

Unidad 3

- El filme como representación visual y sonora.

1. El filme como representación visual y sonora

1. El espacio fílmico

Un filme, según se sabe, está constituido por un gran número de imágenes fijas, llamadas fotogramas, dispuestas en serie sobre una película transparente; esta película, al pasar con un cierto ritmo por un proyector, da origen a una imagen ampliada y en movimiento. Evidentemente hay grandes diferencias entre el fotograma y la imagen en la pantalla, empezando por la impresión de movimiento que da esta última; pero tanto una como otra se nos presentan bajo la forma de una imagen *plana* y delimitada por un *cuadro*.

Estas dos características *materiales* de la imagen fílmica —que tenga dos dimensiones y esté limitada— representan los rasgos fundamentales de donde se deriva nuestra aprehensión de la representación fílmica. Fijémonos de momento en la existencia de un cuadro, análogo en su función al de las pinturas (de donde toma su nombre), y que se define como el *límite de la imagen*.

Este cuadro, cuya necesidad es evidente (no se puede concebir una película infinitamente grande), tiene sus dimensiones y sus proporciones impuestas por dos premisas técnicas: el ancho de la película-soporte y las dimensiones de la ventanilla de la cámara; el conjunto de estas dos circunstan-

cias define lo que se denomina el *formato* del filme. Desde los orígenes del cine han existido formatos muy diversos. Aunque cada vez se utilice menos en favor de imágenes más amplias, aún se llama *formato estándar* al que se basa en la película de 35 mm de ancho y una relación de 4/3 (es decir, 1,33) entre el ancho y el alto de la imagen. Esta proporción de 1,33 es la de todas las películas rodadas hasta la década de 1950, o de casi todas, y aún hoy lo es de las filmadas en los formatos llamados «subestándar» (16 mm, Super 8, etcétera).

El cuadro juega, en diversos grados según los filmes, un papel muy importante en la *composición* de la imagen, en especial cuando ésta permanece inmóvil (tal como se la ve, por ejemplo, cuando se produce un «paro de imagen») o casi inmóvil (en el caso en que el encuadre permanezca invariable: lo que se llama un «plano fijo»). Ciertas películas, particularmente de la etapa muda, como por ejemplo *La pasión y la muerte de Juana de Arco*, de Carl Theodor Dreyer (1928), demuestran un cuidado en el equilibrio y en la expresividad de la composición en el encuadre, que no desmerece en nada al de la pintura. De manera general, se puede decir que la superficie rectangular que delimita el cuadro (y que, a veces, por extensión, también se llama así) es uno de los primeros materiales sobre los que trabaja el cineasta.

Uno de los procedimientos más evidentes del trabajo en la superficie del cuadro es el que se llama *split screen* (reparto de la superficie en varias zonas, iguales o no, ocupadas cada una por una imagen parcial). Pero recurriendo a procedimientos más sutiles se puede obtener un verdadero *découpage* del cuadro, como lo demuestra, por ejemplo, Jacques Tati con *Playtime* (1967), donde varias escenas yuxtapuestas y «encuadradas» se desarrollan simultáneamente en el interior de una misma imagen.

Por supuesto, la experiencia, por pequeña que sea, de la visión de películas basta para demostrar que reaccionamos ante esta imagen plana como si viéramos una porción de espacio en tres dimensiones, análoga al espacio real en el que vivimos. A pesar de sus limitaciones (presencia del cuadro, ausencia de la tercera dimensión, carácter artificial o ausencia del color, etcétera), esta

analogía es muy viva y conlleva una «impresión de realidad» específica del cine, que se manifiesta principalmente en la ilusión del movimiento (véase capítulo 3) y en la ilusión de profundidad.

En realidad, la impresión de profundidad nos resulta tan intensa porque estamos habituados al cine (y a la televisión). Los primeros espectadores de películas eran, sin duda, más sensibles al carácter *parcial* de la ilusión de profundidad y a la superficie plana real de la imagen. Así, en su ensayo (escrito en 1933, pero dedicado esencialmente al cine mudo), Rudolf Arnheim escribe que el efecto producido por el filme se sitúa «entre» la bi-dimensionalidad y la tri-dimensionalidad, y que percibimos la imagen *a la vez* en términos de superficie y de profundidad: si, por ejemplo, filmamos un tren que se acerca a nosotros, se percibirá en la imagen obtenida un movimiento a la vez *hacia nosotros* (ilusorio) y *hacia abajo* (real).

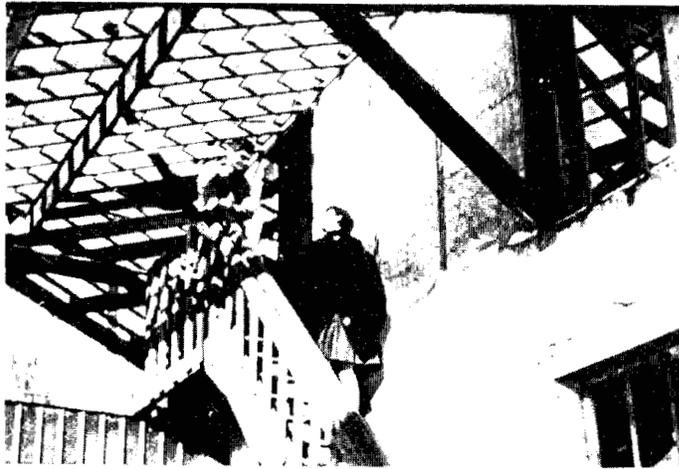
Lo importante en este punto es observar que reaccionamos ante la imagen fílmica como ante la representación realista de un espacio imaginario que nos parece percibir. Más precisamente, puesto que la imagen está limitada en su extensión por el cuadro, nos parece percibir sólo una porción de ese espacio. Esta porción de espacio imaginario contenida en el interior del cuadro es lo que llamamos *campo*.

Como muchos de los elementos del vocabulario cinematográfico, la palabra *campo* es de uso muy corriente sin que su significación se haya fijado nunca con gran rigor. En un plató de rodaje, frecuentemente los términos «cuadro» y «campo» se toman casi como equivalentes, sin que eso represente un problema. En cambio, según la idea de este libro, en el que nos interesamos menos en la fabricación de películas que en el análisis de las condiciones de su visión, es muy importante evitar toda confusión entre los dos vocablos.

La impresión de analogía con el espacio real que produce la imagen fílmica es tan poderosa que llega normalmente a hacernos olvidar, no sólo el carácter plano de la imagen, sino, por ejemplo, si se trata de una película en blanco y negro, la ausencia del color, o del sonido si es una película muda, y también



Arriba, una foto de *El hombre de la cámara*, de Dziga Vertov (1929).
Abajo, otra foto del mismo filme, en la que se ve un fragmento de la película donde aparece el primer fotograma.



Tres encuadres muy compuestos: De arriba a abajo, *Nosferatu*, de F. W. Murnau (1922); *Muriel*, de A. Resnais (1965), y *Psicosis*, de A. Hitchcock (1961). Se puede destacar en este último ejemplo el reforzamiento del encuadre por otros cuadros internos a la composición.

consigue que olvidemos, no el cuadro, que está siempre presente en nuestra percepción, más o menos conscientemente, sino el que más allá del cuadro ya no hay imagen. El campo se percibe habitualmente como la única parte visible de un espacio más amplio que existe sin duda a su alrededor. Esta idea traduce de forma extrema la famosa fórmula de André Bazin (tomada de Leon-Battista Alberti, el gran teórico del Renacimiento), al calificar el cuadro de «ventana abierta al mundo»; si, como una ventana, el cuadro deja ver un fragmento de un mundo (imaginario), ¿por qué éste debería acabarse en los límites del cuadro?

Hay mucho que criticar en esta concepción que hace participar demasiado a la ilusión; pero tiene como mérito indicar por exceso la idea, siempre presente cuando vemos una película, de este espacio invisible que prolonga lo visible y que se llama *fuera-campo*. El fuera-campo está esencialmente ligado al campo, puesto que tan sólo existe en función de éste; se podría definir como el conjunto de elementos (personajes, decorados, etcétera) que, aun no estando incluidos en el campo, sin embargo le son asignados imaginariamente, por el espectador, a través de cualquier medio.

El cine aprendió muy pronto a dominar un gran número de estos medios de comunicación entre el campo y el fuera-campo, o más exactamente, de constitución del fuera-campo desde el interior del campo. Sin pretender dar una lista exhaustiva, señalemos los tres tipos principales:

— en primer lugar las *entradas en campo* y las *salidas de campo*, que se producen casi siempre por los bordes laterales del cuadro, pero que también pueden aparecer por arriba o por abajo, por «delante» o por «detrás» del campo, lo que demuestra que el fuera-campo no está restringido a sus lados, sino que puede situarse axialmente, en profundidad con respecto a él;

— a continuación, las diversas *interpelaciones* directas del fuera-campo por un elemento del campo, comúnmente un personaje. El medio que más suele usarse es la «mirada fuera de campo», pero se pueden incluir aquí todos los medios que tiene un personaje en campo para dirigirse a otro fuera de campo, ya sea por la palabra o por el gesto;

— finalmente, el fuera-campo puede estar definido por los

personajes (o por otros elementos del campo) que mantienen una parte fuera del cuadro: por tomar un caso muy corriente, todo encuadre de aproximación a un personaje, implica casi automáticamente la existencia de un fuera-campo que contiene la parte no visible de aquél.

Así, a pesar de que hay entre ellos una diferencia importantísima (el campo es visible, el fuera-campo no), se puede considerar en cierto modo que campo y fuera-campo pertenecen ambos, con todo derecho, a un mismo espacio imaginario perfectamente homogéneo, que denominamos *espacio fílmico* o *escena fílmica*. Parece un poco extraño calificar por igual de imaginarios el campo y el fuera-campo, pese al carácter más concreto del primero, que está sin interrupción ante nuestros ojos; por eso algunos autores (Noël Burch por ejemplo, que se ha preocupado de esta cuestión con interés), reservan el término *imaginario* al fuera-campo, e incluso únicamente al fuera-campo que no se ha visto nunca, y califican justamente de *concreto* el espacio que está fuera de campo después que se ha visto. Si no seguimos a esos autores es deliberadamente para insistir, 1.º, sobre el carácter imaginario del campo (que es ciertamente visible, «concreto» si se quiere, pero no tangible) y 2.º, sobre la homogeneidad, la reversibilidad entre campo y fuera-campo, que son uno y otro tan importantes para la definición del espacio fílmico.

Tal importancia tiene, además, otra razón: la escena fílmica no se define únicamente por los rasgos visuales. Primero, el sonido juega un gran papel, ya que, entre un sonido emitido «en campo» y un sonido emitido «fuera de campo», el oído no distingue la diferencia; esta homogeneidad sonora es uno de los grandes factores de unificación del espacio fílmico en su totalidad. Por otro lado, el desarrollo temporal de la historia contada, de la narración, impone la toma en consideración del paso permanente del campo al fuera-campo y por tanto su comunicación inmediata. Volveremos sobre este punto en relación con el sonido, el montaje y la idea de diégesis.

Queda por precisar, evidentemente, un hecho implícito hasta aquí: todas estas consideraciones sobre el espacio fílmico (y

la definición correlativa de campo y fuera-campo) tan sólo tienen sentido cuando tratamos de lo que se denomina cine «narrativo y representativo», es decir, películas que de una u otra forma cuentan una historia y la sitúan en un cierto universo imaginario que materializan al representarlo.

De hecho, las fronteras de la narratividad, como las de la representatividad, son a menudo difíciles de trazar. Igual que una caricatura o un cuadro cubista pueden representar (o al menos evocar) un espacio tridimensional, hay filmes en que la representación, por ser más esquematizada o más abstracta, no está menos presente y eficaz. Es el caso de muchos dibujos animados, y de ciertas películas «abstractas».

Desde los inicios del cine, los filmes llamados «representativos» forman la inmensa mayoría de la producción mundial (incluidos los «documentales»), aunque desde muy pronto este tipo de cine fue muy criticado. Entre otras cosas, se reprochaba a la idea de «ventana abierta al mundo» y otras fórmulas análogas el vehicular presupuestos idealistas, tendentes a mostrar el universo ficticio del cine como si fuera real. Volveremos más adelante sobre los aspectos psicológicos de esta ilusión, que se puede más o menos considerar constitutiva de la concepción hoy dominante del cine. Destaquemos, de momento, que otros críticos han intentado proponer diferentes enfoques a la idea de fuera-campo. Así, Pascal Bonitzer, que se ha preocupado a menudo de esta cuestión, propone la idea de un fuera-campo «anti-clásico», heterogéneo al campo, y que podría definirse como el espacio de la producción (en el sentido más amplio de la palabra).

Con independencia de la expresión polémica y normativa que pueda revestir, este punto de vista no deja de ofrecer interés; tiene, en particular, la virtud de poner el acento en la *ilusión* que constituye la representación fílmica, al ocultar de modo sistemático cualquier huella de su propia producción. Sin embargo, esta ilusión —de la que es preciso desmontar los mecanismos— sirve tanto para la percepción del campo como espacio en tres dimensiones, como en la manifestación de un fuera-campo no obstante invisible. Es preferible, por tanto, conservar el término fuera-campo en el sentido restringido defini-



Estos diez fotogramas extraídos de planos sucesivos de *La chinoise*, de Jean-Luc Godard (1967), ilustran algunas maneras de comunicación entre el campo y el fuera-campo: entrada de un personaje (fig. 1), miradas fuera de campo (en todos los otros fotogramas), interpelación más directa aún, por el índice de un personaje que apunta (fig. 10); en fin, la amplitud de los planos, que varía del primer plano al plano americano, nos ofrece una serie de ejemplos de definición del fuera de campo por encuadre «parcial» en un personaje.



Otros ejemplos de comunicación entre el campo y el fuera de campo. Arriba, los personajes se preparan a salir de campo atravesando el espejo que coincide con el borde inferior del cuadro (*Orfeo*, de Jean Cocteau, 1950). Abajo, la escena se ve por reflexión en un espejo; la mujer mira al otro personaje del que tan sólo se ve una parte, de espaldas, en el espejo (*Ciudadano Kane*, de Orson Welles, 1940).

do antes; en cuanto a este espacio de la producción del filme, donde se despliega y juega todo el aparato técnico, todo el trabajo de realización y metafóricamente todo el trabajo *de escritura*, sería mejor definirlo como *fuera de cuadro*: este término, que tiene el inconveniente de utilizarse poco, ofrece, en cambio, el interés de referirse directamente al cuadro, es decir, de entrada nos sitúa en la producción del filme, y no en el campo, que está plenamente situado en la ilusión.

El concepto de *fuera de cuadro* tiene algunos precedentes en la historia de la teoría del cine. En particular, en las obras de S. M. Eisenstein se encuentran numerosos estudios sobre la cuestión del encuadre y la naturaleza del cuadro, que le llevan a preferir un cine en el que el cuadro tiene valor de cesura entre dos universos radicalmente heterogéneos. Aunque no utiliza formalmente el término de fuera de cuadro, en el sentido que lo proponemos, sus planteamientos confirman ampliamente los nuestros.

2. Técnicas de la profundidad

La impresión de profundidad no es exclusivamente propia del cine, que está muy lejos de haberlo inventado todo en ese terreno. Sin embargo, la combinación de procedimientos utilizados en el cine para *producir* esta aparente profundidad es singular, y demuestra de modo elocuente la inserción particular del cine en la historia de los medios de representación. Además de la reproducción del movimiento, que ayuda mucho a la percepción de la profundidad —y sobre la que volveremos a propósito de «la impresión de realidad»—, dos series de técnicas son esencialmente utilizadas:

2.1. La perspectiva

Se sabe que la idea de *perspectiva* apareció muy pronto en la representación pictórica, pero es interesante destacar que la palabra misma no apareció en su sentido actual hasta el Renacimiento (el francés la tomó del italiano *prospettiva*, «inventada

da» por los pintores-teóricos del Quattrocento). Así, la definición de perspectiva que se puede encontrar en los diccionarios es inseparable de la historia de la reflexión acerca de la perspectiva, y sobre todo de la gran conmoción teórica que sobre este punto marcó el Renacimiento europeo.

Se puede definir someramente la perspectiva como «el arte de representar los objetos sobre una superficie plana, de manera que esta representación se parezca a la percepción visual que se puede tener de los objetos mismos». Esta definición, por simple que parezca en su enunciado, no deja de ofrecer problemas. Supone, entre otras cosas, que se sabe definir una representación *parecida* a una percepción directa. Esta idea de *analogía figurativa* es, como se sabe, bastante extensa y los límites de la semejanza ampliamente convencionales. Como han observado, entre otros (desde puntos de vista muy diferentes), Ernst Gombrich y Rudolf Arnheim, las artes representativas se apoyan sobre una *ilusión parcial* que permite aceptar la diferencia entre la visión de lo real y de su representación; por ejemplo, la perspectiva no da cuenta de la binocularidad. Consideramos, pues, esta definición como intuitivamente aceptable, sin intentar precisarla. Sin embargo, es importante ver que si nos parece admisible, o sea, «natural», es porque estamos masivamente habituados a una cierta forma de pintura representativa. En efecto, la historia de la pintura ha conocido muchos sistemas representativos y de perspectiva que, muy alejados de nosotros en el tiempo y en el espacio, nos parecen más o menos extraños. En realidad, el único sistema que acostumbramos a considerar como propio, puesto que domina toda la historia moderna de la pintura, es el que se elaboró a principios del siglo xv bajo el nombre de *perspectiva artificialis*, o *perspectiva monocular*.

Este sistema de perspectiva, hoy tan dominante, no es más que uno de los que se estudiaron y propusieron por los pintores y teóricos del Renacimiento. Si se acabó eligiéndolo unánimemente sobre todos los demás, es esencialmente sobre la base de dos tipos de consideraciones:

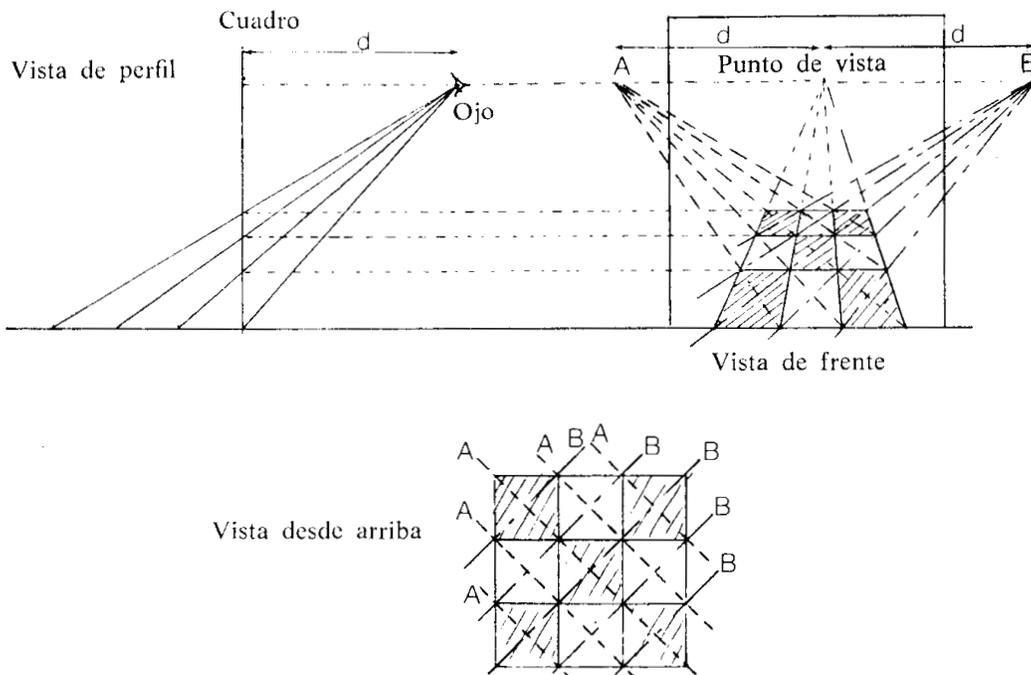
— en primer lugar su carácter «automático» (*artificialis*), más precisamente, el que dé lugar a construcciones geométricas simples, que se pueden materializar en aparatos diversos (tal como los propuestos por Alberto Durer);

— en segundo lugar, el que en su construcción, *copie* la visión del ojo humano (de ahí su nombre de monocular), intentando fijar sobre el lienzo una imagen obtenida con las mismas leyes geométricas que la imagen retiniana (hecha la abstracción de la curva retiniana, que, por otro lado, nos es estrictamente imperceptible).

— De ello se deduce una de las características esenciales del sistema, que es la institución de un *punto de vista*: tal es en efecto, el término técnico con el que se designa el punto que corresponde en el cuadro al ojo del pintor.

Si insistimos sobre este proceder y las especulaciones teóricas que han acompañado su nacimiento, es evidentemente porque la perspectiva fílmica tan sólo es la continuación exacta de esta tradición representativa. La historia de la perspectiva fílmica se confunde prácticamente con la de los diferentes aparatos de filmación que se han ido inventando sucesivamente. No entraremos en el detalle de esos inventos, pero conviene recordar que la cámara cinematográfica es la descendiente más o menos lejana de un dispositivo bastante simple, la cámara oscura (o *camera obscura*), que permitía obtener, sin la ayuda de la «óptica», una imagen que respondía a las leyes de la perspectiva monocular. Desde el punto de vista que nos ocupa ahora, en efecto, la cámara fotográfica y, más tarde, la cámara moderna, sólo son pequeñas «camera obscura» en las que la abertura que recibe los rayos luminosos está provista de un aparato óptico más o menos complejo.

Lo importante, sin embargo, no es tanto observar esta filiación del cine con la pintura, sino evaluar sus consecuencias. Por ello, no es indiferente que el dispositivo de representación cinematográfica esté históricamente asociado, por la utilización de la perspectiva monocular, al resurgimiento del humanismo. Si está claro que la antigüedad de esta forma de perspectiva y el hábito profundamente afianzado que nos han dejado tantos siglos de pintura, están en la base del buen funcionamiento de la ilusión de tridimensionalidad producida por la imagen del filme, no es menos importante constatar que esta perspectiva incluye en la imagen, a través del «punto de vista», una señal de que está organizada por y para un ojo colocado delante de ella.



Este esquema muestra cómo se pinta, en *perspectiva artificialis*, un tablero de ajedrez de tres casillas por tres, colocado plano sobre el suelo. Se ve que cada grupo de líneas paralelas contenidas en el objeto que hay que pintar está representado en el cuadro por un grupo de líneas convergentes en un punto de fuga.

El punto de fuga correspondiente a las líneas perpendiculares al plano del tablero se llama punto de fuga principal o *punto de vista*; como queda claro en el esquema, su posición varía con la altura del ojo (está a la misma altura) y la fuga en perspectiva es más pronunciada cuanto más abajo está el ojo.

Los puntos A y B (puntos de fuga correspondientes a las líneas de 45° en relación al plano del tablero) se llaman puntos de distancia; su distancia al punto de vista es igual a la distancia del ojo al cuadro.

Simbólicamente esto equivale, entre otras cosas, a decir que la representación fílmica supone un sujeto que la mira, a cuyo ojo se asigna un lugar privilegiado.

2.2. La profundidad de campo

Consideremos ahora otro parámetro de la representación, que juega igualmente un gran papel en la ilusión de profundidad: la

nitidez de la imagen. En pintura la cuestión es relativamente simple: incluso si un pintor ha de preocuparse de mantener una cierta ley de perspectiva, cuenta con diversos grados de libertad en lo que se refiere a la nitidez de la imagen; en particular el *flou* tiene, sobre todo en pintura, un valor expresivo que se puede utilizar a discreción. En el cine es muy diferente. La construcción de la cámara impone una cierta correlación entre diversos parámetros (la cantidad de luz que entra en el objetivo, la distancia focal, entre otras)¹ y el mayor o menor grado de nitidez de la imagen.

De hecho, estas notas se pueden contradecir doblemente:
 — en primer lugar, porque los pintores del Renacimiento intentaron codificar la relación entre la nitidez de la imagen y la proximidad del objeto representado. Véase especialmente el concepto de «perspectiva atmosférica» en Leonardo da Vinci, que le lleva a tratar la lejanía como ligeramente confusa;
 — en segundo lugar porque, a la inversa, muchas películas utilizan lo que se denomina a veces «flou artístico», que es una pérdida voluntaria del enfoque en todo o en parte del cuadro, con unos fines expresivos.

Aparte de estos casos especiales, la imagen fílmica es nítida en una parte del campo, y para caracterizar la extensión de esta zona de nitidez se define lo que se llama la *profundidad de campo*. Se trata de una característica técnica de la imagen —que se puede modificar haciendo variar la focal del objetivo (la profundidad de campo es más grande cuando la focal es más corta) o la abertura del diafragma (la profundidad de campo es más grande cuando el diafragma está menos abierto)— y que se define como la profundidad de la zona de nitidez.

Este concepto y esta definición surgen de un hecho que se deriva de la construcción de los objetivos, y que todo fotógrafo aficionado ha experimentado: en una «puesta a punto», es decir en una posición determinada por el anillo de distancias del objetivo, se obtendrá una imagen muy nítida de los

1. La distancia focal es una condición que depende de la construcción del objetivo. La cantidad de luz que entra depende de la abertura del diafragma y de la cantidad de luz emitida por el objeto.

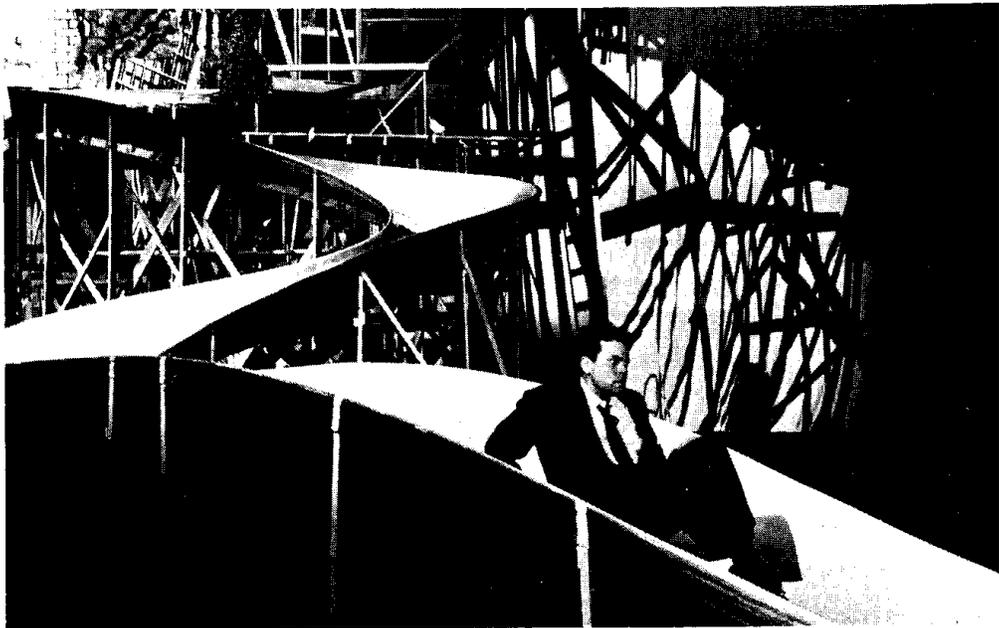
objetos situados a una cierta distancia del objetivo (la distancia que se lee en el anillo); los objetos situados algo más lejos o más cerca tendrán una imagen menos nítida y cuanto más se alejen hacia el «infinito», o por el contrario, cuanto más se acerquen al objetivo, más nitidez perderá la imagen. Lo que se define como profundidad de campo es la distancia, medida según el eje del objetivo, entre el punto más cercano y el más alejado que permite una imagen nítida (para un ajuste determinado). Destaquemos que esto supone una definición convencional de la nitidez; en el formato 35 mm se considera como nítida la imagen de un punto objeto (de dimensión infinitamente pequeña) cuando el diámetro de esta imagen es inferior a $1/30$ mm.

Lo importante aquí es, sin duda, el papel estético y expresivo que juega este dato técnico. En efecto, la profundidad de campo que acabamos de definir, no es la profundidad *del* campo: ésta, fenómeno que intentamos abarcar en este capítulo, es una consecuencia de diversas condiciones de la imagen fílmica, entre otras, del uso de la profundidad de campo. La profundidad de campo (P.D.C.) es un importante medio auxiliar de la institución del artificio de profundidad; si es grande, el escalonamiento de los objetos sobre el eje vistos nítidamente vendrá a reforzar la percepción del efecto perspectivo; si es pequeña, sus mismos límites manifestarán la «profundidad» de la imagen (personaje que se vuelve nítido al «acercarse» a nosotros, etcétera).

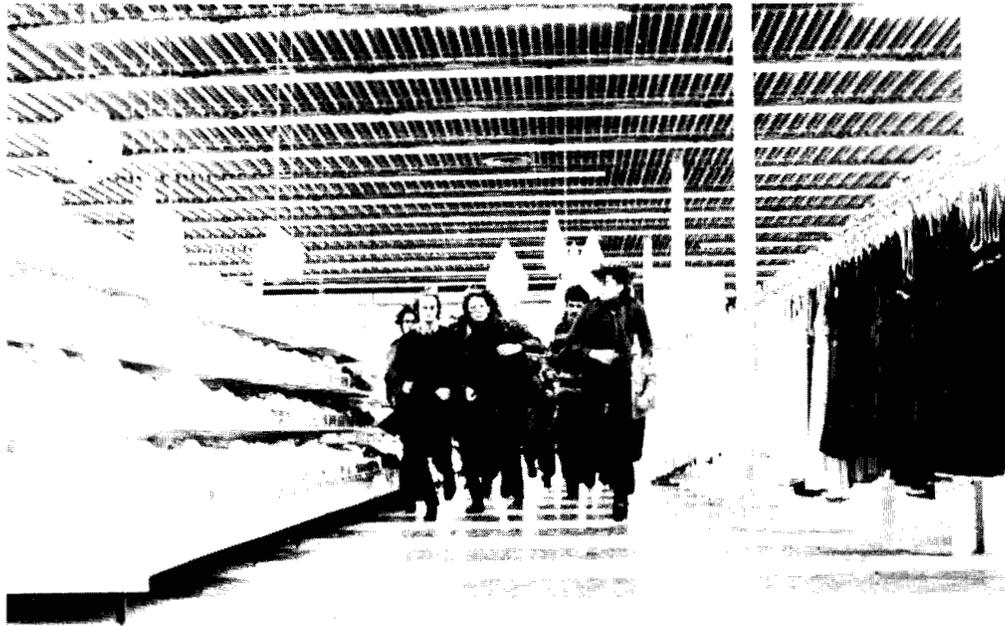
Además de esta función fundamental de acentuación del efecto de profundidad, la P.D.C. se aprovecha a menudo por sus virtudes expresivas. En *Ciudadano Kane*, de Orson Welles (1940), el uso sistemático de lentes de focal corta produce un espacio muy «profundo», como vaciado, en el que todo se ofrece a la percepción en imágenes violentamente organizadas. Por el contrario, en los westerns de Sergio Leone se usan abundantemente lentes de largo focal, que «aplanan» la perspectiva y privilegian un solo objeto o personaje puesto en evidencia por el fondo borroso en el que está enmarcado.

Si la P.D.C. en sí misma es un factor permanente de la imagen fílmica, la utilización que se ha hecho de ella ha variado enormemente en el curso de la historia del cine. El cine primiti-

Diversas utilizaciones de la profundidad de campo.



Arriba: *Ciudadano Kane*, de Orson Welles (1940).
Abajo: *La dama de Shanghai*, de Orson Welles (1948).



Arriba: *Pero ¿quién mató a Harry?*, de Alfred Hitchcock (1955).
Abajo: *Tout va bien*, de Jean-Luc Godard y Jean Pierre Gorin (1972).

vo, el de los hermanos Lumière por ejemplo, tenía una gran P.D.C., consecuencia técnica de la luminosidad de los primeros objetivos y de la elección de temas en exteriores muy iluminados; desde un punto de vista estético, esta nitidez casi uniforme de la imagen, sea cual fuere la distancia del objetivo, no es indiferente y contribuye a acercar estas primeras películas a sus ancestros pictóricos (véase la famosa *boutade* de Jean-Luc Godard, según la cual Lumière era un pintor).

Pero la evolución ulterior del cine complicó las cosas. Durante el período del fin del mudo y principios del sonoro, la P.D.C. «desapareció» de las pantallas; las razones, complejas y múltiples, se produjeron por los cambios violentos en el conjunto de los aparatos técnicos, impulsados por las transformaciones en las condiciones de credibilidad de la representación fílmica; esta credibilidad, como ha demostrado Jean-Louis Comolli, se vio transferida a las formas de la narración, al verosímil psicológico, a la continuidad espacio-temporal de la escena clásica.

Por esto, la utilización masiva y ostensible en ciertas películas de la década de 1940 (empezando por *Ciudadano Kane*), de una gran P.D.C., se tomó como un verdadero (re)descubrimiento. Esta reaparición (acompañada, también, de cambios técnicos) es históricamente importante como signo de la reapropiación de un medio expresivo esencial y un poco «olvidado» por parte del cine, pero también porque estos filmes y el uso, esta vez muy consciente, de la filmación en profundidad, han dado lugar a la elaboración de un discurso teórico sobre la estética del realismo (Bazin) del que ya hemos hablado y del que volveremos a hablar.

3. El concepto de «plano»

Al considerar hasta aquí la imagen en términos de «espacio» (superficie del cuadro, profundidad ficticia del campo), la hemos tratado un poco como una pintura o una fotografía; en todo caso como una imagen única fija, independiente del tiempo. Y no es así como se muestra al espectador de cine, para quien:

- no es única: sobre la película, un fotograma está siempre colocado en medio de otros innumerables fotogramas;
- no es independiente del tiempo: tal como la percibimos

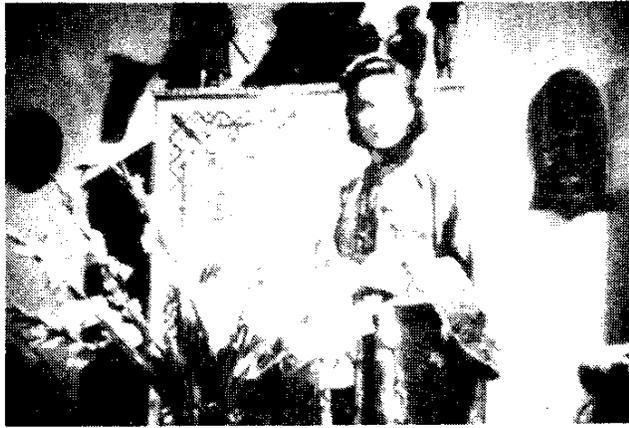
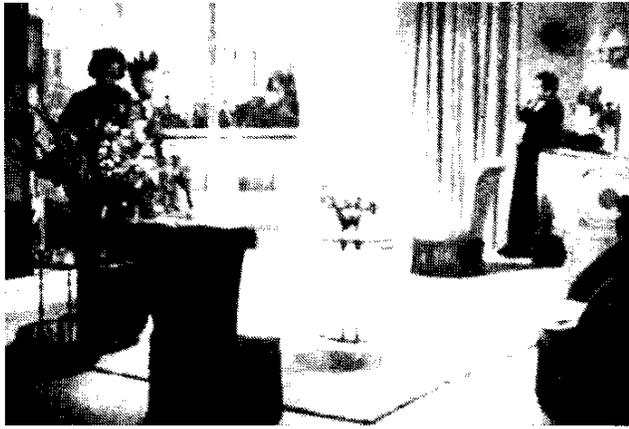
sobre la pantalla, la imagen del filme, producida por un encadenado muy rápido de fotogramas sucesivamente proyectados, se define por una cierta duración —ligada a la velocidad de proyección de la película— la cual se ha normalizado desde hace tiempo;²

— finalmente, está en movimiento: movimientos internos al cuadro, que inducen a la aprehensión del movimiento en el campo (personajes, por ejemplo), pero también movimientos del *cuadro en relación al campo* o, si se considera el momento de la producción, movimientos de la cámara.

Se distinguen clásicamente dos grandes familias de movimientos de cámara: el *travelling* es un desplazamiento de la base de la cámara en el que el eje de la toma de vistas permanece paralelo en una misma dirección; la *panorámica*, al contrario, es un giro de la cámara, horizontalmente, verticalmente o en cualquier otra dirección, mientras que la base queda fija. Existen, naturalmente, toda clase de combinaciones de estos dos movimientos: se habla entonces de «panotravellings». Recientemente se ha introducido el uso del *zoom*, u objetivo de focal variable. En un emplazamiento de la cámara, un objetivo con focal corta da un campo amplio (y profundo); el paso continuado a una focal más larga, cerrando el campo, lo «aumenta» en relación al cuadro, y da la impresión de que nos acercamos al objeto filmado: de ahí el nombre de «travelling óptico» que a veces se da al *zoom* (digamos que al mismo tiempo que se produce esta ampliación se produce una disminución de la profundidad de campo).

Todo este conjunto de condiciones: dimensiones, cuadro, punto de vista, pero también movimiento, duración, ritmo, relación con otras imágenes, es lo que forma la idea más amplia de «plano». Se trata también, una vez más, de un término que pertenece plenamente al vocabulario técnico, y que es de uso corriente en la práctica de la *fabricación* (y de la simple visión) de filmes.

2. Actualmente, la velocidad estándar está fijada en 24 imágenes/segundo. No siempre ha sido así; el cine mudo tenía una velocidad de paso más reducida (16 a 18 imágenes/segundo) y menos estrictamente fijada; esta velocidad, en particular, fluctuó mucho durante el largo período de transición del mudo al sonoro (casi toda la década de 1920), período en que no dejó de acelerarse.



En esta escena de *La règle du jeu*, de Jean Renoir (1939), la cámara se acerca cada vez más a los personajes; se pasa de un plano de conjunto a un plano «americano», después a un plano medio y finalmente a un primer plano.



El plano secuencia final de *Muriel*, de Alain Resnais (1963): la cámara sigue al personaje que explora el apartamento vacío.

Durante el rodaje, se utiliza como equivalente aproximativo de «cuadro», «campo», «toma»: designa a la vez un cierto punto de vista sobre el acontecimiento (encuadre) y una cierta duración.

Durante el montaje, la definición de plano es más precisa: se convierte en la verdadera unidad del montaje, el fragmento de película mínima que, ensamblada con otros fragmentos, producirá el filme.

Generalmente, este segundo sentido domina sobre el primero. Lo más normal es definir el plano implícitamente (y de forma casi tautológica) como «todo fragmento de filme comprendido entre dos cambios de plano»; y por extensión, en el rodaje el «plano» designa el fragmento de película que corre de forma ininterrumpida en la cámara, entre la puesta en marcha del motor y su detención.

El plano, tal como aparece en el filme montado, es, pues, una parte del que se ha impresionado por la cámara durante el rodaje; prácticamente una de las operaciones más importantes del montaje consiste en separar los planos rodados, librándolos por una parte de una serie de apéndices técnicos (claqueta, etc.), y por otra de todos los elementos registrados pero que se consideran inútiles en el conjunto definitivo.

Aunque se trata de una palabra muy utilizada y muy cómoda en la producción efectiva de películas, es importante subrayar en cambio, que en una aproximación teórica del filme es una idea muy delicada de manejar, precisamente en razón de su origen empírico. En estética del cine, el término *plano* se utiliza al menos en tres tipos de contexto:

a. En términos de tamaño: se definen clásicamente diferentes «tallas» de planos, generalmente en relación con los diversos encuadres posibles de un personaje. Esta es la lista más comúnmente admitida: plano general, plano de conjunto, plano medio, plano americano, primer plano, gran primer plano. Esta cuestión de la «amplitud de plano» encierra en realidad dos problemáticas diferentes:

— en primer lugar una cuestión de encuadre, que no es en esencia diferente de los otros problemas ligados al cuadro, y que

pone de manifiesto más ampliamente la institución de un *punto de vista* de la cámara sobre el acontecimiento representado;

— por otro lado un problema teórico-ideológico más general, dado que esta amplitud está determinada en relación al modelo humano. Se puede ver en ello un eco de las investigaciones del Renacimiento sobre las proporciones del cuerpo del hombre y las reglas de su representación. Más concretamente, esta referencia implícita del «tamaño» del plano al modelo humano, funciona siempre, más o menos, como reducción de toda figuración a la de un personaje: esto es particularmente claro en el caso del primer plano, casi siempre utilizado (al menos en el cine clásico) para mostrar rostros, es decir, para borrar lo que un punto de vista «en primerísimo plano» puede tener de inhabitual, excesivo o turbador.

b. En términos de movilidad: el paradigma estaría aquí compuesto del «plano fijo» (cámara inmóvil durante todo un plano) y los diversos tipos de «movimientos de aparato», incluido el zoom: problema exactamente correlativo del precedente, que participa por igual de la institución de un punto de vista.

Anotemos, en relación a esto, las interpretaciones que con frecuencia se dan a los movimientos de cámara: la panorámica sería el equivalente del ojo girando en su órbita, el travelling sería un desplazamiento de la mirada; en cuanto al zoom, difícilmente traducible en términos de simple posición del supuesto sujeto que mira, se ha tratado de traducirlo como «focalización» de la atención de un personaje. Estas interpretaciones a veces exactas (sobre todo en el caso de lo que se llama «plano subjetivo», es decir, un plano visto «por los ojos de un personaje»), no tienen ninguna validez general; todo lo más ponen de manifiesto la propensión de cualquier reflexión sobre el cine a asimilar la cámara al ojo. Volveremos a ello cuando tratemos la cuestión de la *identificación*.

c. En términos de duración: la definición del plano como «unidad de montaje» implica, en efecto, que sean igualmente considerados como planos fragmentos muy breves (del orden de un segundo o menos) y fragmentos muy largos (varios minutos); a pesar de que la duración sea, según la definición empírica de

plano, su rasgo principal, los problemas más complejos que plantea el término surgen de ahí. El problema más estudiado es el que se relaciona con la aparición y el uso de la expresión «plano-secuencia», por la que se designa un plano suficientemente largo para contener el equivalente de varios acontecimientos (es decir, un encadenamiento, una serie de *diversos* acontecimientos distintos). Algunos autores, particularmente Jean Mitry y Christian Metz, han mostrado claramente que este «plano» era el equivalente de una suma de fragmentos muy cortos —y más o menos fácilmente delimitables (volveremos a ello en el capítulo siguiente al hablar del montaje). Así, el plano-secuencia, si bien es *formalmente* un plano (está delimitado, como todo plano, por dos «cortes»), no será considerado en muchos casos como intercambiable con una secuencia. Naturalmente, todo depende de lo que se busque en el filme: si intentamos simplemente delimitar y numerar los planos, si queremos analizar el desarrollo de la narración o, en cambio, queremos examinar el montaje, el plano-secuencia se tratará de forma diferente.

Por todas estas razones —ambigüedad en el sentido mismo de la palabra, dificultades teóricas ligadas a todo desglose de un filme en unidades más pequeñas— la voz «plano» debe emplearse con precaución y evitarla siempre que sea posible. Como mínimo, se debe ser consciente al emplearla de lo que *abarca* y de lo que *oculta*.

4. El cine, representación sonora

Entre las características a las que el cine, en su forma actual, nos tiene acostumbrados, la reproducción del sonido es sin duda una de las que parecen más «naturales» y, quizá por esta razón, la teoría y la estética se han preocupado relativamente poco de ella. Sin embargo, se sabe que el sonido no es un hecho «natural» de la representación cinematográfica y que el papel y la concepción de lo que se llama la «banda sonora» ha variado, y varía aún enormemente según los filmes. Dos determinaciones esenciales, muy interrelacionadas, regulan esas variaciones:

4.1. Los factores económico-técnicos y su historia

Sabemos que el cine existió en primer lugar sin que la banda-imagen estuviera acompañada de un sonido registrado. El único sonido que a veces acompañaba una proyección era la música tocada por un pianista, un violinista o una pequeña orquesta.³

La aparición del cinematógrafo en 1895 como dispositivo desprovisto de sonido sincrónico, pero también el que hubiera que esperar más de treinta años hasta el primer filme sonoro (cuando desde 1911-1912 los problemas técnicos estaban resueltos en lo esencial), se explican en buena medida en función de las leyes del mercado: si los hermanos Lumière comercializaron tan de prisa su invento, fue para adelantarse a Thomas Edison, inventor del Kinetoscopio, que no quería explotarlo sin haber resuelto la cuestión del sonido. De todos modos, a partir de 1912 el retraso comercial en la explotación de la técnica del sonido se produce, en buena parte, por la inercia bien conocida de un sistema que tiene interés en utilizar el máximo de tiempo posible las técnicas y los materiales existentes sin inversiones nuevas.

La aparición de los primeros filmes sonoros sólo se explica por determinantes económicas (en particular, la necesidad de un efecto de «relanzamiento» comercial del cine, en el momento en que la gran crisis de la I guerra mundial amenazaba con alejar al público).

La historia de la aparición del cine sonoro es bastante conocida (incluso ha originado algunas películas, entre las que destaca la célebre *Cantando bajo la lluvia*, de Stanley Donen y Gene Kelly, 1952); de un día a otro, el sonido se convirtió en elemento irremplazable de la representación fílmica. En realidad, la evolución de la técnica no se detuvo en el «salto» que representó el sonido; esquemáticamente, se puede decir que, desde sus orígenes, la técnica avanzó en dos direcciones. De entrada buscando un aligeramiento del equipo de registro del sonido: las primeras instalaciones necesitaban un material muy pesado que se trans-

3. Apuntemos que, a menudo, el rodaje de las películas «mudas» se acompañaba de un «fondo musical», generalmente interpretado por un violinista presente en el plató, destinado a sugerir la atmósfera buscada por el realizador.

portaba en unos «camiones de sonido» especialmente concebidos para ello (en los rodajes en exteriores); en este sentido, el hecho más señalado ha sido la invención de la banda magnética. Por otro lado, la aparición y el perfeccionamiento de las técnicas de *post-sincronización* y de *mezcla*, es decir, a grosso modo, la posibilidad de *reemplazar* el sonido registrado en directo, en el momento del rodaje, por otro sonido que se juzga «mejor adaptado», y *agregar* a éste otras fuentes sonoras (ruidos suplementarios, músicas, ...). Existe actualmente una gama de técnicas sonoras que van de la más compleja (banda de sonido post-sincronizada con añadidos de ruidos, música, efectos especiales, etcétera) a la más ligera (sonido sincronizado en el momento mismo del rodaje —lo que se llama a veces «sonido directo»—; esta última técnica conoció un espectacular renacer hacia finales de la década de 1960 gracias a la invención de materiales portátiles y cámaras muy silenciosas).

4.2. Los factores estéticos e ideológicos

Esta determinación, que parece más esencial a nuestros planteamientos, es en realidad inseparable de la precedente. Simplificando mucho y con riesgo de caricaturizar un poco las posiciones de unos y otros, se puede decir que ha habido, desde siempre, dos posiciones respecto a la representación fílmica, dos grandes actitudes encarnadas en dos tipos de cineastas: André Bazin les ha caracterizado en un célebre texto («L'évolution du langage cinématographique») como «los que creen en la imagen» y «los que creen en la realidad», dicho de otra manera, los que hacen de la representación un fin (artístico, expresivo) en sí mismo, y los que la subordinan a la restitución lo más fiel posible de una supuesta verdad, o de una esencia, de lo real.

Las implicaciones de estas dos posiciones son múltiples (volveremos a tratar sobre el montaje y la idea de «transparencia»); respecto a la representación sonora, esta oposición se ha traducido rápidamente en diversas formas de exigencia hacia el sonido. Por tanto, podemos decir, sin forzar demasiado las cosas, que, al menos durante la década de 1920, existían dos tipos de cine sin palabras:

— un cine auténticamente *mudo* (es decir, literalmente privado de la palabra) al que, por tanto, le *faltaba* la palabra y que *reclamaba* la invención de una técnica de reproducción sonora que fuera fiel, veraz, adecuada a una reproducción visual supuestamente análoga a la realidad (a pesar de sus defectos, en especial la falta de color);

— un cine que, por el contrario, asumía y buscaba su especificidad en el «lenguaje de las imágenes» y la expresividad máxima de los medios visuales; fue el caso, se puede decir que sin excepción, de todas las grandes «escuelas» de la década de 1920 (la «primera vanguardia» francesa, los cineastas soviéticos, la escuela «expresionista» alemana...) para las que el cine debía intentar desarrollar al máximo el sentido del «lenguaje universal» de las imágenes, cuando no postulaban la utopía «cine-lengua», que flota como un fantasma en tantos escritos de la época (véase más adelante, capítulo 4).

A menudo se ha señalado que el cine sin palabras, cuyos medios expresivos estaban provistos de un cierto coeficiente de irrealidad (sin sonido, sin color) favorecía de alguna manera la irrealidad de la narración y de la representación. En efecto, la época del apogeo del «mudo» (década de 1920) vio, por un lado, culminar el trabajo sobre la composición espacial, el cuadro (la utilización del iris, de las reservas, etc.) y más generalmente el trabajo sobre la materialidad no figurativa de la imagen (sobreimpresiones, ángulos de toma «trabajados»...), y por otra parte, desarrolló una gran atención en los argumentos de los filmes hacia el sueño, lo fantástico, lo imaginario, y también hacia una dimensión «cósmica» (Barthélémy Amengual) de los hombres y sus destinos.

Por tanto, no sorprende que la llegada del «sonoro» haya generado, a partir de estas dos actitudes, dos respuestas radicalmente diferentes. Para unos, el cine sonoro, más que hablado, se recibió como la culminación de una verdadera «vocación» del lenguaje cinematográfico, vocación que hasta entonces había estado «suspendida» por falta de medios técnicos. En su actitud límite, se llegó a considerar que el cine empezaba en realidad con el sonoro, y que debía intentar abolir al máximo posible todo lo que le separara de un reflejo perfecto del mundo real:

esta posición fue formulada por críticos y teóricos, entre los que destacan (por ser los más coherentes hasta en sus excesos) André Bazin y sus epígonos (década de 1950).

Para otros, por el contrario, el sonido se recibió como un auténtico instrumento de degeneración del cine, como una incitación a hacer justamente del cine una copia, un doble de la realidad a expensas del trabajo sobre la imagen o sobre el gesto. Esta posición se adoptó —a veces de forma en exceso negativa— por muchos directores, algunos de los cuales tardaron mucho en aceptar la presencia del sonido en sus filmes.

A finales de la década de 1920 florecieron los manifiestos sobre el cine sonoro, como el que co-firmaron, en 1928, Alexandrov, Eisenstein y Pudovkin, en el que insistían en la no coincidencia del sonido y de la imagen como exigencia mínima para un cine sonoro que no estuviera sometido al teatro.

Por su parte, Charlie Chaplin rechazó con vehemencia aceptar un cine hablado que atacaba «a las tradiciones de la pantomima, que hemos conseguido imponer con tanto trabajo en la pantalla, y sobre las que el arte cinematográfico debe ser juzgado». De forma menos negativa se pueden citar las reacciones de Jean Epstein o Marcel Carné (entonces periodista), al aceptar como un progreso la aparición del sonido, pero insistiendo en la necesidad de devolver a la cámara, lo más rápidamente posible, su movimiento perdido.

Actualmente, y a pesar de todos los matices que se podrían agregar a este juicio, parece que la primera concepción, la de un sonido fílmico que se orienta en la dirección de reforzar y acrecentar los efectos de lo real, se ha impuesto y el sonido, a menudo, se considera como un simple apoyo de la analogía escénica ofrecida por los elementos visuales.

De todos modos, desde un punto de vista teórico no hay ninguna razón para que sea así. La representación sonora y la visual no son en absoluto de la misma naturaleza. Esta diferencia, que proviene lógicamente de las características de nuestros órganos de sentido correspondientes, oído y vista, se traduce en un comportamiento muy diferente en relación al espacio. Si la imagen fílmica es, como hemos comprobado, capaz de evocar un *espacio* parecido al real, el sonido está casi totalmente desprovisto de esta

dimensión espacial. Por tanto, ninguna definición de «campo sonoro» podría igualarse a la de campo visual, aunque no fuera más que en razón de la dificultad de imaginar lo que podría ser un *fuera-campo sonoro* (es decir, un sonido no perceptible, pero sugerido por los sonidos percibidos: lo cual no tiene sentido).

Todo el trabajo del cine clásico y de sus sub-productos, hoy dominantes, ha tendido a *espacializar* los elementos sonoros, ofreciéndoles una correspondencia en la imagen y, por tanto, a asegurar entre imagen y sonido una relación bi-unívoca, podríamos decir «redundante». Esta espacialización del sonido, que va paralela a su *diegetización*, no deja de ser paradójica si pensamos que el sonido fílmico, al salir de un altavoz generalmente escondido y a veces múltiple, está, de hecho, poco fijado en el espacio real de la sala de proyección (está «flotando», sin una fuente de origen bien definida).

Desde hace algunos años se asiste a un renacer del interés por formas de cine en las que el sonido no estaría ya, o por lo menos no siempre, sometido a la imagen, sino que sería tratado como un elemento expresivo autónomo del filme, pudiendo situarse en diversos tipos de combinación con la imagen.

Un ejemplo sorprendente de esta tendencia es el trabajo sistemático realizado por Michel Fano para los filmes de Alain Robbe-Grillet; así, en *L'Homme qui ment* (1968), durante los créditos oímos ruidos diversos (chapoteo de agua, roces de maderas, ruidos de pasos, explosiones de granadas, etcétera) que recibirán su justificación más tarde en la película, mientras que otros sonidos (redoble de tambor, silbidos, chasquidos de látigo, etcétera) no recibirán ninguna.

En otra dirección, citemos entre los directores que conceden una gran importancia al sonido directo a Danièle Huillet y Jean-Marie Straub, que integran los «ruidos» en sus adaptaciones de una pieza de Corneille (*Othon*, 1969) o de una ópera de Schönberg (*Moses und Aron*, 1975), o los filmes de Jacques Rivette (*La religiosa*, 1965; *L'amour fou*, 1968), de Maurice Pialat (*Passe ton bac d'abord*, 1979; *Loulou*, 1980), de Manuel de Oliveira (*Amor de perdição*, 1978).

Paralelamente, los teóricos del cine han empezado por fin a preocuparse más de modo sistemático sobre el sonido fílmico, o más exactamente sobre las relaciones entre sonido e imagen. Hoy

estamos en una fase poco formalizada, en la que el trabajo teórico consiste en esencia en *clasificar* los diferentes *tipos* de combinación audio-visual según los criterios más lógicos y generales posible, y en la perspectiva de una futura formalización.

Así, la tradicional distinción entre sonido *in* y sonido *off* —que durante mucho tiempo fue la única manera de distinguir las fuentes sonoras en relación con el espacio del campo y que simplemente se calcaba de la oposición campo/fuera-campo de forma insuficiente— está en vías de ser reemplazada por análisis más ajustados, obtenidos a priori del cine clásico. Numerosos investigadores se han preocupado de esta cuestión, pero aún es pronto para proponer la mínima síntesis de estos estudios, todos diferentes y aún poco trabajados. Como mucho, podemos señalar que las diversas clasificaciones propuestas aquí y allí, y a las que nos remitimos, nos parecen tropezar (a pesar de su interés real por eliminar de una vez la visión simplista in/off) con una cuestión central, la de la *fuentes sonora* y la de la *representación de la emisión del sonido*. Sea cual fuere la tipología propuesta, supone siempre que se sabe reconocer un sonido «cuyo origen está en la imagen», lo que, por muy ajustada que sea la clasificación, desplaza, sin resolverlo, el tema de la fijación *espacial* del sonido fílmico. Por ello, la cuestión del sonido fílmico y del sonido en su relación con la imagen y la diégesis es aún una cuestión teórica a la orden del día.

Lecturas sugeridas

1. LA ANALOGIA FIGURATIVA

ECO, U.

1970 «Sémiologie des messages visuels», en *Communications*, n.º 15, París (trad. cast. «Semiología de los mensajes visuales», en Ed. Tiempo Contemporáneo, *Análisis de las imágenes*, Buenos Aires, 1972).

GAUTHIER, G.

1982 *Vingt leçons sur l'image et le sens*, París, Edilig.

METZ, C.

1970 «Au delà de l'analogie, l'image», en *Communications*,

n.º 15, París (editado en *Análisis de las imágenes*, Ed. Tiempo Contemporáneo, Buenos Aires, 1972).

2. EL EFECTO DE PROFUNDIDAD

ARNHEIM, R.

1957 *Film as Art*, cap. «Film and Reality», Berkeley-Los Angeles, págs. 8-34, o mejor el texto alemán original, *Film als Kunst*, reeditado en 1979 (trad. cast. *El cine como arte*, Buenos Aires, Ed. Infinito, 1971).

GOMBRICH, E. H.

1971 *L'art et l'illusion*, París (traducción castellana en Gustavo Gili, *Arte e ilusión*, Barcelona, 1982).

MÜNSTERBERG, H.

1916 *The Film, A Psychological Study*, reedición Nueva York, 1970, págs. 18-30.

SOURIAU, E. y otros

1953 *L'univers filmique*, París.

3. LA PERSPECTIVA Y LA PROFUNDIDAD DE CAMPO

BAZIN, A.

1970 *Orson Welles*, París, págs. 53-72 (traducción castellana en Fernando Torres, Editor, *Orson Welles*, Valencia, 1973).

COMOLLI, J.-L.

1971 «Technique et idéologie» en *Cahiers du cinéma*, números 229 y 230, París.

FLOCON, A. y TATON, R.

1963 *La perspective*, París (3.ª edición, 1978).

FRANCASTEL, P.

1950 *Peinture et société*, París (traducción castellana en Cátedra, *Pintura y sociedad*, Madrid, 1984).

PANOFSKY, E.

1975 *La perspective comme «forme symbolique»* (traducción castellana en Tusquets Editores, *La perspectiva como «forma simbólica»*, Barcelona, 1978, 2.ª edición).