

## **CAPÍTULO III**

### **EL CINE: UN LENGUAJE VISUAL**

La búsqueda y captación de la belleza, así como la comunicación con otros seres humanos, ha dado lugar a la obra artística como el punto más alto de desarrollo de la humanidad.

Las manifestaciones culturales internamente ligadas con la plástica, esto es, con lo visual, con las formas y con el espacio, han dado lugar al cine como obra de arte.

Podemos entender el término “arte” como manifestación expresiva fundamentalmente visual, donde el sujeto crea y recrea mundos naturales o fantásticos mediante elementos materiales aplicados con un virtuosismo técnico.

La tríada que conforma este fenómeno va, en primer lugar, integrada por el artífice, el director, el artista, como transformador de unas ideas, una naturaleza, unos pensamientos y una técnica en una obra para los sentidos. En segundo lugar, emerge una obra repleta de sensibilidad y armonía dentro de la cual confluye la habilidad, las formas y contenidos de un determinado momento histórico. En tercer lugar, debemos valorar al hipotético espectador, a quien directa o indirectamente va destinada la expresión artística y que subjetivamente puede alabar, ignorar, interpretar o menospreciar la creación artística según parámetros estéticos, históricos, culturales, filosóficos o sociales infinitamente válidos y cambiantes en el tiempo.

El cine ha sido comparado con la pintura o la literatura, se le califica como compendio de todas las artes conocidas; su manifestación cultural original y peculiar ha contribuido a la configuración de su estética y su lenguaje.

Habría que reconocer que el cine es la forma más reciente del lenguaje definido como “sistema de signos destinados a la comunicación”. Sin embargo, el semiólogo Cristian Metz, que da esta definición, precisa que ésta no puede dar cuenta de la flexibilidad y la riqueza del lenguaje cinematográfico: “El fin,

reproducción o creación, siempre estaría de este lado o más allá del lenguaje”, como consecuencia de “lo que hay de copioso en este lenguaje tan distinto de la lengua, tan inmediatamente sometido a las innovaciones del arte como a las apariencias perceptivas de los objetos representados”. Lo que diferencia al lenguaje cinematográfico de la lengua es su aspecto tan poco sistemático: las diversas unidades significativas mínimas en él no tienen “significado estable y universal”, y es lo que conduce a clasificar al cine entre otras “totalidades significantes”, tales como “las que forman las artes o los grandes medios culturales de expresión”. (1)

Son interesantes las conexiones que ha mantenido el cine con las artes plásticas. En su génesis fueron fundamentales las aportaciones de la fotografía y la pintura, influencia que se ha mantenido por décadas.

### **3.1 FORMAS DE CONSTRUCCIÓN DEL ESPACIO EN EL CINE**

El concepto del espacio se genera a partir del lenguaje, porque el conocimiento del mundo está determinado por la expresión que recibe. El lenguaje reproduce el mundo, pero sometiéndolo a una organización propia. El lenguaje representa la forma más alta de la facultad que es inherente a la condición humana, la capacidad de simbolizar.

Cuando el ser humano emplea las palabras, largo, ancho, profundo, está representando lo real por un signo; así establece una relación de significación entre una cosa y algo más. Elabora y suma estos signos para generar ideas que le permitan elaborar conceptos.

El pensamiento en el hombre es el poder de construir representaciones de las cosas y de operar sobre éstas representaciones.

(1) Martín Marcel, *El lenguaje del cine*, Ed, Gedisa, España, 1990, p. 22.

Lo continuo, lo infinito y lo uniforme son características del espacio físico y del espacio de la geometría pura, que nos es dado por la intuición de los sentidos. A él llegamos también a través de la síntesis que el entendimiento lleva a cabo de los datos que nos proporcionan los sentidos, comparándolos y, por así decirlo, conciliándolos. En esta especie de conciliación y, de coordinación mutua, surge para nosotros el espacio como un esquema constructivo que el pensamiento traza, en el cual existen un orden y una medida.

Así pues, lo que se llama tamaño-distancia, posición de las cosas es algo que es visto, no siempre tocado; estas manifestaciones nos obligan a estimar y calcular al objeto.

Todo acto de percepción espacial implica el acto de medición y, con él, la deducción matemática. Es así como la *ratio* –en su doble significación de “razón” y de “cálculo”– penetra directamente en el campo de la intuición, de la percepción, para apropiarse de él y declararlo sometido a su ley fundamental. Toda intuición está sujeta a un pensamiento teórico y éste a su vez está ligado al juicio y a la deducción lógica, de modo tal que el acto fundamental del pensamiento puro nos revela y hace accesible también la realidad de las cosas independientes, como el mundo espacial intuitivo.

Hay otra facultad básica del pensamiento que tiene sus propias reglas: es la “imaginación”; dichas reglas son capaces de establecer nexos necesarios y universalmente válidos que están ligados a la posibilidad de representación que supone, y que las impresiones sensibles van adquiriendo progresivamente. Una función representativa que va más allá de su mero contenido “presentativo” inicial.

Para hacer posible la construcción de nuestra experiencia espacial, éste, debe acompañar a la facultad de “percepción” la importante, de “sugestión”, en la medida en que esta facultad se fortalece y la impresión sensible individual adquiere la capacidad de “sugerir” otras impresiones totalmente distintas de ella

y de hacérselas presente a la conciencia. Va cerrándose para nosotros la cadena por medio de la cual los elementos de la realidad se insertan en un todo, en un mundo del espacio y de las cosas en el espacio.

La “extensión”, el “aquí” y el “allá”, el “arriba” y el “abajo” son regiones y relaciones del espacio, tienen un carácter intuitivo y un carácter expresivo propio, conocido, dentro del cual hay un comportamiento dinámico, un campo de acción y movimiento.

Otro elemento que utiliza el pensamiento para construir la representación del espacio es el de la “selección”, que surge cuando la variedad de las “imágenes” ópticas separadas es reunida en grupo tomándose a estos grupos como representaciones de un mismo “objetivo”.

El espacio en cuanto tal, concebido como una mera “posibilidad de coexistencia”, no tiene en sí todavía ninguna forma inequívoca y determinada, sino que es susceptible de las más diversas modalidades de formación.

El proceso de estructuración empieza ya cuando el lenguaje acuña sus primeros vocablos espaciales, sus primeros adverbios indicativos para designar el “aquí” y “allá”, la cercanía y la lejanía.

Nosotros captamos relaciones de “vecindad” de puntos, de “separación”, de intersección o cruzamiento de líneas, de “incidencia” de superficies o de segmentos espaciales.

Definimos como “sólido” un cuerpo que consideramos invariable en sus medidas, así como atribuimos a la “línea” empírica el carácter de “recta”. Mediante tales postulados de medida y de rectitud lineal surgen diversos “espacios” cada uno de los cuales se distingue por una cierta estructura.

Casi no existe ninguna dirección, ninguna facultad básica del espíritu que no participe de algún modo en ese gigantesco proceso de formación y que no lo domine dentro de ciertas fases.

Sensación e intuición, sentimiento y fantasía, imaginación creadora y pensamiento conceptual constructivo, participan en la misma medida, y el modo en que se concatenan y se condicionan mutuamente crea cada vez una nueva forma de espacio.

Pero de qué punto parte el sujeto para determinar el espacio, sino de sí mismo. La expresión de las relaciones espaciales está estrechamente vinculada con determinadas palabras materiales entre las cuales nuevamente son las palabras las que designan las partes aisladas del cuerpo humano, las que ocupan el primer lugar. El adentro y el afuera, adelante y atrás, arriba y abajo son designadores de la totalidad del cuerpo humano.

Existe otro elemento que debe ser considerado para entender el espacio, me refiero a la imagen de las cosas.

La imagen es la base de correspondencia visual entre el objeto y su representación en el mundo perceptivo, capaz de subsistir a través del tiempo, y constituye uno de los componentes más importantes de cultura, por ejemplo, las pinturas, ilustraciones, fotografías o dibujos, esculturas y arquitecturas.

La imagen retiene y cristaliza, a través del tiempo, un aspecto visual del mundo exterior y es sólo inteligible en la medida en que el receptor que la contempla pueda discernir en ella aspectos universales.

La imagen es una reproducción, representación y semejanza de su referente y puede funcionar como arma política, mercancía, objeto de veneración y culto (religioso y mágico). Instrumento de expresión de belleza y armonía. Símbolo de poder y dominio. Instrumento de diversión y entretenimiento.

Finalmente, la imagen es un atrapar, un encerrar al objeto en y dentro de un espacio, es darle un marco dentro de un plano, es haber determinado lo que queda expuesto y lo que debe quedar oculto, constreñido a un encuadre, a un punto de vista.

### 3.2 ESPACIO FÍSICO DRAMÁTICO Y FÍLMICO

El lenguaje cinematográfico es un conjunto de códigos y subcódigos. Los códigos (específicos o generales) son una red heterogénea de formas significantes.

Este lenguaje es la diferenciación y combinación de los elementos visuales de la imagen, figurativa y gráfica. La imagen real debe ser sometida a un proceso de selección y estudiada por el creador en cuanto a notables cambios, y hasta falsos maquillajes y suplantaciones para que sea de utilidad a la obra filmada.

El cine es el primer arte que logró afianzar el predominio del espacio en su totalidad. Nunca antes nuestra imaginación había sido llevada a un ejercicio tan difícil, complicado y bello a la vez, que es la representación del espacio en las películas. Donde se nos muestra de manera continua, primeros planos, largas vistas, un ir y venir de la cámara, que se mece, que cae, que asciende y desciende a toda velocidad.

El cine ha demostrado ser el arte más capaz de brindar una representación del espacio, a la vez rigurosa y libre, en la cual el espacio siempre implica al tiempo.

El cine considera al espacio de dos maneras: la primera lo reproduce y nos lo hace percibir mediante movimientos de cámara, haciendo notorio el espacio. La segunda lo produce; creando un espacio global sintético que el espectador percibe como único, pero hecho con la yuxtaposición-sucesión de espacios fragmentados que pueden no tener ninguna relación material entre sí fuera de la pantalla cinematográfica.

Las características del espacio producido son lo que denominamos espacio cinematográfico. A menudo está formado por piezas y trozos y su unidad proviene de una yuxtaposición en una sucesión creadora; es la creación misma de un espacio puramente conceptual y de orden mental.

Este espacio es en lo fundamental igual al espacio real, porque el cine nos permite una ubicuidad. Es un complejo espacio-tiempo, o incluso un continuo espacio-tiempo, en que la índole del espacio no está fundamentalmente modificada (sólo nuestras posibilidades de experimentarlo y recorrerlo lo están), mientras la duración recibe una libertad y una fluidez absolutas: su marcha puede ser acelerada, aminorada, invertida, detenida o sencillamente ignorada.

La creación de un espacio estético absolutamente específico, cuyo carácter artificial construido y sintético está vivo, figurativo y tridimensional, dotado de temporalidad como el espacio real y al que la cámara experimenta y explora como nosotros lo hacemos en él.

Las características del espacio reproducido son de un espacio dramático (el espacio del mundo representado), en el que se desarrolla la acción cinematográfica.

Este “realismo” espacial de la película explica el hecho de que podamos con gran facilidad “penetrar” en el espacio dramático y apegarnos a la acción.

Hemos visto que el redescubrimiento del espacio por parte del cine se vincula con el uso consciente de la profundidad de campo y la estética del montaje, que alcanza a temporalizar y conceptualizar el espacio. A la vez, el espacio se halla íntimamente compenetrado por la duración en una continuidad indisociable, idéntica a la de la vida real pero de duración activada y valorizada, perceptible por los sentidos, mientras que la realidad la mayor parte de las veces se experimenta inconsciente o subconscientemente.

### **3.3. ESPACIO VIRTUAL / EL MONTAJE**

Retomemos el pensamiento en la línea del montaje; ésta es la esencia y el fundamento más específico del lenguaje cinematográfico. Entendido el montaje como la organización de los planos de un filme en ciertas condiciones de orden y duración.

Debemos diferenciar entre el montaje narrativo y el montaje expresivo. El montaje narrativo se refiere al aspecto más sencillo e inmediato del montaje, que consiste en reunir planos, de acuerdo a una secuencia lógica y cronológica con vistas a relatar una historia; cada plano ofrece un hecho y contribuye a que avance la acción desde el punto de vista dramático (en un entramado de los elementos de la acción según una relación de causalidad) y desde el punto de vista psicológico (el entendimiento del drama por el espectador).

El montaje expresivo, basado en yuxtaposiciones de planos, tiene por objeto producir un efecto directo y preciso por medio del encuentro de dos imágenes. Este montaje se propone expresar por sí mismo un sentimiento o una idea; entonces deja de ser un medio para convertirse en un fin: su objetivo es producir en todo momento efectos de ruptura en la mente del espectador y al hacerlo reflexionar intelectualmente busca hacer más vívida en él la idea expresada por el director y traducida por la confrontación de los planos.

Sobre el montaje expresivo tenemos que en su contenido rítmico (la velocidad y cantidad de imágenes que miramos) puede ser muy rápido o muy lento, cumpliendo una función directamente psicológica.

Es evidente que no existe una división clara entre ambos tipos de montaje: podemos encontrar efectos de montaje que incluso son narrativos y sin embargo poseen un valor expresivo.

El primer realizador que utilizó el montaje como elemento de creación cinematográfica fue Griffith, a él siguieron Ince, De Mille, Vidor, Chaplin. Griffith será el primer director en aplicar con maestría el montaje alternado y emplear toda la gama de planos, incluso los primeros planos de objetos (inserciones), de rostros, hasta grandes planos con vistas panorámicas, para construir una historia.

El descubrimiento del montaje expresivo, que incluye el uso de los dos tipos de montaje: el alternado (basado en la simultaneidad temporal de las dos

acciones) y el montaje paralelo (acciones que se muestran alternativamente, no son simultáneas en el tiempo de la historia, basadas en una semejanza simbólica), darán a Griffith su marca característica y gran enseñanza para sus seguidores.

El montaje expresivo, que narra una historia con base en la sucesión de planos, pero también con la necesidad y la intención de suscitar en el espectador un choque, una confrontación psicológica, será ejecutado por los soviéticos en forma de un desarrollo hacia el montaje intelectual o ideológico, que se refiere al enlace conceptual entre dos tomas, colocadas juntas, que se combinan inevitablemente en un nuevo concepto, en una nueva cualidad que surge de la asociación.

El principal teorizador y practicante de este tipo de montaje es Eisenstein, que aplica al cine el concepto de atracción que hereda de su maestro Meyerhold y que puso en ejecución en sus espectáculos de propaganda política para el Prolekt, comparándolo con el estilo caricaturista de George Grosz y con los fotomontajes de Rodchenko.

Eisenstein lo definió así:

Cada momento agresivo –es decir, cualquier elemento teatral que provoca en el espectador una presión sensorial o psicológica–... de modo que le produzca tal o cual emoción conflictiva”. El montaje de atracciones, toma su nombre de dos palabras, “una de las cuales proviene de la industria” (“ensambladura de piezas de máquinas”) y “la otra del music hall” (“entrada de payasos excéntricos”), y su objetivo es una “puesta en escena activa” en lugar del “reflejo estático de un acontecimiento”, y “la educación del espectador en el sentido deseado a través de una serie de presiones calculadas sobre el psiquismo. (2)

(2) Idem, p. 148.

El montaje es un término destinado a indicar la naturaleza específica de la obra cinematográfica; como la necesidad o exigencia del espectáculo filmico de estar fraccionado en planos o tomas. Es, por lo tanto, un término estético que, lejos de referirse a una etapa del proceso creativo, los abarca todos por igual. Según Eisenstein, es la esencia misma del cine, por el mecanismo de la asociación entre imágenes e ideas.

De acuerdo con Béla Balazs, el montaje como asociación visual confiere su significado definitivo a las distintas imágenes. Esto resulta de la predisposición que tiene el espectador para esperar un significado de las imágenes. Dar un significado es una función inherente a la conciencia humana.

La mejor definición es aquella que lo asimile a una gramática del cine; ésta es la base estética del filme, porque lo más importante, lo esencial del lenguaje cinematográfico, es la conjugación y la creación del movimiento.

En el cine, gran parte de las relaciones están dadas por la cámara, o sea por la sintaxis de la imagen basada en tomas, planos y ángulos que conforman el lenguaje filmico.

La toma es un trozo de película, una totalidad dinámica en transformación para el espectador y el plano seleccionado centra su atención sobre ese trozo de acción que más interesa a cada instante ampliando, magnificando el detalle al tamaño completo de la pantalla.

En el uso y abuso de los planos existe un significado; cuando se utilizan planos estrechos, demasiado cercanos a los detalles, se puede dar la impresión de un lugar pequeño, reducido, mientras que el intercalado de planos extensos y ángulos abiertos nos permiten una mejor apreciación del espacio. Por ello los planos deberán guardar una relación visual mutua para que la imagen atrapada en ellos exprese por sí misma su sentido.

Los planos y las tomas fraccionan el espacio que observa el espectador, y sumadas dan origen a la escena que se determina por la unidad del lugar y del

tiempo. La serie de tomas que se caracterizan por la unidad de acción se denomina secuencia.

Con objeto de producir una impresión de continuidad, es indispensable que cada escena o secuencia se inicie con una actividad que se esté haciendo y acabe con una actividad que se continúe, para sugerir que la acción prosigue aún cuando la cámara la deje. (3)

Existen algunos principios de montaje que tienen gran importancia plástica o expresiva, como que entre dos tomas debe existir continuidad de contenido material; presencia en una y otra de un elemento idéntico que permite la identificación rápida entre la toma y la situación.

Es necesario asegurar una continuidad de contenido dinámico se refiere al sentido de movimiento de los sujetos y los objetos.

Deberá haber una continuidad de contenido estructural, o sea, una composición idéntica o semejante, de modo que se asegure una conexión visual. En esta mirada hacia delante, aparece un fragmento de espacio captado por la cámara y proyectado después en la pantalla. La cámara tiene dos posibilidades frente a ese espacio visto en la toma: o continuar mostrando algo más de ese mismo fragmento ya visto y conocido en una siguiente toma, o complementarlo con otro fragmento espacial, no visto aún, pero relacionado o no relacionado con el anterior.

Sobre la continuidad de tamaño, podemos referirnos a la relación de las tomas según su tamaño de encuadre: conviene pasar en forma progresiva del plano general al primer plano y viceversa.

Sean cuales fueren las dimensiones reales de los sujetos, éstos siempre ocupan toda la pantalla, cambiando de tamaño apegados solamente a la acción dramática que está en juego.

(3) Idem, p. 152.

La continuidad de duración se muestra yuxtaponiendo tomas de extensiones diferentes (únicamente si es el efecto buscado). El universo que percibimos en la pantalla nos muestra volúmenes-duraciones, en un proceso permanente de sintaxis de espacio y tiempo.

El hecho de dar un tratamiento espacial al acto de estilizar, comprimir y sugerir el espacio y el tiempo, no es patrimonio exclusivo del cine, por lo que resulta fundamental respetar la regla en la sucesión de tomas:

ante cada nueva toma, para que el relato sea bien claro, el espectador debe percibir inmediatamente qué es (cae de su peso) y llegado el caso, dónde y cuándo ocurre (respecto de lo anterior)... Hay casos en que la definición de las coordenadas espaciales y temporales no es necesaria: sucede cuando la serie de tomas no constituye un relato sino sólo una enunciación. (4)

El montaje es creador de movimiento, animación, la apariencia de vida, cada una de las imágenes de un filme muestra un aspecto estático de los seres y de las cosas, y su sucesión es lo que recrea el movimiento y la vida.

La creación del ritmo éste nace de la sucesión de los planos de la imagen según sus relaciones de extensión (que para el espectador es una impresión de duración determinada a la vez por la longitud real de la toma y su contenido dramático) y de tamaño (que se traduce por un choque psicológico tanto más grande cuando más cercano sea el plano de la toma); el ritmo es en síntesis una cuestión de distribución métrica y plástica.

Retomemos otros elementos técnicos que han permitido al cine crear y reproducir el espacio.

Cuando experimentamos activamente el espacio, el tiempo se difumina en nuestra percepción. Un buen ejemplo son los viajes; Cuando se viaja, el tiempo es percibido de forma distinta por quien espera. Uno se mueve, el otro está estático.

(4) Idem. p. 154

El cine inscribe la dimensión en el tiempo con la dimensión en el espacio; también nos muestra que todas las relaciones posibles entre espacio-tiempo, tiempo-espacio, no son absolutas ni fijas y que, por el contrario, son naturales y experimentalmente variables hasta el infinito.

### **3.3.1 EL ESPACIO Y EL PAPEL CREADOR DE LA CÁMARA**

Desde el momento que el cine fracciona la realidad, la despedaza en su espacio-tiempo, la cámara debe ser cuidadosamente colocada en sitios y puntos de vista que orienten al espectador.

Por tanto, la lente de la cámara mira sólo un pedazo de la realidad. En esto radican simultáneamente una limitación y un poder. Sin este fraccionamiento y sin este poder de sustracción, el cine no existiría tal como lo conocemos hoy en día.

Llamemos espacio dramático, filmico y cinematográfico a aquel que captura la realidad, mostrando a la imagen en un determinado plano o toma como la unidad base del lenguaje cinematográfico.

Durante algún tiempo, la cámara estuvo paralizada en un solo sitio, un solo punto de vista de un espectador que concurre al espectáculo teatral, la cámara fija, con un solo encuadre; son los actores y los objetos los que entran o salen del campo de visión. Según Georges Sadoul, será el inglés G. A. Smith, representante de la “Escuela de Brighton” quien por medio de un “truco” visto a través de una lente o una lupa, pasa con mucha libertad de plano general a primer plano.

La cámara se mueve como el ojo humano; se ha convertido en una criatura, en un personaje, impone varios puntos de vista a su espectador, crea y captura un espacio dentro del cuadro mismo sin que medie un corte.

De aquí seguirá la cámara “subjetiva” en la cual el ojo se identifica con el espectador por medio del personaje principal de la historia.

Este tipo de cámara establece una relación actor-espectador o toma el lugar de alguno de los actores, mira a través de los ojos del actor. El público participa en la acción dentro de la pantalla como si viviera una experiencia propia. La cámara actúa como los ojos del espectador.

En la cámara objetiva, el público observa la acción a través de los ojos de un observador invisible, como si estuviera espiando. Los actores o personas fotografiadas aparecen sin darse cuenta de la cámara y nunca ven directamente hacia la lente.

El punto de vista es utilizado en la cámara como un actor subjetivo a perspectiva se describe a fin de que el público tenga la impresión de que este personaje y el que está fuera del cuadro están juntos. El espectador ve la acción desde el punto de vista del actor, tal como si se encontrara junto a él.

El encuadre forma el elemento básico a partir del cual se puede estructurar la composición plástica. Se trata de la composición, de la organización de los elementos de la imagen para formar un todo unificado y armónico. Un camarógrafo compone la imagen cada vez que coloca a un actor, una pieza del decorado o un objeto.

La cámara entonces determina su mirada, su emplazamiento, predeterminado el espacio que va a representar, mostrando un corte arbitrario de la realidad, creíble para el espectador que participa activamente de la limitación.

### **3.3.2 LOS DISTINTOS TIPOS DE PLANOS**

El tamaño del plano (y por consiguiente su nombre y su lugar en la nomenclatura técnica) está determinado por la distancia entre la cámara y el sujeto y por la longitud focal del objetivo empleado... debe haber una adecuación entre el tamaño del plano y su contenido material... y su contenido dramático. El tamaño

del plano determina, por lo general, su longitud; ésta, está condicionada por la obligación de dejarle al espectador tiempo material para percibir el contenido del plano. (5)

Los diferentes tipos de planos no tienen más razón de ser que la mejor percepción y claridad de la narración.

El plano general nos muestra una vasta extensión desde una gran distancia, cubre el área completa de la acción; el lugar, la o las personas y los objetos dentro de la escena, se describen para familiarizar al auditorio con el contenido de dicha escena.

Este plano así expuesto nos da como resultado en gran sentido de plasticidad y expresión: el ser o personaje es minúsculo ante tal panorama. Los objetos o fuerzas naturales son mayores que el sujeto.

Plano americano o italiano es el producto del trabajo de los directores y las necesidades narrativas y estilísticas de las películas, este plano presenta la figura humana de los tobillos hasta la cabeza, se marca una distancia más formal o respetuosa.

En el plano medio o plano medio cercano, los actores son fotografiados de la cintura a la cabeza o del pecho a la cabeza, la cámara está lo suficientemente cerca para registrar con claridad los gestos, expresiones faciales y movimientos. Este plano registra una distancia social que establece una relación de cercanía con el personaje.

El primer plano, se manifiesta como uno de los aportes específicos más prestigiosos del cine. A través de él, se tiene de forma detallada el rostro del personaje, una manera directa de penetrar en el otro, en su intimidad, de conocerle y de juzgarle. Del lado de los objetos, éstos cobran vida o significado por su tamaño dentro de la pantalla, se ostentan con poderes.

(5) Idem. p. 43.

### 3.3.3 LOS ÁNGULOS DE TOMA

*“Cuando no están justificados directamente por una situación vinculada con la acción, los ángulos de toma excepcionales pueden adquirir un significado psicológico peculiar”. (6)*

Contrapicado (el individuo es fotografiado de abajo hacia arriba: el objetivo está por debajo del nivel normal de la mirada) suele dar la impresión de superioridad, de exaltación y de triunfo, pues aumenta el tamaño de las personas o las cosas para destacarlas; el espacio que ocupan lo llena todo.

En el picado, observa la materia filmada de arriba hacia abajo, el sujeto se mira pequeño, minimizado, aplastado bajo la lente.

Un ángulo subjetivo puede ser atribuido a un personaje en acción, un trastorno, un desequilibrio físico, moral o psicológico y se materializa por distintos cambios de angulación.

Ángulo desordenado, la cámara es sacudida en todas direcciones y el espectador se sacude de igual modo, visualmente. Una explosión, un terremoto, el hundimiento, son sensaciones como percibidas, como vividas por el espectador gracias a este ángulo.

Los movimientos de cámara, tienen diversas funciones desde el punto de vista de la expresión cinematográfica.

Primera función; el acompañamiento de un personaje u objeto en movimiento. Segunda; creación de movimiento ilusorio en un objeto estático. Tercera; descripción de un espacio o una acción con un contenido material o dramático único y con el mismo significado. Cuarta; definición de relaciones espaciales entre dos elementos de acción, ya sea entre dos sujetos o entre un sujeto y un objeto: puede expresar una simple relación de coexistencia espacial, pero también introducción de una sensación de amenaza o de peligro mediante un movimiento de cámara que va del sujeto amenazado al sujeto amenazante,

(6) Idem. p. 47.

pero con más frecuencia de un sujeto impotente o desvalido, desarmado, hacia un sujeto que está en situación de superioridad o ventaja táctica, que ve sin ser visto. Quinta; relieve dramático de un personaje o de un objeto, destinado a desempeñar un papel importante en la realización de la acción. Sexta; la expresión subjetiva de la visión de un personaje en movimiento. Séptima; la expresión de la tensión mental de un personaje: un punto de vista subjetivo. Octava; una función rítmica en donde la cámara móvil en todo momento crea una especie de dinamismo espacial, que en vez de permanecer en un marco rígido se hace fluido y vívido.

Los movimientos de cámara valen por su función tanto descriptiva como por su valor dramático, por la pura belleza, por su existencia y envolvente presencia que confieren al mundo material y por la intensidad irresistible de su lento y extenso desarrollo.

Los movimientos de cámara son uno de los procedimientos de creación del suspenso porque suscitan un sentimiento de espera (más o menos inquietante) de lo que la cámara va a descubrir al final de su trayectoria.

Los constructores de imágenes han inventado el *travelín* o *travelling* desplazando la cámara en todo su conjunto, montada sobre trenes, barcos, funiculares, globos, aviones, autos, motos y hasta bicicletas, haciendo que la cámara penetre, perfore la pantalla.

A Dickson se le ocurrió girar la cámara sobre su vertical e inventar así la panorámica, mostrándonos un amplio espacio a contemplar, aunque el espectador se acerque o se aleje de la ventana que es la pantalla, sólo podrá ver lo que el director le muestre, lo que está ligado a su cuadro referencial absoluto de la imagen cinematográfica.

Se pueden distinguir tres clases de movimientos de cámara: *travelling*, panorámica y trayectoria.

El *travelling* consiste en un desplazamiento de la cámara durante el cual permanece constante el ángulo entre el eje óptico y la trayectoria del desplazamiento.

Estos desplazamientos pueden ser: vertical, que tiene por función acompañar al personaje en movimiento; horizontal, nos descubrirá o evidenciará, un sujeto o una acción; hacia delante, nos expresa un punto de vista subjetivo del personaje o animal y hasta de un objeto. El *travelling* hacia atrás manifiesta abandono, desinterés; de abajo hacia arriba se asemeja a un efecto de picado que expresa el aniquilamiento moral del personaje; Lateral, su función es básicamente descriptiva, de acompañamiento.

El *travelling* hacia atrás puede ofrecer varios sentidos, como el de la conclusión, cuándo se aleja de la acción o de los personajes. Alejamiento en el espacio. Acompañamiento de un personaje que avanza. Despreocupación psicológica. Impresión de soledad, de aburrimiento, de impotencia y de muerte.

El *travelling* hacia delante, que corresponde al punto de vista de un personaje que avanza o bien a la proyección de la mirada hacia un centro de interés.

Sus funciones expresivas son: primera; introducción: el movimiento nos inserta en el mundo donde se habrá de desarrollar la acción. Segunda; descripción de un espacio material. Tercera; relieve de un elemento dramático importante. Cuarta; paso a la interioridad. Quinta; expresa, objetiviza y materializa la tensión mental (sensación, sentimiento, deseo, ideas) de un personaje.

La panorámica consiste en una rotación de la cámara en torno a su eje vertical u horizontal, sin desplazamiento del aparato. Se justifica por la necesidad de seguir a un personaje o a un vehículo en movimiento.

Las panorámicas puramente descriptivas tienen por objeto explorar el espacio: frecuentemente tienen una función introductoria o concluyente.

Las panorámicas expresivas se fundan en una especie de trucaje, en un uso no realista de la cámara, destinado a seguir una sensación o idea: de este modo el movimiento de cámara circular puede sugerir embriaguez, vértigo, pánico, agitación, perturbación psicológica.

Las panorámicas dramáticas desempeñan un papel directo en el relato. Tienen por objeto establecer relaciones espaciales, ya entre un individuo que mira y la escena o el objeto mirado, ya entre uno o varios individuos, por un lado, y uno u otros varios que observan, por otro: haciendo que el movimiento de la cámara introduzca una sensación de amenaza, hostilidad, superioridad numérica (ver sin ser visto, por ejemplo) por parte de aquel o aquellos a quienes se dirige la cámara en segundo lugar.

En la trayectoria podemos incluir la grúa o pluma que permite una gran movilidad a la cámara ya que tiene la posibilidad de subir y bajar de acuerdo a las necesidades, como la de realizar grandes recorridos o movimientos complicados, ampliará el campo de visión. Sus cualidades son puramente expresivas y expositivas, nos mostrará una gran fuerza en los eventos ejecutados o por efectuarse.

Así mismo el *dolly*, como un movimiento que implica montar la cámara sobre ruedas, tripié u otra estructura base que permita seguir al actor o a la acción sin brincos o saltos, dando aspecto de naturalidad.

Los movimientos aparentes son aquellos creados mecánicamente usando diferentes tipos de lentes, dando diversas representaciones con el uso de diversos objetivos adaptables a la cámara cinematográfica, que se realiza mediante un mecanismo electrónico que establece una velocidad automática.

A esto también se le llama profundidad de campo: que se refiere a la zona de nitidez (para una distancia focal y un diafragma determinados) que se extiende por delante y por detrás del plano de enfoque.

La profundidad de campo es importante porque la cámara filma a los personajes en movimiento y ella misma se desplaza. Se denomina “realización en profundidad” al hecho de escalonar a los personajes y los objetos en varios planos y de hacerlos actuar lo más posible según una dominante espacial longitudinal (el eje óptico de la cámara). La profundidad de campo es mayor cuanto más alejados estén los segundos planos y el primer plano entre sí y cuanto más cerca del objetivo se halle éste.

La profundidad de campo permite una realización “sintética” en la cual los desplazamientos en el cuadro tienden a sustituir el cambio de plano y el movimiento de cámara. Es el mundo visto como totalidad, es una imposición sobre la visión del mundo.

Un avance técnico proporcionó a los realizadores un medio expresivo, a la vez práctico y eficaz: se trata de los objetivos de distancia focal variable, que permiten hacer los llamados *travelling* ópticos.

Algunos ejemplos son el gran angular que tiene un alcance de 45° a 180° y permite ampliar el campo de la realidad a filmar, da menor profundidad del campo, deforma los objetos próximos; y el telefoto tiende a cerrar el campo de visión, da mayor profundidad de campo, y magnifica la imagen.

Los cuerpos se desplazan en el espacio, el propio espacio se aproxima, retrocede, gira, se disuelve y vuelve a formarse según el movimiento y el enfoque controlado de la cámara y según el montaje de los diversos planos. Así, la imagen que surge del proceso es una estructura de espacio y el espacio mismo es un todo, resultado de volúmenes, colores y formas visibles.

La determinación de lo que se muestra en la imagen está limitada por el campo que es en su origen un espacio en profundidad. Es la representación realista de un espacio imaginario que nos parece percibir, contenida en el interior del cuadro.

Con respecto al ángulo de cámara, se define como el espacio y el punto de vista registrados por la lente, el emplazamiento de la cámara determina el tamaño de la superficie que será incluida, y el punto de vista desde el cual el público observará la acción. El número de ángulos es infinito, en cuanto son infinitos los puntos de espacio que la cámara puede ocupar. La angulación de la toma es la forma, posición y ángulo en los cuales se coloca la cámara con respecto a nuestros personajes.

Crear un espacio implica hacer que este espacio exista, encantar un lugar, poblarlo, dar una consistencia, una densidad a lo que puede parecer informe y sin relieve en nuestro universo cotidiano; requiere de vivir en el espacio, en cada instante, sin que quede un residuo de falsedad.

Una película sólo alcanza su plenitud en la medida en que el director, perpetuado y prolongado, logra un mundo organizado, un espacio atrapado dentro del caos.

La imagen muestra no sólo un fragmento de la realidad, sino también un punto de vista. La inevitable puesta en escena, entendida como una organización voluntaria de elementos físicos ubicados ante el objetivo de la cámara, nos habla ya de una intencionalidad.

El cine nos conduce en lo imaginario, despierta todo el sistema de percepción que es la base de toda ficción en una relación íntima entre la instancia real y la instancia imaginaria. A partir de la imagen proyectada sobre el rectángulo de la pantalla, dicha imagen es una representación de una parte del mundo material o artificial que contiene el espacio virtual reconstruido que muestra el filme.

Debemos destacar a la pantalla, pues es en ella y sobre ella que el espacio se materializa. La pantalla es una apertura y una profundidad, la pantalla y su marco deberían ser virtuales para que podamos hablar de un espacio en la

película, es decir, del espacio en que se desarrolla la acción, del mundo dramático.

El espacio es un cuadro fijo, rígido y objetivo, independiente de nosotros y nosotros estamos en el espacio (representado) del filme, del mismo modo como estamos en el espacio real.

### 3.4 EL ESPACIO SUBJETIVO

La producción de los espacios implica un modo distinto de estructurar la imagen, entender objetivamente y determinar el valor humano de los espacios de posesión. Definir los espacios defendidos contra fuerzas adversas. Vivir los espacios amados... espacios entrelazados. Apreciar su valor de protección, que puede ser positivo, se le adhieren también valores imaginarios, y dichos valores son muy pronto valores determinantes. El espacio captado por la imaginación no puede seguir siendo el espacio indiferente entregado a la medida, a la reflexión del geómetra. Si es visto puede ser vivido con todas las potencialidades o parcialidades de la imaginación.

Suponemos en ocasiones que nos conocemos en el tiempo, cuando en realidad sólo nos conocemos en el espacio, somos una serie de instantes en ese espacio, una especie de fijaciones, queremos suspender el tiempo en el espacio, pero no en realidad \**“todo lo sólido se desvanece en el aire”*\*.

La imaginación trabaja y elabora la acción en el espacio, es el espacio el que nos invita o inhibe a la acción. Un ser vivo llena un refugio vacío. La función de habitar comunica lo lleno y lo vacío.

El espacio de la intimidad también nos incluye o nos excluye, Bachelard se pregunta.

¿Qué hacemos de más si decimos que un ángulo es frío y una curva caliente? ¿Qué la curva nos acoge y que el ángulo demasiado agudo nos expulsa? ¿Qué el ángulo es masculino y la curva femenina? La gracia de una curva es una invitación a permanecer. No puede uno evadirse de ella, sin esperanza de retorno. La curva amada tiene poderes de nido; es un llamamiento a la posesión. Es un rincón curvo. Es una geometría habitada. Estamos allí en un mínimo de refugio, en esquema ultra simplificado de un ensueño. (7)

En la medida que ocupemos un lugar en el espacio estamos y somos presente, así nos enraizamos en el sitio de la vida.

### 3.5 EL ESPACIO SIMBÓLICO

Los símbolos son utilizados cotidianamente en un sueño o en un gesto que se relaciona con el deseo. Entonces se puede decir que el mundo simbólico “da forma a los deseos”.

Nosotros nos movemos tanto en un universo físico como al mismo tiempo en uno simbólico. Para comprender e interpretar símbolos debemos desarrollar métodos diferentes a los que usamos para investigar las cosas. Ya que la categoría del sentido no puede ser reducida a la categoría del ser. Requerimos un conocimiento profundo sobre la cultura.

Una manifestación de sentido del símbolo se refiere a la dotación de lo sensible de su ser-ahí y su ser-así.

(7) Gaston Bachelard, La poética del espacio, Ed. F.C.E., Breviarios 183, México, 1965, p.194.

El espacio lo abarca todo y lo trastoca, no hay espacio homogéneo dentro del cual todas las determinaciones individuales sean equivalentes e intercambiables. La cercanía y lejanía, la altura y la profundidad, las direcciones derecha-izquierda: todas ellas tienen una peculiaridad inconfundible, una significación hasta cierto punto, mágica.

Los puntos cardinales en el espacio mitológico son, relaciones dotadas de poderes denominados. Ninguna "sistemática" espacial, la cual en modo alguno falta en el pensamiento mitológico, va más allá de ese ámbito. El augur que amojona un templum, un recinto sagrado, y distingue en él diversas zonas, crea con ello la condición previa básica, el principio y punto de partida de toda "contemplación", dividiendo el universo según una cierta perceptiva y estableciendo un sistema de referencia según el cual se orienta todo ser y acaecer. (8)

Las ceremonias, los tabúes, las palabras, la decoración de los lugares, la creación de espacios dependen de la facultad humana de crear símbolos.

La palabra desdobra las cosas y los sucesos del mundo, que pueden así anticiparse para transformarse.

La cultura modela a los sujetos de acuerdo con sus propios objetivos; las fobias, las expectativas, las repugnancias y los placeres que cada individuo es capaz de experimentar dependen del modelo cultural que haya configurado su personalidad. Este dominio es tan poderoso que puede incluso llegar a suprimir al ser humano.

El espacio es una creación del mundo dentro y fuera de nosotros, alrededor, delante y detrás de nosotros; es una escritura que debemos aprender a leer, una escritura que no está sujeta a un número determinado de códigos, sino a un número infinito de significados.

(8) Ernest Cassier, Filosofía de las Formas simbólicas. Ed. F.C.E. México, 1985. \*\*\* p. 182

Un símbolo siempre revela, cualquiera que sea el contexto, la unidad fundamental de varias zonas de lo real. Quizá por ello Lacan define lo simbólico como el orden de fenómenos de que trata el psicoanálisis en cuanto están constituidos como un lenguaje que estructura la realidad interhumana, tan complejo o simplificado como el lenguaje de los números.

El ojo de nuestra mente elabora diagramas y mapas que le permiten dar un sentido a lo que ve, poniendo en juego la experiencia, el sentimiento, la fantasía, la imaginación, en una palabra, desarrolla un pensamiento.

El símbolo nos puede dar la capacidad de obtener conocimiento sobre los acontecimientos, siempre y cuando exista la curiosidad por el conocimiento. El espacio nos habla, nos exhorta, actúa sobre nosotros como entidades vivas, despertando temores, pasiones, ilusiones y esperanzas.

Metz acierta cuando escribe...

Lo imaginario del cine presupone lo simbólico, pues el espectador ha de haber conocido primero el espejo primordial. Pero como éste instituía el yo muy ampliamente en lo imaginario, el espejo segundo de la pantalla, aparato simbólico, se basa una vez en el reflejo y en la carencia. Aun así no es el fantasma, lugar “puramente” simbólico –imaginario–, pues la ausencia del objeto y los códigos de esta ausencia están realmente producidos por la fisis de un instrumental: el cine es un cuerpo (un corpus para el semiólogo), un fetiche que podemos amar. (9)

El espacio es mágico, nos permite crear y creer en él, somos y existimos, únicamente cuando nos ubican dentro de un espacio.

(9) Christian Metz, Psicoanálisis y cine, El significante imaginario, Ed. Gustavo Gili, Colección Comunicación visual 1979, p. 57

Román Gubern ha escrito en su libro “Del bisonte a la realidad virtual”

que hoy suele admitirse que existe una gramática expresiva subconsciente y muy probablemente universal de las formas simbólicas a partir del círculo (que expresa equilibrio), la línea vertical, poder, autoridad, el ángulo agudo (agresividad), el cuadro (estatismo), la elipse (feminidad), la espiral (dinamismo). Este simbolismo nativo explica, por ejemplo, que mucho antes de que se supiese que el círculo modeliza la estructura del sistema solar y la del átomo, por su perfección como forma geométrica en la que todos sus puntos son equidistantes, el círculo fuese adoptado como una forma ritual primordial en numerosas culturas, incluso antes del invento de la rueda, y convertido en círculo solar divinizado, en mandala tibetano, en la aureola de los santos, en imagen del seno materno, en círculo lunar matriarcal, etc. Antes nos hemos referido también al simbolismo de la línea vertical, asociada a las ideas de jerarquía, poder y autoridad. Es verdad que la naturaleza ofrece numerosos datos para asociar la verticalidad a ciertos valores simbólicos privilegiados, que sin duda se interiorizaron inconscientemente y estuvieron en el origen de esta equivalencia universal. Así por ejemplo, el proceso de hominización que separó al hombre del mundo animal se caracterizó por su nueva estación vertical y su marcha erecta, que es, además, la antítesis de la horizontalidad rastrera de la serpiente. La cabeza sobre el tronco, la parte más noble del ser humano, se halla en la parte más alta del cuerpo. La postura horizontal del cuerpo es la propia de su debilidad (en el sueño, la enfermedad, el reposo y la muerte), en contraste con la postura vertical propia de la acción. La erección sexual, tan preñada de simbolismo mítico, apunta a la verticalidad. La luz y la lluvia benéficas provienen en la naturaleza desde lo alto. El sol, que disipa las amenazas nocturnas, asciende desde el horizonte. El arco iris después de la lluvia constituye un fascinante puente cromático en las alturas. La altura supone

además una liberación de la coerción gravitatoria, alimentando los mitos aeronáuticos, como el de Ícaro, el de Luciano de Samosata y el de Simón el Mago. Y la altura permite dominar y controlar cinégeticamente o militarmente un territorio. Con estos datos no es de extrañar que los psicólogos de la percepción hayan descubierto la tendencia natural en el hombre a la sobreestimación visual de la longitud de las verticales. Estas características naturales citadas tuvieron su traducción simbólica y cultural con los mitos ascensionales (el cielo espiritual, confundido con el atmosférico; el Espíritu Santo que desciende de las alturas; los ángeles; el vuelo humano; la levitación; el águila como figura real; el alma que abandona ascensionalmente el cuerpo simbolizada con animales alados, como pájaros, abejas, o mariposas), con los montes sagrados en todas las culturas (Olimpo, Parnaso, el Montsavat medieval, Gólgota, Sinaí, Tabor, Machu Pichu, Fujiyama), con la erección de zigurats, pirámides y torres de iglesia, que aproximaban el hombre al cielo, y con altas tarimas y tronos para reyes y gobernantes. No es raro, por tanto, que la verticalidad se asocie con las ideas de jerarquía, autoridad, poder y elevación espiritual. (10)

(10) Román Gubern, Del bisonte a la realidad virtual, Ed. Anagrama, Barcelona, 1996, p.79, 80, 81 y 82