica el formato “Academia”.

La competencia con la televisión provocó un cambio hacia un formato más “apaisado”, que daba una sensación de mayor espectacularidad en la gran pantalla. Para obtenerlo se modificó la apertura de la ventanilla dejando sin impresionar los márgenes superior e inferior del fotograma. Es el formato

1.85:1 que se sigue utilizando en Estados Unidos. El formato estándar en Europa es el 1.66:1, algo más “cuadrado” que el norteamericano.

La necesidad de formatos aún más atractivos para el gran público dio lugar a formatos panorámicos basados en negativos más grandes que el 35. Es el caso del formato de 70 mm con una relación de 2.2:1.

No obstante, los formatos panorámicos más utilizados son los que utilizan película de 35 mm con lentes anamórficas que comprimen la imagen en rodaje. En proyección esta imagen se desanamorfiza dando lugar a un formato de exhibición de 2.35:1.

Otros formatos tipo IMAX u ONIMAX apenas se utilizan para rodar cine comercial, pues los equipos de rodaje y proyección que requieren no están estandarizados. Se utiliza sólo en salas especiales dedicadas a la proyección básicamente de documentales espectaculares.

Finalmente, en la eterna lucha para sacar al espectador de su confortable butaca frente al televisor, Hollywood ha rescatado el cine en 3D, sistema en el que ya se rodaron películas hace décadas.

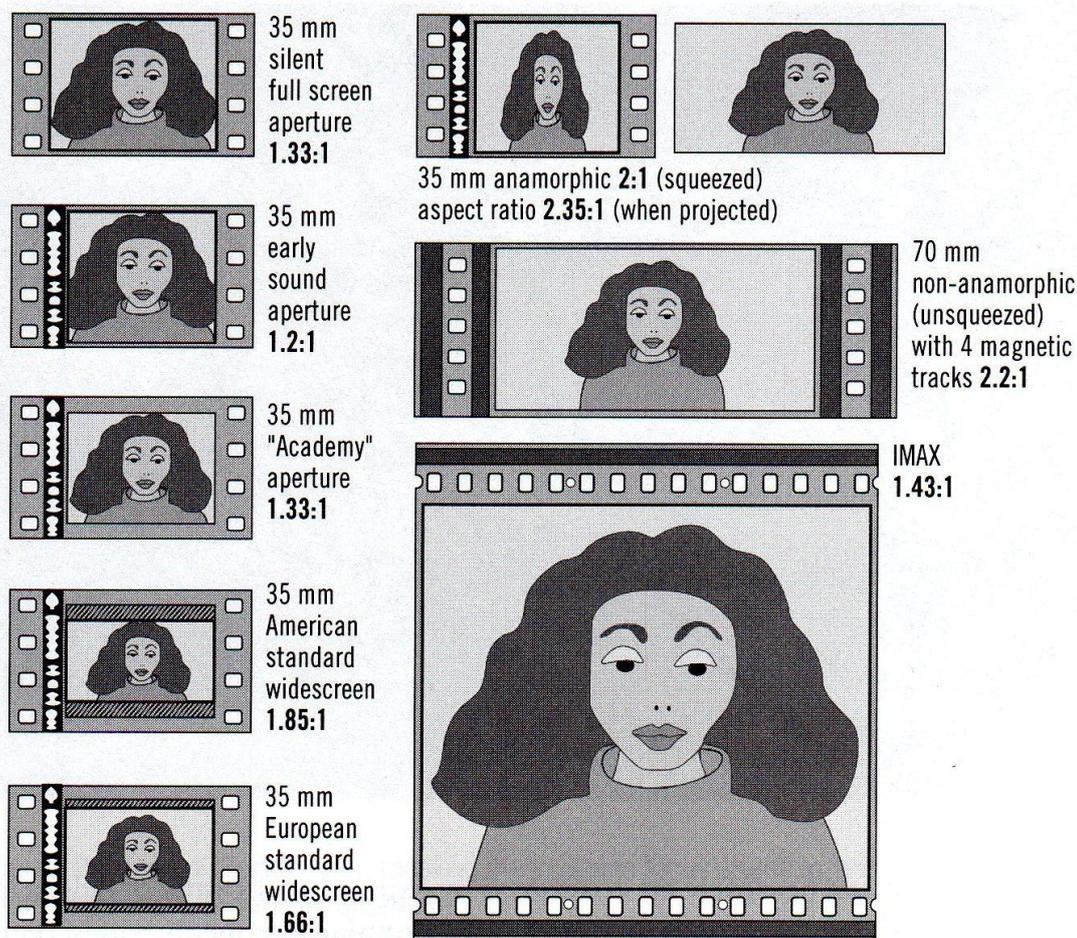
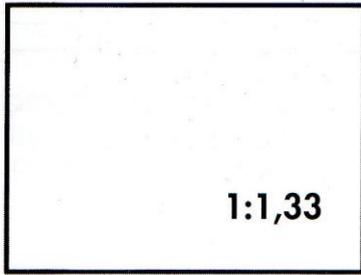
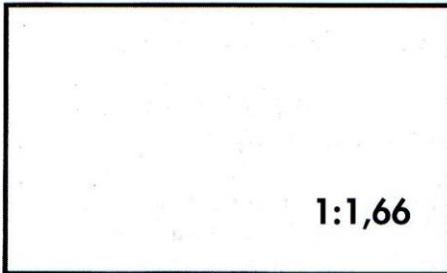


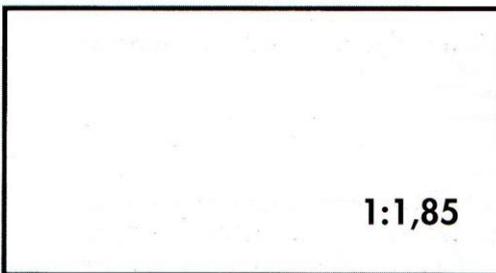
Figura 35 (Tomada de *How to read a film*, James Monaco, Oxford University Press)



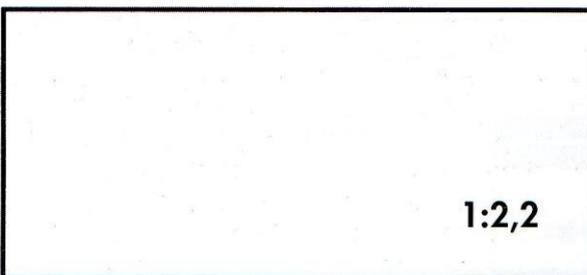
Televisión
Película de 16 mm.
Apertura de la Academia en 35 mm.



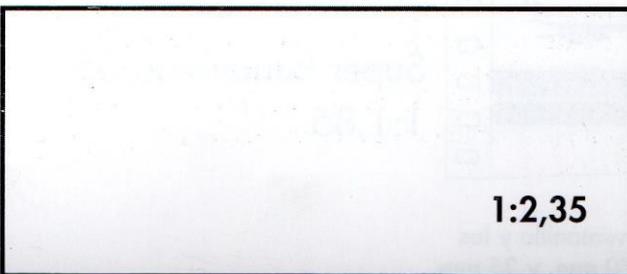
Pantalla ancha



Pantalla ancha



Película de 70 mm.



Película de 35 mm.
Proyección anamórfica

Bibliografía:

Plano a plano (Steven D. Katz) Plot

Rodando (Steven D. Katz) Plot

How to read a film (James Monaco) Oxford University Press

Gramática del lenguaje audiovisual (Daniel Arijón) Escuela de Andoain

El montaje (Vincent Pinel) Paidós

El montaje (Dominique Villain) Cátedra

Filmografía utilizada y recomendada:

2001, una odisea del espacio (1968) Stanley Kubrick

Psicosis (1960) Alfred Hitchcock

Centauros del desierto (1956) John Ford

Ciudadano Kane (1941) Orson Welles

La noche del cazador (1955) Charles Laughton

Casablanca (1942) Michael Curtiz,

El tercer hombre (1949) Carol Reed

Sed de mal (1958) Orson Welles

El acorazado Potemkin (1925) Sergei Eisenstein

El nacimiento de una nación (1915) David Wark Griffith

Soy Cuba (1964) Mijail Kalatozov

Al final de la escapada (1960) Jean-Luc Godard

El padrino (1972) Francis Ford Coppola

Algunos hombre buenos (1992) Rob Reiner

El hombre que mató a Liberty Balance (1962) John Ford

El crepúsculo de los dioses (1950) Billy Wilder

