CAPÍTULO I

Cinematografía y sus Composiciones

La base inicial de un audiovisual, largometraje o cortometraje es el **plano,** el cual está compuesto por fotogramas, los cuales carecen de movimiento. Es una fotografía, la cual posee un encuadre, por lo tanto adquiere importancia en el audiovisual. El encuadre "es un fragmento de la realidad desde un determinado punto de vista" (Vega Escalante, 2004: pp. 15). El conjunto de estos fotogramas forman el plano "que es la reproducción de una acción continúa filmada por una cámara sin interrupción" (Joseph Mascelli, 1966: pp. 9), en otra definición encontramos "que es la mínima parte que conforma el audiovisual, está claramente definida por el comienzo del rodaje de la cámara hasta que ésta es detenida" (Rafael Sánchez, 1970: pp.51).

Con base a estas definiciones se afirma que el plano está compuesto por el inicio de la grabación de la cámara y cuando se detiene ésta. Se pueden realizar diferentes tomas de un mismo plano, es decir, "es cada una de la versiones que pudiesen hacerse, sobre un mismo plano descrito en el guión técnico" (Rafael Sánchez, 1970: pp. 52). Por lo consiguiente una toma es la grabación de un plano. No son el mismo concepto, ya que se pueden realizar distintas tomas de un plano.

Montada finalmente en el audiovisual se menciona como plano, el cual proviene de planificación "del término francés *le plan* cuya precisión es de tal

utilidad que ha pasado a otras lenguas. En Italia dicen *il piano* y en español *el plano* (Rafael Sánchez, 1970: pp. 52).

Los planos dan pauta a otro elemento del audiovisual llamada la **escena**, “que define el lugar o locación donde se sitúa la acción. Esta expresión fue tomada de las producciones teatrales, donde un acto se puede dividir en diversas escenas, cada una de las cuales se encuentra en un lugar diferente” (Joseph Mascelli, 1966: pp. 9). Es decir, tienen tiempo y espacio determinados. Al cambiar estos elementos, se cambia de escena, “tiene unidad narrativa que no tiene duración determinada, puede ser breve o bien durar toda la película (Vega Escalante, 2004: pp. 30).

El cambio de tiempo, de lugar o su duración están determinados por la información, así como el mensaje que se pretenda transmitir, basándose en la idea original. Es importante notar que a través de la tesis, se mencionará “la idea original” para no permitir que el cortometraje de ficción tome su propia línea narrativa, si es que el director no busca esto.

Montando las escenas se encuentra otro elemento que forma el cortometraje, la **secuencia**, “ésta es el grupo de escenas que se desarrollan en un mismo espacio y en un mismo tiempo” (Vega Escalante, 2004: pp.34). La secuencia debido a la complejidad de las escenas, “cuentan consentido completo, es la definición universalmente aceptada” (Rafael Sánchez, 1970: pp. 50).

Tomando en cuenta estas definiciones podemos decir que en diversas ocasiones algunas escenas, por no decir todas, carecen de sentido; la secuencia, no: Un ejemplo más amplio: escena 1, un personaje sale de un auto; entra a una

casa, escena 2, lo vemos en la casa, toma un maletín y sale de la misma; escena 3, toma un autobús y se va; fin de la secuencia. Si tomo la escena 3, un personaje toma el autobús y se va, no tiene sentido por sí sola, aunque esta cuente con un número significativo de planos.

Otro elemento que complementa al audiovisual es el **acto**, Rafael Sánchez nos menciona que “una obra de teatro se divide en actos y en escenas. Esta división del drama exigida más por las condiciones escenográficas que por las posibilidades argumentales. En cine, la posibilidad de saltar instantáneamente de un escenario a otro cualquiera, no dio cabida a la división de actos” (Sánchez, 1970:pp. 50).

Pero el acto también forma parte del audiovisual, el acto “es el conjunto de secuencias que extraído del audiovisual se entiende por sí solo, generalmente son tres” (Miguel Ángel Lavandeira, en la clase de Posproducción, 12-enero-2001), como ejemplo tenemos la película “Amores Perros” de Alejandro González Iñárritu, en donde cada historia está dividida en actos, y aún montando las historias, el espectador entiende perfectamente, qué escena pertenece a qué historia.

Encuadres

Los planos tienen diferentes posiciones dependiendo de la necesidad narrativa de la historia; a diferencia del teatro, en el cine es posible entrar en el detalle de la acción, o viceversa alejar al espectador de la misma acción, instantemente; es por esto que la cámara puede ubicarse en diferentes ángulos, posiciones y distancias; estos son los siguientes encuadres.

Planos Abiertos:

G**ran plano general (extreme long shot ó big long shot),** este plano describe perfectamente el lugar donde se ubicará la escena, lo más extenso posible, “es una panorámica. Se trata de una imagen completamente abierta; el personaje no sólo se encuentra en segundo término e irreconocible, sino que, inclusive, puede desaparecer dentro de la inmensidad del paisaje” (Vega Escalante, 2004: pp. 18) como podemos ver es un plano de ubicación, es excelente para iniciar un largometraje o una secuencia. “Este plano ubica la escena para la acción subsecuente creando la adecuada disposición de ánimo del público, y proporcionándole la imagen completa antes de introducir a los personajes y de establecer la trama” (Joseph Mascelli, 1966: pp. 19). Si no utilizamos un plano extenso y por el contrario comenzamos con el detalle, creamos atmosferas asfixiantes, o desesperantes para el espectador.

Plano general (long shot). Aquí comenzamos a entrar al detalle, “el ángulo de la cámara abarca todo el escenario o ambiente” (Rafael Sánchez: pp. 187) es posible ubicar al espectador en el escenario de la acción; es decir “el lugar, la gente y los objetos dentro de la escena se describen para familiarizar al auditorio con el contenido del mismo”. (Joseph Mascelli, 1966: pp. 19) hacemos un primer acercamiento a los detalles de manera general.

Plano completo (Full shot) “este plano incluye el cuerpo del personaje, de cabeza a los pies, parado sentado, acostado, etc., destacándolo en el contexto.

Planos Medios.

Plano medio o médium shot aquí las expresiones faciales y los movimientos corporales se comienzan a registrar perfectamente; “los actores son fotografiados desde la parte superior de la cabeza hasta la cintura. Debido a que tienen diversos usos narrativos, se puede describir mucho en un plano medio”(Joseph Mascelli, 1966: pp. 20). Pero existen encuadres con este tamaño que no necesariamente sean de la cabeza a la cintura, “Pueden ser también inferior, es decir de la cintura a los pies. Destaca al personaje separándolo del ambiente y muestra su relación con el lugar donde se desarrolla la acción” (Vega Escalante, 2004: pp.17).

Otra definición importante es la siguiente, “el personaje no cabe de cuerpo entero. El plano corta sus piernas generalmente sobre las rodillas. En Francia e Italia se le llama **plano americano**” (Rafael Sánchez, 1970: pp. 87). Se presenta esta definición porque fueron los norteamericanos en Hollywood los que adecuaron este plano para poder ver las pistolas en los “Westerns”.

Tomando como base al personaje, nos acercamos a su rostro y nos encontramos con un **medio primer plano (médium close up),** “este plano es uno de los más precisos en su definición, pues se refiere exclusivamente a la imagen que incluye es de la mitad del torso hasta la cabeza del personaje”. (Vega Escalante, 2004: pp. 17). Son más evidentes las expresiones del personaje, reflejando con esto las emociones que puede transmitir.

Planos Cerrados.

El **primer plano (Close up)** nos manifiesta las expresiones totales del personaje, podemos decir que afirmamos el sentimiento que se necesita en la historia, es por esto que, es el plano que predomina entre los planos anteriores. “Podemos definir este plano como aquél que describe una parte completa del cuerpo humano. Generalmente se refiere al rostro, pero también puede utilizarse para describir otras partes del cuerpo, como la mano, un brazo un pie, siempre de forma completa.” (Vega Escalante, 2004: pp. 16)

Un ejemplo de la variación de los nombre es el **gran primer plano (Big close up)** “del mentón a parte de la frente” (Vega Escalante, 2004: pp. 16). Es importante nombrar que el escenario que ronda al elemento a tomar, está ausente, resaltando de esta manera el detalle.

Según Rafael Sánchez presenta **extreme close up***;* es un acercamiento total al ojo, a la uña, a la oreja, etc.

Variación del encuadre.

Las normas mencionadas, no son únicas, no indica que el realizador, estrictamente se debe apegar a ellas y por ningún motivo variarlas. Cada director aporta un estilo propio y que beneficie tanto a su obra como al audiovisual. Por lo consiguiente de estas variaciones han surgido otros encuadres, que se mencionarán debido a la importancia de su uso con respecto a la narrativa.

Nos encontramos, con la unión de los planos anteriores, al **plano holandés**, y se menciona con unión porque el plano holandés puede ser en full shot o close up; “es con este término que se conoce a la utilización de la cámara cuando pierde su horizontalidad (que es característica general en todos los planos) para inclinarse hacia un lado y dar la impresión de inestabilidad del encuadre.” (Vega Escalante, 2004: pp. 22), pero no sólo en el encuadre provoca inestabilidad, también genera inestabilidad emocional y dramática en el personaje, funge en algunas ocasiones como acento dramático. Pues “sirve para filmar escenas de personajes alterados emocionalmente. Las escenas subsecuentes pueden realizarse con ángulos inclinados opuestos para dar mayor efecto.” (Joseph Mascelli, 1966: pp.33) Es importante resaltar que no podemos abusar de este encuadre, porque caemos en una monotonía visual y más si este tipo de encuadres no están justificados por el argumento.

El **punto de vista (viewpoint)** “determina el ángulo desde el cual el público observa el tema. Los ángulos pueden progresar en altura o viceversa. También pueden avanzar en relación con el sujeto” (Joseph Mascelli, 1966: pp.33). Dicho punto de vista nos puede colocar por detrás de un personaje, viendo junto con él determinado objeto o inclusive a otro personaje, así llegamos al **over the shoulder “**como su traducción lo indica, es cuando la cámara está colocada *sobre el hombro* y abarcando un poco de la cabeza de un personaje, aunque siempre de espaldas. Podemos mencionar que este recurso sirve para que el espectador comparta el punto de vista del personaje” (Vega Escalante, 2004: pp.

22, 23), es decir, estamos a un lado de lo que percibe del otro personaje u objetos, “vemos” lo que él está viendo.

Composición

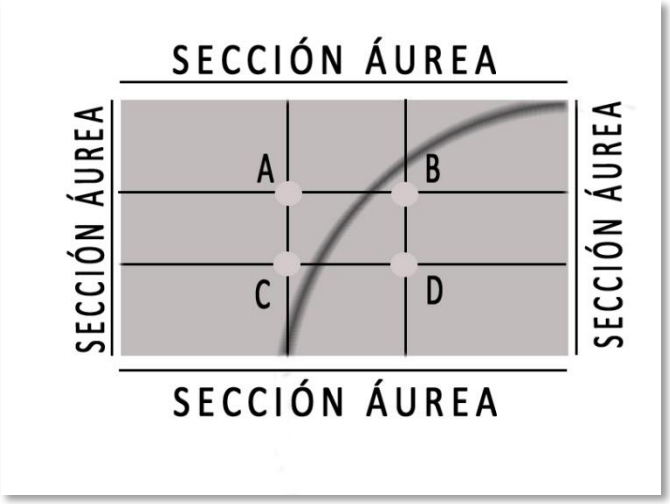
El encuadre está basado en la sección áurea que los griegos empleaban, así como en el recuadre que lo pintores ocuparon y que más tarde la fotografía adopto. El cine adopto este encuadre basado en la fotografía, pues los inventores de éste fueron científicos, más no fotógrafos, pero fueron fotógrafos los que más tarde tomaron la cámara y encuadraron. A este encuadre se le nombro encuadre académico. No hubo ningún problema hasta que más tarde inventaron lentes anamórficos y le dieron al cine un encuadre totalmente rectangular, que trajo consigo beneficios y problemas sin necesidad.

Desde los inicios del cine se buscó un marco y se hizo basado en la pintura; “este marco acerca mucho el fenómeno fílmico al fenómeno pictórico; de tal manera que desde los primeros filmes de los hermanos Lumière y Georges Méliès en 1898 se nota la necesidad de acudir a un sentido de marco, con lo que el camarógrafo selecciona la realidad y dispone los elementos visuales que mostrara a su público”. (Rafael Sánchez, 1970: pp. 67)

La sección Áurea mencionada anteriormente está basada “en las más antiguas construcciones arquitectónicas de la cultura babilónica que están regidas

por un diagrama pentagonal (pentagrama), que fue sistematizado a mediados del siglo V antes de Cristo por los griegos. Esta misma sistematización rige todas las proporciones del Partenón en la Acrópolis de Atenas; este sistema es el mismo que más tarde se llamaría **Sección Áurea**" ". (Rafael Sánchez, 1970: pp. 71). Esta sección la emplea la mayoría de los fotógrafos para poder componer el encuadre. Esta selección de la realidad hace "que la imagen contenga características que la hacen única y diferente, las cuales están establecidas en el encuadre, contenido inherente en cualquier fotografía." (Vega Escalante, 2004: pp. 15). Con esto podemos decir que la cámara tiene un plano, profundidad, así como determinada posición de la cámara.

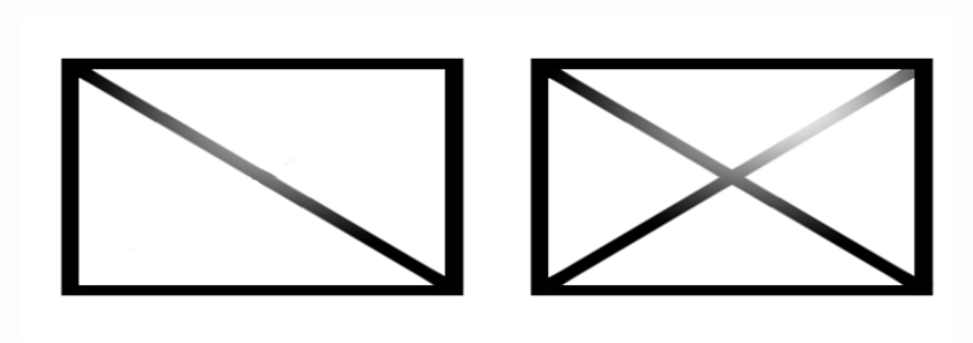
Para una mejor composición se utiliza una regla de tercios, término que es comúnmente empleado en el cine y la televisión. Basados en la sección áurea, tomamos como base un "rectángulo cualquiera en el cual se sacan proporciones sobre un lado menor y un lado mayor, y por los puntos obtenidos se trazan línea paralelas a los lados, de esta manera se obtienen cuatro puntos que señalan la sección áurea en el interior del rectángulo. Estos cuatro puntos se llaman **puntos fuertes**" (Rafael Sánchez, 1970: pp. 77). Es importante mencionar que los puntos están basados científicamente. Desde luego que muchos de los fotógrafos pueden variar en indefinidas formas sus encuadres, y que pueden beneficiar o afectar el montaje o la edición.



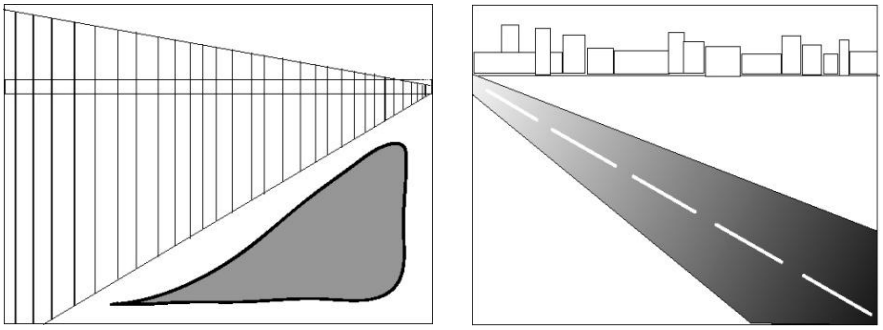
Esta lámina fue presentada por Rafael Sánchez en su libro Montaje Cinematográfico arte de movimiento. Él mismo nos menciona que el trazo se modificó, "se llegó al uso corriente de los trazos por estimarse muy difícil de medir con minuciosa exactitud la proporción áurea, este nombre fue dado por Paciolli como divina proportione. Desde comienzos del siglo XIX fue llamada sección áurea, aunque algunos autores afirman que el nombre fue dado por da Vinci." (Rafael Sánchez, 1970: pp. 70,77).

De esta manera llegamos a la regla de los tercios "la cual consiste en dividir la pantalla de cine o de televisión en tres segmentos por medio de líneas imaginarias tanto horizontales como verticales. Con la finalidad de que si existen elementos horizontales o verticales, éstos se proyecten sobre dichas líneas imaginarias para una mejor distribución de los elementos" (Vega Escalante, 2004: pp. 25), pero es importante también basarnos en los puntos fuertes que se dan al principio ya que son estos los que direccionan la mirada del espectador proporcionando ejes de edición.

Para encuadrar el horizonte “se procurará que éste ocupe el tercio superior o el inferior. Se evitara, por lo tanto, que divida el cuadro en dos partes” (Rafael Sánchez, 1970: pp. 79). Si caemos en la división exacta del cuadro caemos en monotonía cansando la vista del espectador por lo consiguiente se encuadra de la siguiente manera:



ENCUADRES INCORRECTOS



ENCUADRES CORRECTOS

Como nos muestran las líneas del horizonte se encuentran en la parte superior del encuadre, aquí interviene otro elemento importante en un encuadre las diagonales las cuales “son el recurso más importante en cuanto a la ruptura de la monotonía que producen las líneas paralelas al marco. Su aparición son de efecto instantáneo cuando se mezclan ambos estilos”(Rafael Sánchez, 1970: pp. 80). Las líneas diagonales mezcladas con las líneas horizontales y verticales nos proporcionan líneas de fuerza: “se tratan de líneas similares a las de perspectiva en cuanto a la dirección de la atención. Estas líneas conducen la atención del espectador hacia un personaje u objeto determinado al confluir en un punto específico.” (Vega Escalante, 2004: pp. 27).

Es decir, como realizador puedes lograr que el espectador rompa automáticamente con la monotonía y al mismo tiempo atraer su mirada hacia un punto determinado. Otro elemento que nos ayuda a no caer en la monotonía de un encuadre es “que las diagonales nazcan o mueran en el vértice del horizonte con el marco o en uno de los puntos fuertes si la diagonal es el trazo más importante de la composición” (Rafael Sánchez, 1970: pp. 81). Como en los diagramas mostrados anteriormente, la perspectiva, que forma una diagonal, no termina en la esquina cercana su salida si no lo hace en el horizonte.

Movimiento en el encuadre.

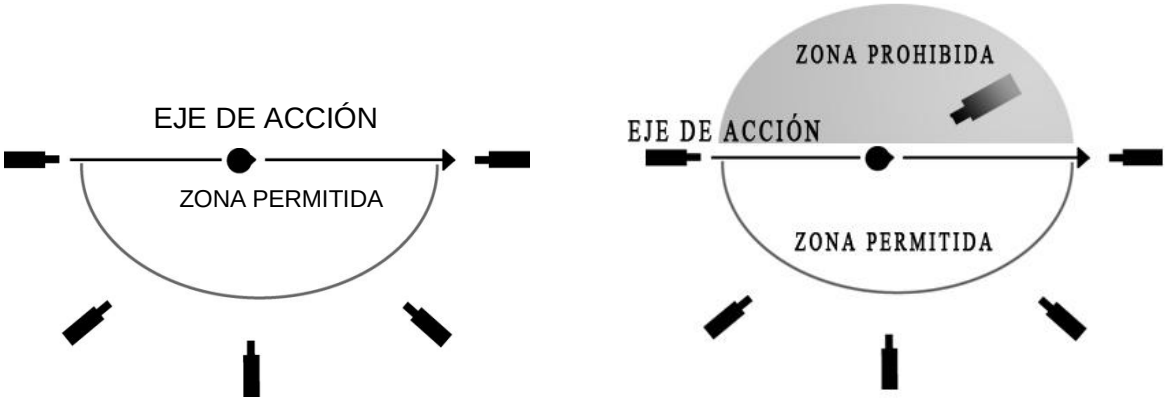
Un cortometraje requiere movimiento, “El movimiento es lo que definitivamente separa al arte de la fotografía del arte del cine, cine es movimiento y este movimiento requiere de un profundo estudio para comprender y elaborar el

lenguaje cinematográfico, ya que este se construye a través de la unión y armado de fotogramas, que en sentido práctico, no son otra cosa que fotografías que proyectadas de manera continua constituyen la acción cinematográfica" (Vega Escalante, 2004: pp. 30). En el caso del video, no era una progresión de fotografías sino un punto de luz que forma un campo par y otro impar entrelazándolo para poder formar una imagen en movimiento. De otra forma encontramos que "La imagen cinematográfica cuya unidad perceptual es el fotograma, la imagen de tv cuya unidad perceptual es la línea y la imagen informática cuya unidad es el pixel" (Román Gubert, 1996 p.p. 131). Debemos entender que la base del arte cinematográfico es movimiento el cual se divide en dos, el movimiento interno y el movimiento externo.

Movimiento Interno

Se presenta el movimiento interno cuando el personaje o el objeto, sea un automóvil o un camión, se encuentran en movimiento, sin que la cámara tenga movimiento alguno. Dicho personaje siempre mantendrá la misma dirección de izquierda a derecha o viceversa, pero siempre será el mismo en los planos siguientes. Para no cambiar de dirección, esto se logra gracias a lo siguiente, "todo viaje rectilíneo marca una línea que denominamos **eje de acción**. Pasaron muchos años antes que los tratadistas lograran definir la geometría que señalaba, sobre este eje de acción las posiciones correctas o zona permitida de cámara y la zona prohibida. Fue la práctica de los cinematógrafos de Hollywood que descubrió la técnica del semicírculo. Aun lado del eje de acción (en este caso: del recorrido

del sujeto) se podía imaginar un amplio semicírculo o, si se quiere, una infinidad de semicírculos de diverso radio, sobre los cuales se podía colocar cámara sin temor alguno; éste basto lado del recorrido abría de producir siempre una misma dirección del movimiento del sujeto" (Rafael Sánchez, 1970: pp. 108). De ésta manera se presenta la siguiente lámina basada en un esquema de Rafael Sánchez, colocando en el esquema una cámara erróneamente, que provocaría en el montaje un cambio de dirección en el personaje.

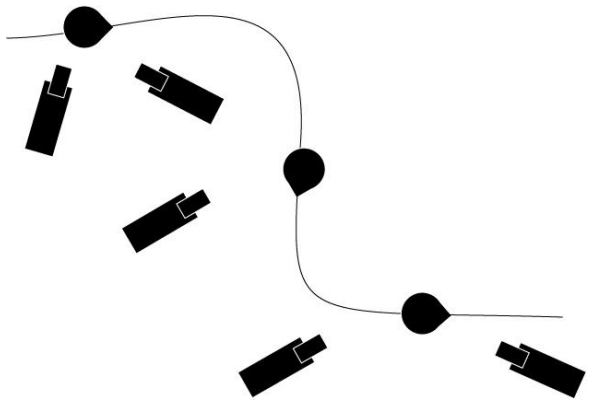


La cámara colocada en una zona prohibida, provocará en el espectador desconcierto y confusión, pues si un personaje cruza el objetivo de la cámara de izquierda a derecha y cortamos a un plano tomado por una cámara colocada en la zona prohibida, cambiará de dirección automáticamente, creando la ilusión de que el personaje regresa a la izquierda de la pantalla.

El posicionamiento adecuado de la cámara creará un montaje automático. "Muchos camarógrafos y directores piensan en el eje como un movimiento direccional de derecha a izquierda o viceversa, más que como una línea

imaginaria. Aunque sea lo mismo, esto complica el trabajo por que el movimiento debe ser considerado cada vez que la cámara se coloca en un emplazamiento. Si la cámara se sitúa siempre en el mismo lado del eje, la dirección adecuada de viaje será filmada automáticamente". (Joseph Mascelli, 1966: pp. 71)

También encontramos movimientos que no necesariamente son del todo rectos, pues los trazos escénicos pueden variar, en diseños curvos, " a pesar de lo complicado de trazar un eje de acción en una situación de movimientos curvos, los principios básicos son los mismos que en la recta. Por ejemplo en el caso que tengamos un personaje que se desplaza en una ruta de varias curvas. En esta situación, si nos mantenemos en la lógica de que el eje de acción es una línea recta, debe entenderse que el eje va variando a medida que el personaje va avanzando en su ruta y, por lo tanto el eje de acción se desplaza adaptándose a la forma de la curvas, pero tomando como base la línea recta." (Vega Escalante, 2004: pp. 48). También podemos emplear una transición con dos planos. "una curva puede emplearse cuando se requiere un cambio deliberado en la dirección de pantalla. Este cambio puede servir como una transición de edición entre dos planos que se mueven en dirección contraria pero que se requieren para describir una dirección constante en pantalla. En este caso la entrada será correcta pero el sujeto dará la vuelta en curva y saldrá por el mismo lado del cuadro, y entrecortará con el plano siguiente que va en dirección contraria; el público entenderá este cambio natural de dirección." (Joseph Mascelli, 1966: pp. 71) De esta forma podemos cambiar el eje sin la necesidad que crear confusión en el espectador.

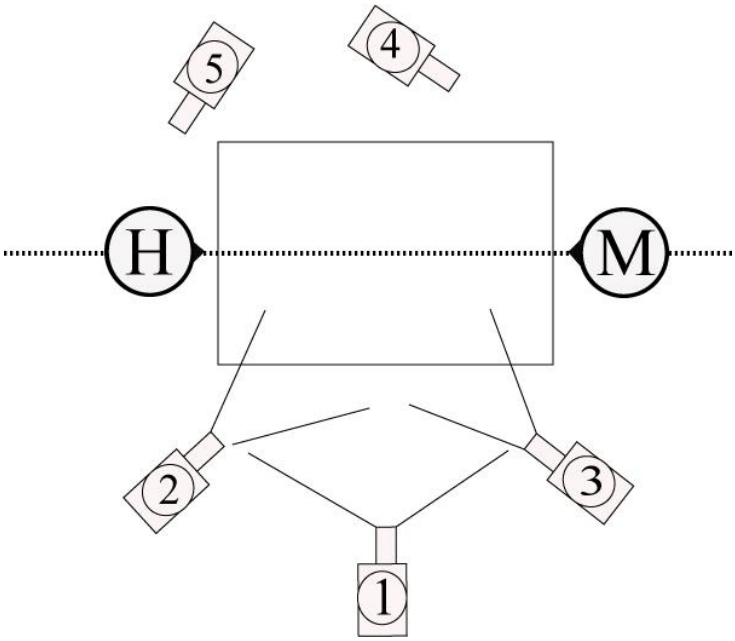


EJE DE ACCIÓN CON CURVAS

De aquí podemos partir de otros conceptos que componen la edición de un audiovisual. “Esta ley del semicírculo es tan exacta que carece de excepciones, y tan completa que el semicírculo se le puede considerar en toda su extensión de 180 grados. Así, pues, las cámaras colocadas sobre el mismo eje de acción también resultan correctas. De este modo el sujeto puede avanzar de frente a la cámara (head on) o alejarse de espalda a la cámara (tail-way), sin estorbar la impresión de continuidad en su viaje rectilíneo. Podríamos decir que todas las leyes sobre posiciones de cámara, no consisten sino en aplicaciones de este principio básico.” (Rafael Sánchez, 1970: pp. 108)

Este movimiento interno del encuadre, forma parte de un eje de acción dinámico, es decir el personaje, como pudimos ver en los ejemplos mencionados, tiene movimiento; por otro lado, también existe un eje de acción estático. “Este determina las miradas de los personajes, hacia otros personajes o hacia objetos; el principio de direccionalidad es exactamente el mismo que el del eje de acción dinámica, aunque en este caso la línea imaginaria se traza entre los dos

personajes o bien entre el personaje y el objeto que observa. Este eje de acción estático, al igual que el dinámico permite al espectador un sentido de orientación, saber donde están los personajes y hacia donde miran que el personaje presentado en el lado izquierdo de la pantalla conserve su posición con respecto al personaje que fue presentado al lado derecho, y no exista confusión posible" (Vega Escalante, 2004: pp. 48).



Como podemos observar estamos estableciendo una escena entre dos personajes sentados en una mesa o de pies, pero siempre de frente dialogando, "si la t.1 de una escena a mostrado a una mujer (M) al lado derecho de pantalla y un hombre (H) al lado izquierdo de pantalla, todas las siguientes tomas que fraccionen la escena deberán respetar esta *dirección establecida*. Para lograrlo, bastará con traspasar el eje de acción, pues cualquier cámara que vea a ambos actores (two shot) que vea a uno sólo (close up) desde el otro lado del eje,

confundirá al espectador (Rafael Sánchez, 1970: pp. 132, 133). De este ejemplo podemos encontrar distintas variaciones, de este principio, los personajes de pie, sentados, como en este caso, o uno de pie y el otro sentado; lo importante para mantener la continuidad en el montaje es la mirada, e inmediatamente el espectador entablará una unión entre estos personajes.

Para la edición es importante mantener una continuidad en las miradas que facilitan la relación en los personajes así como a la edición, de hecho existe un concepto que refuerza las miradas, el **point of view close up** "es un rostro captado desde muy cerca del punto de vista del otro personaje; casi sobre el mismo eje de acción o línea de sus miradas, es fácil imaginar que si el lente de la cámara estuviese en la misma línea de las miradas, el actor miraría el lente mismo y la toma sería decididamente subjetiva." (Rafael Sánchez, 1970: pp. 136) Desde luego que en la práctica, el director sólo pide un close up u over shoulder y basta para conseguir este efecto, pero se necesita establecer claramente cuál es el principio teórico fundamental de este tipo de planos, así como su función.

El close up point of view es el que decide que el límite entre las cámaras subjetivas objetivas, "porque el actor mira muy cerca del lente. Después porque la cámara ésta a igual o menor distancia que el espacio que separa ambos personajes. Por lo cual el close up representa la mirada de un personaje sobre el rostro de otro." (Rafael Sánchez, 1970: pp. 137) Es por esto que recibe el nombre

de “punto de vista”, y se pide de esta forma para reforzar la idea narrativa, de relación entre los dos personajes.

Otro punto importante en las miradas en cuando un personaje se encuentra de pie y otro sentado, Rafael Sánchez cita una norma que dicta Joseph V. Mascelli en “Las 5 C´s de la cinematografía”. La norma dice “la mirada, siempre a un lado de la cámara, estará dirigida un poco más arriba del lente para el actor que mira hacia arriba y un poco más abajo para el actor que mira hacia abajo”. Y añade: “en cuanto a la altura de la cámara, podrán usarse diversos engaños”. (Rafael Sánchez, 1970: pp. 138) Pero recordemos que este tipo de efecto de cámara siempre puede variar debido a la altura de cada actor.

Teniendo a dos personajes, uno sentado y el otro de pie es necesario colocar la cámara contra picada para el personaje que está de pie viendo ligeramente hacia abajo. El contrapicado “se trata de colocar la cámara en una posición inferior a la mirada del personaje”. (Vega Escalante, 2004: pp. 21) Sí no se aplica esta posición el efecto será erróneo pues creará la impresión de que el personaje está viendo al piso y no a los ojos del otro personaje. La otra toma será picada en decir posición contraria a la contra picada: “se designa esta posición cuando la cámara está por encima de los ojos del personaje, es decir, más elevada.” (Ídem pp. 21) Estas posiciones deben ser respetadas pues el escenario de fondo o background denotará inéditamente los errores, primero de que uno no ve al personaje sino al piso y el que está sentado no ve al que está de pie sino ve al cielo.

Hasta aquí hemos definido el movimiento interno de un encuadre sin que la cámara se desplace, ahora describiremos los movimientos de la cámara que ayudan a narrar de mejor manera la historia que marca el guión, es importante señalar que se mencionarán los movimientos importantes, pero no significa que sean los únicos, pues estos se pueden mezclar entre sí o crear nuevos movimientos.

Movimiento Externo

Esto hace más complejo un encuadre, "entendemos por movimiento externo de cuadro aquel que afecta al plano en su totalidad; dicho de otra manera, es el movimiento provocado por el movimiento de la cámara." Y Vega afirma, " de hecho con el movimiento de cámara las escenas se vuelven más complejas puesto que el encuadre inicial puede variar una o más veces durante el desarrollo de la misma." (Vega Escalante, 2004: pp. 35) los primeros movimientos son realizados con base en el eje de la cámara.

El primero es **Pan, paneo o panning**. Se mencionan los tres nombres como se les conoce en diferentes países, pero no son movimientos diferentes. Este movimiento, "derivado de panoramic, es el giro horizontal de la cámara que pivotea sobre un eje (cabeza del tripié). Es similar a un lento giro de cabeza." (Rafael Sánchez, 1970: pp. 138), en cualquiera de las dos direcciones de izquierda a derecha o de derecha a izquierda. "no tiene una distancia específica,

puede inclusive ser de 360 grados", (Vega Escalante, 2004: pp. 35) todo depende de lo que necesite la historia o marque el guión.

El siguiente movimiento es **Tilt "**es la acción de inclinar verticalmente la cámara. Tilt up es ir hacia arriba, por ejemplo desde los zapatos hasta el sombrero de un personaje o desde la calle hasta el último piso de un rascacielos. Tilt down es ir de alto-abajo."(Rafael Sánchez, 1970: pp. 138). Es importante mencionar lo siguiente, "se trata del movimiento de la cámara de manera vertical sobre su propio eje" (Vega Escalante, 2004: pp. 36) y es que señalar que es sobre su eje, es necesario, debido a que si no se hace de esta manera recibe otro nombre.

Después se tiene el **travelling** "que es todo desplazamiento de la cámara en el espacio. Es un nombre genérico, más usado en Europa que en los Estados Unidos, dónde se aplica **dolly** o carro con ruedas o vehículo sobre el que podría viajar la cámara." (Rafael Sánchez, 1970: pp. 138) Otra definición que puede hacer una diferencia en dolly y travelling es la que nos da Vega Escalante, "es un movimiento más complejo, pues se trata de la designación de cualquier movimiento de la cámara sobre cualquier dispositivo móvil: desde la llamada cámara al hombro, hasta una cámara colocada en elementos más grandes y más complejos como un auto en marcha, un helicóptero, una silla de ruedas, etc. La gran diferencia con los movimientos de cámara sobre aparatos es que la cámara no está limitada por el aparato mismo, sino por la habilidad del operador." (Vega Escalante, 2004: pp. 40)

Es importante notar que en la práctica es el mismo movimiento pero depende de cada país y de cada producción como se le otorgan nombres a determinados emplazamientos de la cámara. El dolly también se divide en dos: dolly in “que es el acercamiento de la cámara hacia el objetivo o personaje haciendo variar su tamaño” (Ídem: pp. 37). Y no solo el tamaño del personaje o del objetivo, sino también conseguimos entrar en el detalle de determinada acción. El segundo es dolly back que es el inverso, el alejamiento de la cámara del personaje u objeto. En este caso también se puede decir que se aleja o se acerca de una acción dentro de una escena.

Un dolly paralelo, “se trata de un movimiento descriptivo utilizado con personajes u objetos en movimiento o fijos. En el caso de este movimiento la cámara se desplaza de manera paralela a dichos personajes u objetos.” El siguiente es un dolly circular “en este caso los rieles se colocan alrededor del objeto o personaje y la cámara hace un movimiento circular.” (Ídem p.p. 38) Partiendo de cualquier de los dos movimiento, travelling o dolly paralelo o circular, se puede decir que con el mismo background pero diferentes personajes, como en una persecución, de automóviles o de vaqueros como en los westerns es totalmente válido y recibe el nombre de **cross-cuting,** esta definición nos la proporciona Rafael Sánchez (1970). Y nos menciona lo siguiente, “lo que sería inaceptable es el cambio de background, con el mismo personaje y en el mismo plano (close up, medium shot, etc.) esto recibe el nombre de jump-cut” (Rafael

Sánchez 1970 pp. 154). Sí, es inaceptable si la narrativa no lo necesita, pero muy aceptable si es todo lo contrario; por el momento se limita en este capítulo a citar lo que en un principio dictaban las reglas de la edición, porque existe el uso de este recurso, cortar en el mismo personaje con diferente background y diferente tiempo, de noche a día y viceversa; y se ah empleado, para comunicar determinada idea, aunque las reglas dictaban lo contrario.

Otro movimiento importe es la grúa o crane, “al igual que el dolly, se trata de una aparato, en este caso una grúa, cuya ayuda se puede hacer movimientos verticales y paralelos a los objetos o personajes.” (Vega Escalante, 2004: pp. 39) con este aparato se pueden realizar un sinfín de movimientos tanto emplazamientos de cámara como movimientos ópticos y mezclarlos entre sí. Una crane up “cuando la cámara junto con la grúa hace un movimiento ascendente y crane down cuando la grúa hace un movimiento descendente.” (ídem pp. 39)

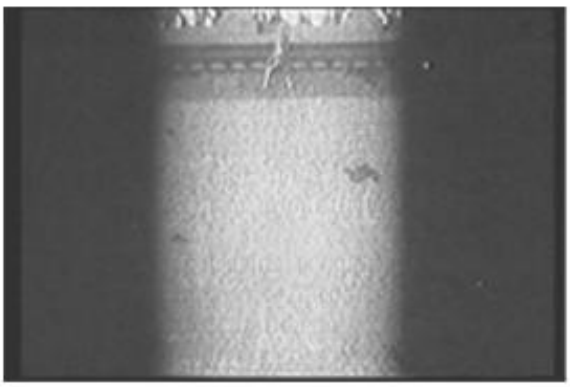
Otro movimiento que escasamente se menciona en el cine pero que si existe en la televisión es el **ped** “se trata de un movimiento poco utilizado, pues consiste en la elevación en la altura del cabezal del tripié (o pedestal, de ahí su nombre)”. (ídem pp. 39)

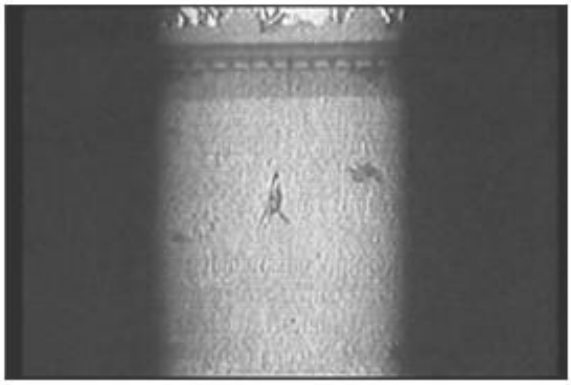
Hasta aquí los movimientos más importantes que un audiovisual puede contener, lo siguiente es mezclar dichos movimientos, teniendo atención de lo que necesita la historia o marca el guión.

Wide-Screen

Como ya se mencionó los primero cinefotógrafos se basaron en el recuadro de la fotografía que a su vez estaba basado en el cuadro de la pintura, y que más tarde se adapto a al cuadro escénico, no existió ningún problema en cuanto a la composición, fue hasta la incorporación del sonido que comenzaron las variaciones de este cuadro. “toda la producción de cine marchó sin problemas, bajo esta tácita convención internacional hasta la aparición del cine sonoro, cuyo track o pista de modulación óptica vino a estrechar un poco uno de los márgenes del cuadro. El asunto se solucionó sin problemas estéticos, pues muy pronto se respetó el recuadro, separando un fotograma del otro con una barra más gruesa y volviendo así a la proporción académico”. (Rafael Sánchez 1970: pp.65)

Este cuadro académico buscaba la forma de modificar su recuadro, “uno de los más famosos ejemplos aparece en la *intolerance* de Griffith, en la que enmascara los lados del cuadro para reforzar la impresión de altura cuando un soldado cae desde los muros de Babilonia. Las diferentes máscaras que ocultaban parte del encuadre, en especial la cortinilla en iris, eran un método primitivo de alterar el tamaño de la pantalla en interés de la composición.”(Karel Reisz y Gavin Millar 1953: pp.257)





Escena de *Intolerance* de David W. Griffith 1916

Estas dos imágenes muestran tal y como a parece en la película original, enmascaraban las partes que no necesitaban mostrar para resaltar, aun más, las zonas que si se veían. Once años más tarde llegaron los lentes anamórficos, que hasta el día de hoy existe una diferencia en cuanto al tamaño del cuadro; los empresarios de la época "encontraron una mina de oro en la pantalla panorámica y consiguieron leyes en muchos países para subir el precio de las butacas cuando los filmes fueran más anchos. Con ello se suscitó la construcción de una increíble maquinaria. Los laboratorios ofrecieron máquinas que anamorfizaban los filmes." (Rafael Sánchez 1970: pp.65) Es decir, que de la película original sólo se ocupa una parte del fotograma original, una banda, que al proyectar con lentes anamórficos permita una panorámica, muy grande en comparación con los lentes de los primeros proyectores. Su verdadera comercialización fue en los años cincuenta, pero el invento fue treinta años antes.

"la pantalla panorámica, fue inventada por el profesor Henri Chrétien ya en 1927. Su método consistía en comprimir una imagen ancha por medio de un objetivo anamórfico (hay quien propone "anamorfótico" como término más

correcto, pero éste es el más habitual), en una película normal de 35mm., y volver a ampliarla en la proyección mediante el uso de un objetivo compensador." (Karel Reisz y Gavin Millar 1953: pp.258) Cuando sucedió esto, como todo invento, muy escasa gente, prestó atención a esto. Pero gracias a una modificación se consiguió lo que se quería, "con el Anamorfoscopio de Chrétien la 20th-Century Fox revivió y bautizó el nuevo proceso con el nombre de **Cinemascope.** (Ídem. pp.258).

Bueno esa es la explicación técnica, de contenido, existieron directores que no la aceptaban del todo, y el proceso se retardo un poco más; fue hasta 1953 que la Fox estrenó *La Túnica Sagrada* y las demás compañías grandes prepararon filmes en cinemascop, pero era un proceso lento, se tenía que acondicionar las salas, así como el guión que se fuera a filmar. En dicha película la secuencia de la crucifixión de Cristo fue narrada con otras perspectivas, aportes del director y el mismo nos dice lo siguiente: "Hay que mirarla de una manera distinta, y cuando el resultado es bueno, la diferencia está en el movimiento. En *La túnica sagrada* hay determinadas escenas que están logradas porque el movimiento se ha adaptado al entorno de la acción." (Karel Reisz y Gavin Millar 1953: pp.258). Esto es gracias a los lentes anamórfico que ocupa la película.

Otro beneficio es que se puede prescindir del corte, y tener en el mismo campo escénico elementos, que forman parte de la historia y no necesitamos de un corte para presentarlos; se encuentran dentro de la pantalla panorámica, y no se exagera la importancia del objeto, de una acción con las manos o los pies por

ejemplo. Si utilizamos un plano más corto para denotar elementos de la misma escena, es necesario cortar a ese plano, pero con la pantalla panorámica podemos incluirlos en el encuadre y evitar el corte lo que hace más natural y clara la narrativa, es un recurso artificial que puede llamar la atención sobre la forma más que sobre el contenido, y se tiene un menor número de cortes se puede expresar de manera más espontanea y natural la acción. Desde luego con esto no se quiere decir que en un audiovisual no se debe emplear el corte, porque está visto que esto tampoco es un buen recurso para contar una historia, en el siguiente capítulo se hablará de la *Soga de* Alfred Hitchcock; el wide screen se puede aprovechar narrativamente, más que como un simple uso comercial o de moda.

Dicho de otra manera, a pesar de la negativa de muchos directores, "podemos afirmar que la pantalla panorámica presenta algunas claras ventajas. Su anchura y su claridad hacen posible el desarrollo de escenas muy largas y complicadas sin perder de vista ni los detalles ni la forma general, al tiempo que mantiene la intensidad, que se perdería con cortes que sólo son necesarios por razones mecánicas. Su forma hace posible componer de nuevas maneras, en horizontal o en diagonal." (Karel Reisz y Gavin Millar 1953: pp.262) Se debe poner atención en aprovechar lo mejor posible, el rectángulo del widescreen.

En este capítulo se presentaron los movimientos y los encuadres de más uso en la jerga de la producción de audiovisuales, son los de mayor uso, y que me van a beneficiar en el grabación del cortometraje, ¿Se pueden modificar o pueden

existir más? Desde luego que sí, inclusive se han tratado infinidad de manuales de producción, tarea nada fácil, pero hasta el día de hoy se continúa modificando y experimentando.

En el siguiente capítulo se expondrá la historia del montaje cinematográfico, atravesando por los momentos más significativos que nos han llevado a la construcción de un largo o cortometraje. Se citarán películas que han hecho uso del montaje, de forma más evidente, para narrar una historia. todas lo hacen, pero muy pocas en verdad montan buscando significado en la yuxtaposición de dos planos.