

Universidad de Buenos Aires | UBA
Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo | FADU
Carrera de Diseño de Imagen y Sonido | DlyS



Proyecto Audiovisual 1 (PAV 1)



Bibliografía Básica

Autor/es: SÁNCHEZ, Rafael C.

Título: **Montaje cinematográfico. Arte en movimiento**

Editorial: La Crujía Ediciones - Colección Aperturas

Origen: Ciudad Autónoma de Buenos Aires

Año: 2008 (3ª edición)

- Materia II Posiciones de Cámara
 - Capítulo Primero: **Análisis general y fundamentos**; (páginas 109-124).
 - Capítulo Segundo: **Posiciones de cámara sobre sujetos en movimiento**; (páginas 125-170).
 - Capítulo Tercero: **Posiciones de cámara sobre sujetos quietos**; (páginas 171-178).

COLECCIÓN
perturas

Rafael C. Sánchez

Montaje cinematográfico

Arte de movimiento

Tercera edición



La Crujía
ediciones

RAFAEL C. SÁNCHEZ

MONTAJE
CINEMATográfico
ARTE DE MOVIMIENTO

La Crujía
ediciones

Sánchez, Rafael C.

Montaje cinematográfico : arte de movimiento -
1a ed. 3a reimp. - Buenos Aires : La Crujía, 2008.
368 p. ; 21x14 cm. (Aperturas)

ISBN 978-987-1004-38-6

1. Cinematografía: 2. Montaje. I. Título
CDD 778.53

PRIMERA EDICIÓN OCTUBRE DE 2003
TERCERA REIMPRESIÓN MARZO DE 2008

LA CRUJÍA Ediciones
Tucumán 1999 (C1050AAM)
Ciudad Autónoma de Bs. As. - Argentina
Tel./fax: (5411) 4375-0664/0376
E-mail: editorial@lacrujialibros.com.ar
www.lacrujiaediciones.com.ar

Tapa
ANA URANGA

Diseño de colección - Diagramación
m&s

Ilustraciones
J. AGUSTÍN CARDEMIL VIVES

Corrección
JIMENA TIMOR

ISBN 978-987-1004-38-6

Hecho el depósito que marca la ley 11.723
Impreso en Argentina / Printed in Argentine



El editor se reserva todos los derechos sobre esta obra,
la que no puede reproducirse total o parcialmente por ningún método gráfico,
electrónico o mecánico, incluyendo los de fotocopiado, registro magnético o
de almacenamiento de datos, sin su expreso consentimiento.

En 1970 se publica por primera vez en Barcelona su obra más importante: *Montaje cinematográfico. Arte de movimiento*, que ha sido reeditada en Santiago de Chile varias veces por otras editoriales. En esta edición hemos querido respetar el espíritu del autor, quien es un ejemplo para las futuras generaciones, por la entrega y la honestidad intelectual que lo han acompañado toda su vida. Este libro ha logrado sintetizar el difícil lenguaje de la pantalla, develando el modo en que nuestra mente percibe, conoce, interpreta y transforma en metáforas visuales las realidades que se proyectan en nuestras retinas.

También ha logrado sistematizar lo que los grandes creadores del cine intuyeron por más de medio siglo. Dicho por el mismo autor: "Esta fundamentación psicoestética subyace en este libro sin ser explícita". Y esto es lo que ha convertido esta obra en un verdadero "manual de consulta" para los distintos oficios del quehacer audiovisual. Este libro está destinado a los que aspiran a decir algo con su propia cámara y necesitan algunos consejos con respecto al montaje, para hacer de sus imágenes una obra poética que atrape al espectador.

En esta tercera edición La Crujía rinde un homenaje póstumo al autor fallecido.

La Crujía
ediciones

ISBN 978-987-1004-38-6



9 789871 004386

MATERIA II

Posiciones de cámara

Análisis general y fundamentos

PARTIENDO del hecho de que el cine es montaje y de que presenta en pantalla una acción aparentemente *continuada*, pero artesanalmente *fraccionada en tomas*, es fácil comprender que durante la filmación, la colocación de la cámara con respecto a un personaje (con respecto a su movimiento o dirección de recorrido, con respecto a la dirección y nivel de su mirada y respecto de su dimensión o tamaño en el plano) está determinada por las tomas adyacentes, por las tomas del mismo sujeto o de otros sujetos que componen la escena. 152

La cámara, por consiguiente, no puede ser colocada en cualquier sitio. Aunque tal sitio posea buenas condiciones de luz, de belleza plástica, de comodidad para el desenvolvimiento de la acción dramática, no podrá ser elegido si no cumple con los requisitos de una correcta sintaxis respecto de los planos o tomas anteriores y posteriores. Se trata, por lo tanto, de leyes que señalan la *región permisible* y la *región prohibida* donde situar la cámara, en la secuencia o serie encadenada de tomas que componen el espectáculo fílmico.

Como se trata de un encadenamiento de posiciones, en que la elección de un punto de vista determina los otros puntos de vista, se comprenderá la importancia de elegir y determinar la llamada dirección general de filmación, que es la posición básica cámara, o punto de vista general que ubicará las otras posiciones, los otros movimientos y miradas, captados en los diversos momentos de la acción total. 153

Explicar por escrito este asunto es la tarea más ingrata para un tratadista o para un maestro de cinematografía. Los fenómenos de que se trata aquí son visuales, son experiencias sensibles que se suscitan sobre la pan-

talla de proyección, sólo inteligibles para aquellos que constatan experimentalmente cada principio, analizando filmes o ensayando con su propia cámara.

- 154 Son pocos los tratadistas que han logrado explicar por libro las posiciones de cámara. Pionero de este intento es el ruso León Kuleshov. En algunos capítulos de su *Tratado de la realización cinematográfica*,²³ procura establecer la base de una Dirección General de Filmación, pero con muy poca claridad didáctica y muy escasas normas prácticas.

En 1953, Karel Reisz, de la escuela documentalista inglesa, en sec. 3, cap. 14 de su libro *Film Editing*,²⁴ logra definir ciertos principios al alcance de los no profesionales, que señalan ya una guía práctica para ubicar la cámara.

El último y más completo tratado sobre esta materia es *The Five C's of the Cinematography*,²⁵ del norteamericano Joseph Mascelli, del año 1965. Esta obra tiene el mérito de ser el primer tratado que señala con precisión y ejemplifica con diagramas y fotografías el vasto campo del *camera setting*.

Joseph Mascelli junta dos raras condiciones: un claro sentido didáctico destinado a los que se inician en la cinematografía profesional y una extensa experiencia como cameraman y director de fotografía en la producción profesional de Hollywood.

Es por estas razones que haremos continuas citas a la obra de Mascelli, convencidos de que su estudio será altamente provechoso para los iniciados en el cine.

- 155 Señalaremos dos aspectos que la pantalla ofrece a la percepción del espectador, que deben estar muy presentes en todo momento en la imaginación, sensibilidad y habilidad creativa del cinematografista: la DIRECCIÓN del movimiento y la ZONA de cuadro.

En estos dos términos se basan casi todas las leyes del montaje y, por consiguiente, de las posiciones de cámara.

23. Editorial Futuro S.R.L., Buenos Aires, 1947. Traducido por Liuba V. de Klimovsky.

24. Farrar, Straus and Cudahy, New York, 1955.

W. and J. Mackay and Co., Ltd., Chatham, Great Britain.

25. Cine/Grafic Publications 1965, Hollywood, California.

Dirección del movimiento

Damos por sentado, como un axioma, que el MOVIMIENTO debe ser siempre la meta de toda la expresión cinematográfica. Este movimiento puede estar revestido de muy diversas formas en el rectángulo de la pantalla.

Para lograr el dominio de estas formas debemos comenzar por distinguir que una cosa es *reproducir* el movimiento real de sujetos que van de un sitio a otro y otra cosa es *crear* un movimiento en pantalla que quizá no exista como tal en la realidad.

Llamamos *movimiento intencional* a cualquier tipo de relación que se crea entre un sujeto y un punto dado; entre un sujeto y otro sujeto.

Es necesaria esta división para comprender, más adelante, el significado de muchas direcciones de difícil manejo; especialmente las que se refieren a las miradas.

Supongamos una secuencia dramática, diseñada por un guión técnico, en veinte tomas. Para imaginar mejor su escenografía, véase lámina 23 (§ 164).

Ejemplo:

1. MS. Carolina, cubriéndose con una sábana, sale del baño apresuradamente y acude al teléfono, que llama en la mesita, junto a su cama.
2. MCU. Basilio marca un número en el teléfono de su oficina y cuelga exclamando con disgusto: ¡ocupado!
3. MCU. Antonio, sentado en el living de su casa, escucha por su teléfono, asiente y sonríe.
4. MLS. Basilio se acerca a su automóvil, estacionado en calle céntrica, sube nervioso y parte rápidamente.
- 5 MS. Carolina: Te espero, cariño. Cuelga el fono y vuelve al baño.
6. MCU. Antonio, aún mirando el fono, lo deja lentamente sobre el aparato telefónico y enciende un cigarrillo.
7. MLS. El automóvil de Basilio viene por una avenida, dobla una esquina y se detiene frente a su casa.
8. MS. Basilio se baja, echa una mirada a los autos estacionados y se dirige al porche de su casa, sacando llave.
9. MS. Desde adentro, la puerta se abre y Basilio entra con cierto sigilo.

156

157

10. MS. Carolina, sentada frente al espejo tocador del dormitorio. Atiende momentáneamente al ruido de la puerta de calle al cerrarse. Sigue acicalándose.
11. CU. Pies de Basilio subiendo la escala.
12. MCU. Carolina se retoca la cara alegre al oír las pisadas.
13. MS. Basilio llega frente a la puerta del dormitorio y se detiene con la mano en el picaporte.
14. MS. Carolina detiene su maquillaje. Mira hacia la puerta y exclama: ¡Abre, cariño; pasa!...
Pero su última palabra es interrumpida por el teléfono. Mientras ella se levanta y va hacia la cama, grita:
¡Pasa, Amor; la puerta está sin llave! Se tira sobre la cama para alcanzar el fono, en la mesita del otro lado.
15. MCU. Carolina: ¡Aló!... (escucha) ¿Eres Anton...?
16. MCU.
o MS. La puerta se abre. Basilio da un paso adentro.
17. MS. Carolina se vuelve bruscamente hacia la puerta, aún con el fono en la mano.
18. MCU.
o CU. Basilio mordiéndose, tranquilidad aparente: Termina, termina tu conversación.
19. MCU. Carolina ha soltado el fono sobre la cama: Cariño, pasa.
20. MCU. Basilio: Hace cinco años que dejaste de decirme "Cariño".

158 Supongamos ahora que ha sido filmada esta secuencia y, ya compaginada, la examinamos en cuanto a las posiciones de cámara de algunos de sus momentos.

Al comienzo de esta secuencia hay cinco tomas de los personajes hablando por teléfono. Los dos hombres, Antonio y Basilio, tienen como destinataria de su llamada a Carolina. El espectador debe adivinar esta *dirección intencional* (este movimiento intencional) sin necesidad de deducciones a través de sus parlamentos, sino solamente por las posiciones de los personajes.

Si en t. 1 Carolina habla dirigiendo su rostro (aunque mire vagamente o recorra el ambiente con sus ojos de un punto a otro) desde izquierda hacia derecha (→), será indispensable que Antonio (en t. 3) esté en la posición opuesta: de derecha a izquierda (←).

Basilio, en t. 2, tendrá igual posición que Antonio: *de derecha a izquierda* (←) y, sin otra explicación, su exclamación "¡Ocupado!" dejará demostrado que él intentaba comunicarse con Carolina.

Juntamente con la dirección del rostro o de la mirada será necesario que los personajes ocupen la *zona de cuadro* que les corresponde. 159

Imaginemos que la pantalla o el recuadro del visor de la cámara tiene una línea vertical al centro. Se evitará que su rostro, que juega en referencia con otro rostro, quede centrado. Vale decir, se evitará que la línea de su nariz coincida con la línea media del cuadro.

Esta norma, que es obvia desde el punto de vista compositivo o meramente fotográfico, es mucho más importante desde el punto de vista del movimiento intencional en el montaje cinematográfico, porque en este pequeño vaivén de las dos zonas, llamadas "derecha de cuadro" e "izquierda de cuadro", radica el secreto de la identificación inmediata del personaje que cae en pantalla. No olvidemos que la pantalla es siempre la misma y ocupa el mismo espacio fijo frente al espectador; por lo tanto, al mostrar un sujeto que está a la derecha de una mesa y luego aparecer en pantalla su interlocutor que ocupa el asiento de la izquierda, la proyección no ha hecho otra cosa que traer el sujeto de la derecha hacia el frente del espectador y luego traer el sujeto de la izquierda hacia el mismo frente del espectador. Como es fácil deducir, un pequeño cambio diferenciante, un pequeño desplazamiento hacia la zona derecha o la zona izquierda, será el único medio para señalar instantáneamente la identificación del personaje.

Las normas sobre posiciones de cámara atenderán de modo constante y fundamental a estos dos factores: dirección del movimiento y zona de cuadro.

Intencionalmente hemos partido con el ejemplo de una conversación telefónica, donde parecería más irreal la posición relativa de dos interlocutores. Pero está comprobado, por toda clase de estilos y técnicas, que si se descuida esta norma los interlocutores no parecen tan claramente comunicados entre sí.

Si ahora pasamos al movimiento real, al ir de un sitio al otro, la norma vendrá a ser casi la misma. Tomemos como ejemplo el viaje de Basilio desde la oficina a su casa, hasta la habitación donde está Carolina. 160

Cada vez que Basilio vuelva a aparecer en su viaje, sea en tomas seguidas, sea en tomas alternadas con la acción de Carolina (*cross-cutting* o acciones paralelas), deberá ir en igual dirección. Llevando el problema a un extremo de claridad sintáctica, podríamos asegurar que la mejor dirección para el viaje de Basilio en automóvil será de *derecha a izquierda* (←), por ser ésta la dirección adoptada en la conversación telefónica.

Sin embargo, tal preciosismo podrá ser descuidado por cualquier razón práctica.

Muchos alumnos que se inician en esta materia se preguntan: ¿cómo es posible determinar la dirección de un viaje por razones de Montaje o de referencia a una escena anterior, cuando la mejor pauta, en la mayoría de los casos, es el recorrido real que debe hacer Basilio desde su oficina a la casa?

Esta pregunta esconde un error de imaginación en quien se la formula, pero es más común de lo que se piensa. No es el viaje real el que se cambia en su dirección. Basilio debe subir a su automóvil, debe recorrer las calles y debe estacionarse frente a su casa en la misma dirección que lo exige la ciudad donde se verifica la acción. Es la cámara la que deberá ponerse de un lado u otro de este recorrido. Con este solo cambio de posición de cámara, el personaje o el vehículo pasarán en pantalla de izquierda a derecha (→) o de derecha a izquierda (←).

161 Para aclarar mejor el concepto de dirección de un recorrido nos falta conocer la relación entre esa dirección y el eje óptico del lente de cámara.

Llámase eje óptico de un objetivo (o simplemente de cámara) la línea recta imaginaria que une el centro o cruce de diagonales del rectángulo del fotograma, con el centro o cruce de diagonales del paisaje real abarcado por ese mismo objetivo.

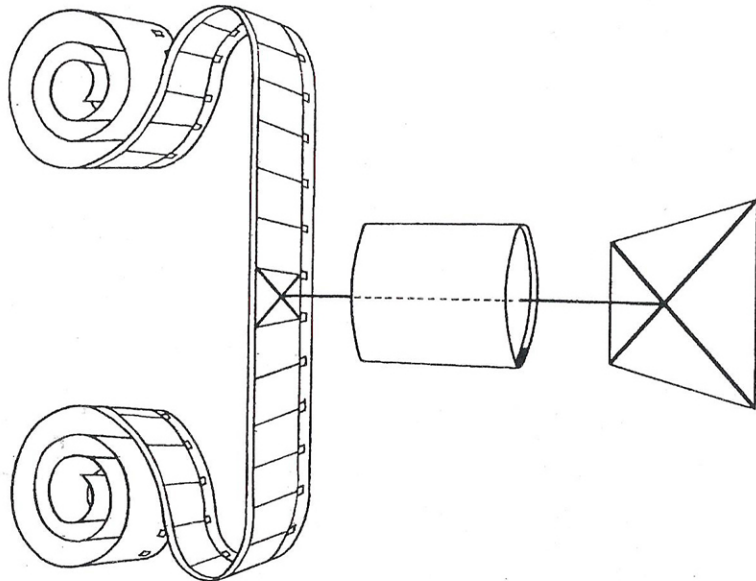


Lámina 15

Cuando un personaje centrado en el cuadro mira al objetivo, prácticamente está haciendo coincidir la línea de su mirada con el eje óptico. Igualmente, cuando un personaje centrado en el cuadro viene caminando de frente hacia la cámara, hace su recorrido por el eje óptico.

Nada más práctico para diseñar la dirección de movimientos que el dibujo en planta, esquematizando cámara, ángulo del lente y recorrido del sujeto. Si es necesario, puede dibujarse el eje óptico que, por lo demás, es la bisectriz del ángulo del lente.

Así tendremos:

1. Una toma donde el personaje camina de frente hacia cámara (*head-on shot*):

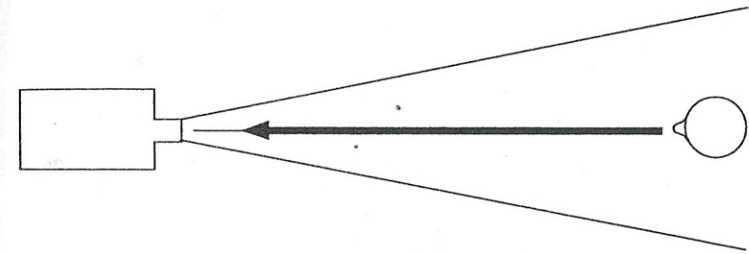


Lámina 16

2. Una toma donde se aleja sobre el mismo eje óptico (*tail-away shot*):

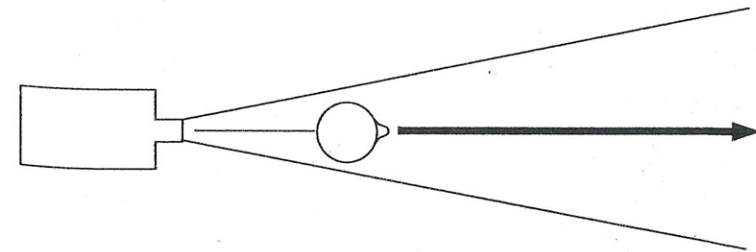


Lámina 17

3. Una toma donde viene *head-on* y sale de cuadro por derecha:

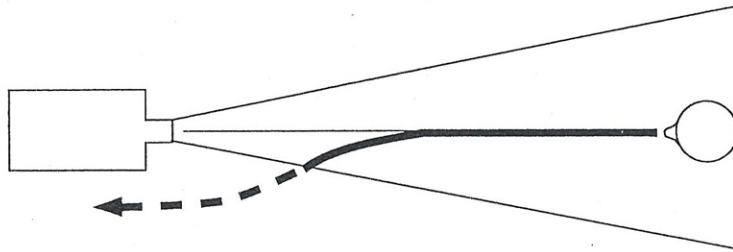


Lámina 18

4. Una toma en que entra por izquierda y sigue *tail-away*:

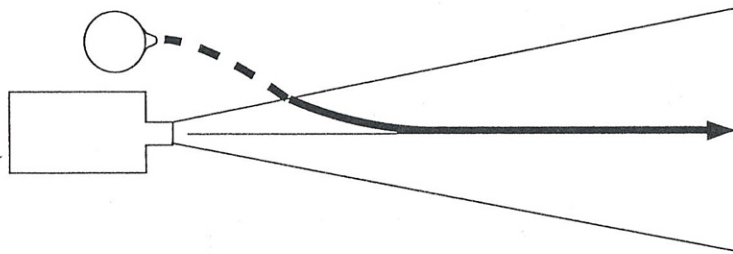


Lámina 19

5. Una toma en que el personaje recorre el cuadro de izquierda a derecha, aumentando su tamaño a medida que se acerca, por venir casi de frente:

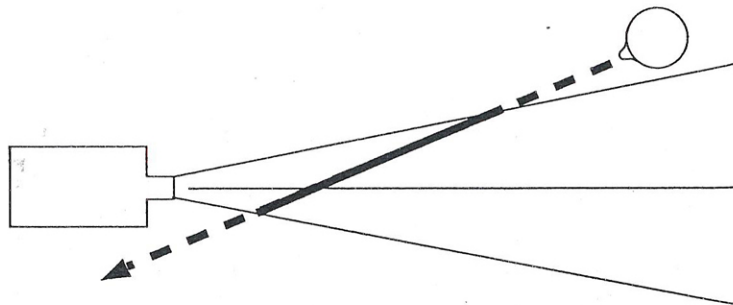


Lámina 20

6. Una toma en que el personaje cruza el cuadro de izquierda a derecha (\rightarrow), o sea, perpendicular al eje óptico (*cross-screen*):

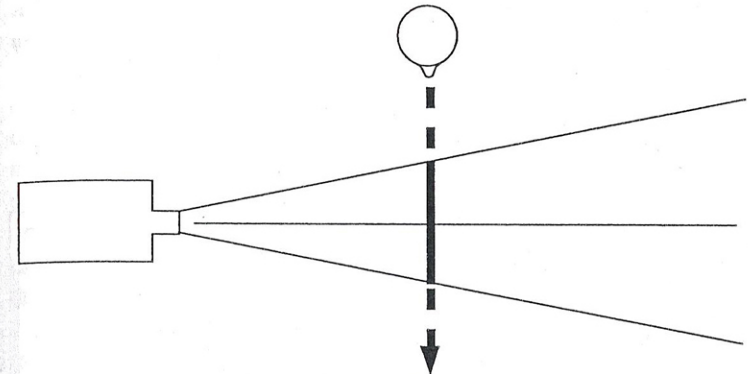


Lámina 21

7. Una toma en que el personaje no entra a cuadro ni alcanza a salir, pero mantiene la dirección de izquierda a derecha (\rightarrow):

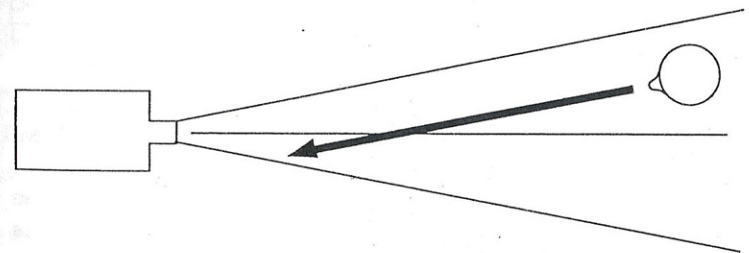


Lámina 22

Cuando hablamos de la necesidad de mantener una dirección de recorrido, por ejemplo de izquierda a derecha (\rightarrow), nos referimos a cualquier recorrido que cruce el eje óptico, aunque sea en un ángulo tan estrecho como muestra el diagrama 7.

Volviendo a nuestro guión técnico, en las tomas del viaje de Basilio podremos colocar cámara en infinitas ubicaciones, con tal de que siempre muestren al personaje o al vehículo moviéndose en dirección derecha izquierda (\leftarrow), si así lo determinamos desde el comienzo. Además podremos añadir nueva tomas *head-on* y *tail-away* (sobre eje óptico), pues está admitido que, siendo neutras en su dirección, pueden mezclarse en cualquier tipo de viaje, vaya éste hacia derecha (\rightarrow) o hacia izquierda (\leftarrow).

Por ahora bástenos saber que *el viaje* mismo constituye el eje de todo movimiento en pantalla.

Si analizamos la llegada de Basilio a la puerta del dormitorio y la posición de Carolina frente al espejo, los movimientos de ella hacia la cama y el teléfono deberán ser cuidadosamente diagramados.

164 Supongamos que el dormitorio apareció así en la t. 2:

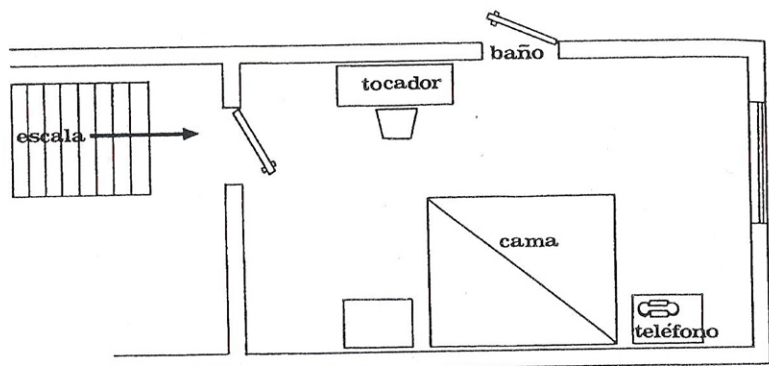


Lámina 23

Carolina aparece en t. 10 frente al espejo de su tocador. Será indispensable que la cámara la capte por sobre su lado izquierdo. Sólo así, cuando Carolina dé señales de oír los ruidos y vuelva la mirada hacia la puerta, mirará hacia izquierda de cuadro (\leftarrow); mientras tanto, Basilio avanza escalera arriba y queda detenido ante la puerta mirando hacia derecha (\rightarrow).

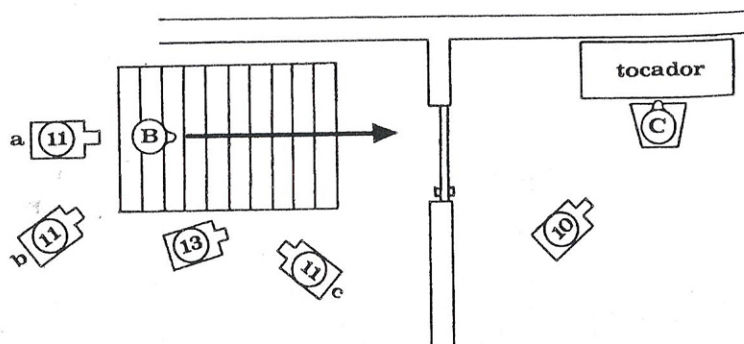


Lámina 24

Obsérvese que cualquiera de las tres posiciones de cámara para t. 11, sobre los pies de Basilio subiendo la escalera, son igualmente correctas. La cámara a-11 (*tail-away*) puede ser la mejor solución para cambiar la dirección del viaje anterior. Pues Basilio viajó en automóvil y entró a su casa con dirección derecha-izquierda (\leftarrow). Pero ahora nos hemos encontrado con una escenografía que exige cambio en la dirección, pues la cámara no tiene espacio. Además, Basilio llega a la puerta y crea de inmediato una relación con Carolina. Ambos personajes son los extremos de una línea imaginaria (*action axis*).²⁶

La t. 13 parece no tener sino un sitio: el señalado en el diagrama. Con esa posición de cámara, Basilio, frente a la puerta cerrada, queda mirando hacia derecha, aunque él aparezca de espaldas.

Sólo en la t. 16 se establece definitivamente la posición de cámaras correspondientes a angulaciones simétricas sobre Basilio y Carolina.

Llegamos así al enfoque indispensable y geográficamente más claro de dos personajes en mutuo *movimiento intencional*: Basilio a la izquierda y Carolina a la derecha. Para el espectador, esta línea viene sugerida desde la t. 10, en que Carolina, al oír el ruido de la puerta, gira instintivamente la cabeza hacia la izquierda (\leftarrow).

Cuando Carolina se abalanza al teléfono en t. 14, queda de espaldas a la cámara y a la puerta. Es posible que el director prefiera tomarla también desde sus pies en t. 15. Ella no mira hacia la puerta. Sin embargo, el espectador adivina que ella da su espalda a Basilio por el mero hecho de que la cámara es colocada en angulación simétrica-correspondiente (*opposing-shots*) con respecto a la t. 16 de Basilio.

Veámoslo en planta:

26. El término "action axis" es usado por primera vez por Joseph Mascelli en *The Five C's of Cinematography* (154).

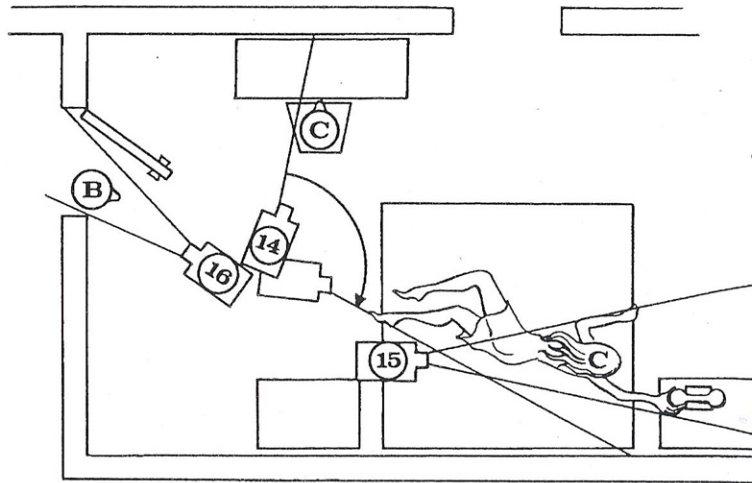


Lámina 25

El eje de acción Basilio-Carolina forma ángulos (a y a') simétricos con los ejes ópticos de cámaras 15 y 16:

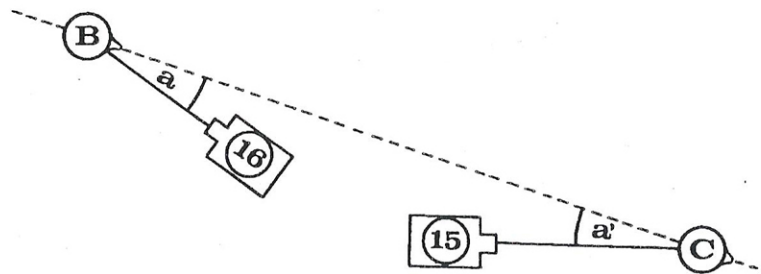


Lámina 26

Y esta sola "convención" del lenguaje fílmico hará que el espectador, al ver a Carolina medio de espaldas, sienta que Basilio está detrás, a punto de abrir la puerta. En t. 16 se confirma este presentimiento.

167 Así, desde la t. 16 hasta la 20, no haremos otra cosa que estrechar cada vez más los planos y las angulaciones simétricas, junto con culminar la tensión dramática. A medida que los rostros se agrandan en pantalla y la dirección de cada mirada se acerca más al eje óptico del lente, el espectador

se va introduciendo más en la intimidad de aquel confrontamiento de los dos personajes. Hemos llegado a tomas casi subjetivas, a las llamadas punto de vista (*point of view* o POV, en el lenguaje hollywoodense). Sin embargo, en ninguna de tales posiciones de cámara se ha traspasado el eje de acción. En todas ellas Carolina mira a izquierda (aunque sea levemente a la izquierda del objetivo de la cámara); y en las correspondientes, Basilio mira levemente a la derecha. Ambos personajes, levemente desplazados hacia sus respectivas zonas.

Es de esperar que el lector no someta a un análisis este ejemplo de guión técnico para lograr una especie de patrón universal. Las fórmulas correctas para filmar esta secuencia de 20 tomas son tantas como cinematografistas se pusieran a la tarea.

No se tome el ejemplo como un conjunto de normas exclusivas, sino solamente como un camino entre muchos. Su finalidad es introducir al lector en el significado de los principios y las leyes que rigen una buena sintaxis de dirección y zonas.

Bastaría pensar en otra escenografía, en una escalera diversa, en un dormitorio de otra disposición, para imaginar un diverso planteamiento del eje de acción entre Basilio y Carolina.

Lo importante aquí es formar una clara conciencia de la necesidad de establecer tal eje. Desde el momento en que se decide a qué lado del eje se colocarán las cámaras en cada toma, se ha decidido la dirección general (*established direction*) y con ella queda establecido si Basilio quedará a la derecha o a la izquierda en el juego total de los planos.

La mayoría de estos principios o leyes de las posiciones de cámara exasperan al principiante, por parecer demasiado *convencionales*.

La verdad es que, desde un punto de vista profano, son más convención que necesidad ontológica. Sin embargo, desde un punto de vista artístico, genuinamente estético, debemos admitir que todo el arte, al igual que todo lenguaje, se basa en signos convencionales. Mientras una convención no ha sido reemplazada por otra nueva, sigue siendo *necesaria*. Lo que todo principiante debe aceptar en esta artesanía del lenguaje fílmico es que, si se ignora este conjunto de "reglas de juego" y se improvisa despreocupadamente sobre el teclado del montaje, el resultado será un caos inaceptable y sin fundamento en la lógica del arte.

168

169

Posiciones de cámara sobre sujetos en movimiento

El eje de acción

No se olvide que todas las normas que daremos a continuación están destinadas a representar un movimiento a través de varias tomas. Supongamos que un sujeto se desplaza de un punto a otro en línea recta, supongamos que sale de una casa, atraviesa la calle y entra en la casa del frente y, en lugar de seguir su recorrido total con una cámara que gira (PAN) manteniendo el sujeto en cuadro desde que sale de la primera puerta hasta que entra en la segunda, lo hacemos en tres tomas diversas: t. 1: salida de la primera puerta y primeros pasos hacia cámara. t. 2: atravesando la calle. t. 3: llegando a la puerta del frente. Es fácil comprender que si la cámara adopta una posición falsa en una sola de estas tomas, la impresión del recorrido rectilíneo se destruirá.

Por de pronto, la dirección del recorrido representado por estas tres tomas en pantalla no es rectilínea. Miremos los recorridos en planta (Lámina 27).

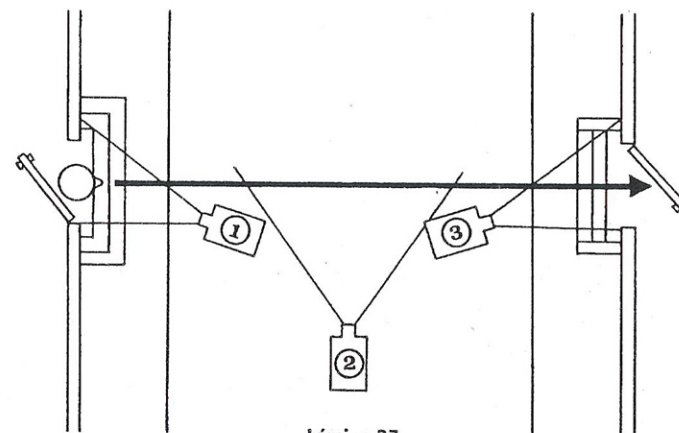


Lámina 27

En t. 1 el sujeto viene casi de frente a cámara (hacia el espectador), en t. 2 el sujeto atraviesa pantalla a igual distancia del espectador en todo su recorrido, y en t. 3 el sujeto se aleja de cámara para subir la escalera y abrir la puerta.

A pesar de esta aparente confusión de direcciones, estas tres posiciones son correctas y todo espectador queda con la seguridad de haber presenciado un viaje rectilíneo.

El simple secreto de estas tres posiciones radica en que todas ellas muestran al sujeto desplazándose hacia la derecha de cuadro.

Por lo tanto, deduzcamos de esta práctica que todo viaje rectilíneo marca una línea que denominamos *eje de acción*.

171 Pasaron muchos años antes de 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, a pesar de no ser más que "el huevo de Colón".

Fue la práctica de los cameramen de Hollywood la que descubrió la técnica del semicírculo. A un 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 poner cámara sin temor alguno; este vasto lado del recorrido habría de producir siempre una misma dirección del movimiento del sujeto. En el caso de nuestro dibujo, el sujeto se movería siempre hacia la derecha.

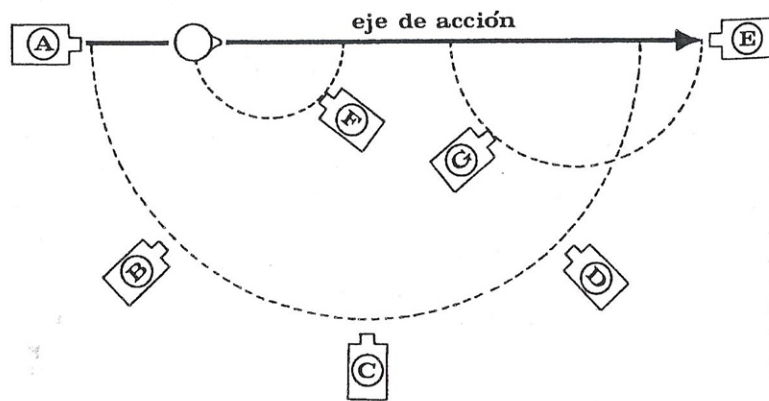


Lámina 28

¿Por qué se habla de "semicírculos" cuando se trata más bien de una región o lado de la acción? 172

Ciertamente no se trata de un semicírculo determinado. En la misma lámina 28 podemos comprobar la existencia de tres semicírculos diversos que cumplen con la ley. Sin embargo, es necesario afirmar que el concepto de semicírculo tiene una sólida base: las cámaras *en posición correcta* sobre ese sujeto en viaje o acción, no solamente deben estar situadas a "este lado" del eje, sino que también deben tener sus ejes ópticos como radio de un semicírculo trazado sobre el eje. Lámina 29: cámaras H, I y J son correctas. Cámara K está a "este lado" del eje, pero es incorrecta por *no ver* la acción de que se trata, o sea, no ser *radial* sobre el eje.

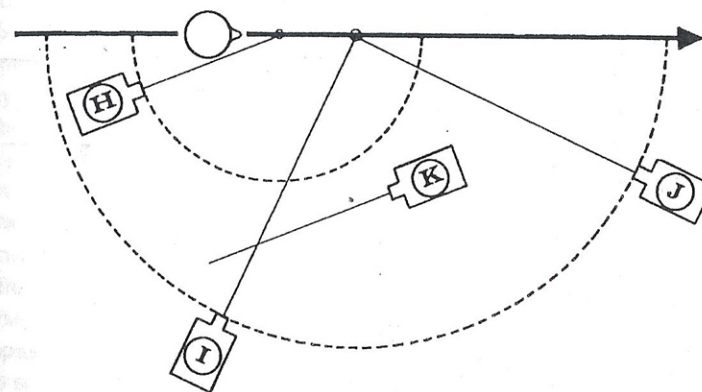


Lámina 29

Más adelante (§§ 191, 192, 198) veremos la utilidad de esta aclaración.

Una sola cámara puesta al otro lado del eje de acción, aunque no fuera más que pocos centímetros más allá, hará que el sujeto aparezca desplazándose hacia la izquierda. Y este solo, pequeño error, dará la impresión de un camino de vuelta.

Esta ley del semicírculo es tan exacta, que carece de excepciones; y tan completa, que el semicírculo puede ser considerado en toda su extensión de 180°. Así, pues, las cámaras colocadas sobre el mismo eje de acción (lámina 28, E y A) también resultan correctas. De este modo, el sujeto puede avanzar de frente hacia la cámara (*head-on*) o alejarse de espaldas a la cámara (*tail-away*) sin estorbar la impresión de continuidad en su viaje rectilíneo. 173

Podríamos decir que todas las leyes sobre posiciones de cámara no consisten sino en aplicaciones de este principio básico. Pasemos, pues, a diversas aplicaciones sobre el movimiento rectilíneo.

Movimiento rectilíneo del sujeto

174 Viaje rectilíneo en tomas opuestas (*reverse shots*)

Las tomas opuestas, también pueden llamarse contrarias, son dos puntos de vista opuestos en casi 180°.

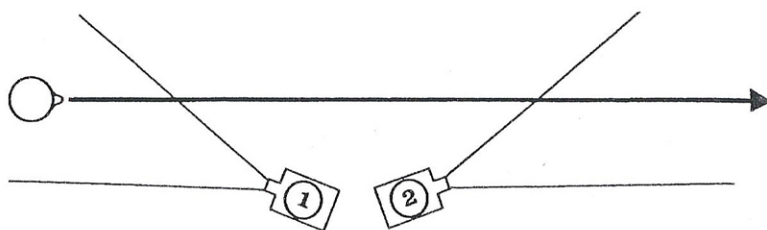


Lámina 30

Este método para captar un recorrido es frecuentemente usado, por ofrecer diversas posibilidades en el montaje.

Comencemos por caer en la cuenta de su fundamento real. Toda vez que una persona pasa junto a nosotros y sigue de largo, podemos girar la cabeza después de que ha pasado, vale decir, después de que salió del campo de nuestra mirada, y volver a recuperar la visión de su alejamiento.

Desde otro punto de vista, los *reverse shots* no son otra cosa que las dos posiciones quietas y extremas de una panorámica (PAN) sobre un sujeto que pasa, suprimido el momento en que la cámara se mueve.

Sin embargo, esta similitud no es completa, porque en los *reverse shots* se ofrece una *salida de cuadro* en la t. 1 y una *entrada de cuadro* en la t. 2, que merecen especial atención.

175 Salida y entrada a cuadro en *reverse shots*

En la t. 1, en la del sujeto que se acerca de frente, lo vemos salir de cuadro o desaparecer de pantalla por el margen derecho.

En la t. 2, el sujeto entra a cuadro por el margen izquierdo de la pantalla y se aleja de espaldas. A pesar de esta aparente anomalía en que el sujeto salta por corte directo de un lado a otro de la pantalla, se puede afirmar que este tipo de angulaciones en *reverse shots* consiste en el método más suave para describir un viaje rectilíneo.

Siempre que un compaginador recibe dos tomas filmadas en *reverse shots*, encontrará que el sujeto en la t. 1 sale completamente de cuadro (en otras palabras, el cuadro queda con *background* vacío) y la t. 2 parte con un cuadro vacío y el sujeto entra a cuadro.

Según el significado que se pretenda, el montaje de ambas tomas será diverso: si el viaje rectilíneo es demasiado largo para describírselo entero en pantalla (como sería atravesar una ancha avenida), al sujeto se lo dejará salir totalmente del cuadro unos pocos fotogramas, y la t. 2, destinada a mostrar el final del recorrido, comenzará pocos fotogramas antes de que el sujeto entre a cuadro.

Es el caso de la lámina 27, suprimida la t. 2 y dejando las tomas 1 y 3.

Si ambas tomas opuestas están destinadas a describir un viaje rectilíneo ininterrumpido (como sería el caso de un sujeto que se levanta de un sofá y avanza por la habitación hasta la puerta que tiene al frente), la t. 1 deberá ser cortada por el compaginador cuando aún se ve parte del sujeto, pocos fotogramas antes de desaparecer de cuadro. Y la t. 2 se comenzará con el sujeto dentro de cuadro.

No se podría determinar teóricamente el número de fotogramas que conviene dejar. La magnitud del sujeto, que depende de su cercanía a cámara en el momento de salir y entrar a cuadro, y la velocidad de su movimiento, exigirán más o menos fotogramas por cortar al fin de t. 1 y al comienzo de t. 2. Sólo la experimentación en moviola dará al compaginador la pauta segura.

Cuando se *filma* un recorrido en *reverse shots*, la cámara no debe saltar instantáneamente a la nueva dirección. Menos aún cuando la t. 2 está destinada a captar el final de un largo recorrido. Por esta razón es necesario anotar cuidadosamente la distancia entre la cámara y el recorrido con que el sujeto sale de cuadro en t. 1, para observar esa misma distancia (por ejemplo 1 metro) en la entrada a cuadro de la toma 2. En lámina 31, $D=D'$:

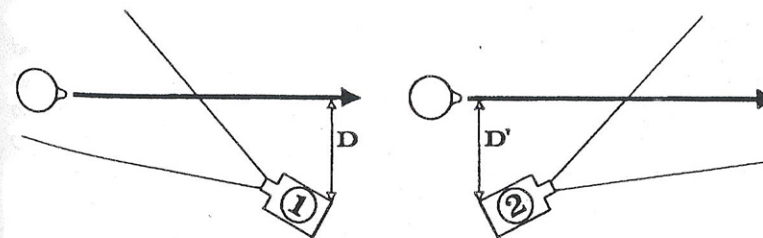


Lámina 31

¿Qué sucedería si la distancia D no fuera igual a D' como lo muestra la lámina 32?

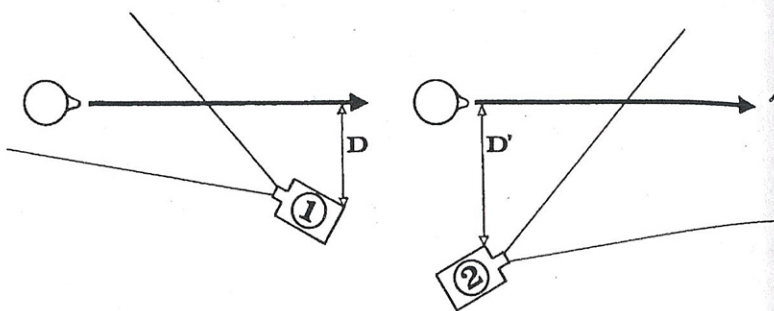


Lámina 32

No hay, por de pronto, ninguna infracción seria en cuanto a la dirección del recorrido, dado que no se ha traspasado el eje de acción. Sin embargo, deja de haber suavidad en el corte y la percepción del viaje rectilíneo ya no es tan segura e inmediata, porque:

- 1° el sujeto ha salido de un tamaño y ha entrado con otra dimensión, pues está más lejos en t. 2.
- 2° ha dejado de observarse la geometría exacta de los ángulos entre recorrido y eje óptico de cámara.

No olvidemos que los *reverse shots* son suaves, no se siente el corte entre ambas tomas, simplemente por asemejarse tanto al natural giro de la cabeza. Si, en cambio, la t. 2 presenta una entrada a diversa distancia, ya no asemeja un giro de cabeza, sino un salto ideal a otro punto de vista.

- 178 ¿Qué sucedería si la cámara captara la entrada en t. 2 desde el otro lado del eje de acción?

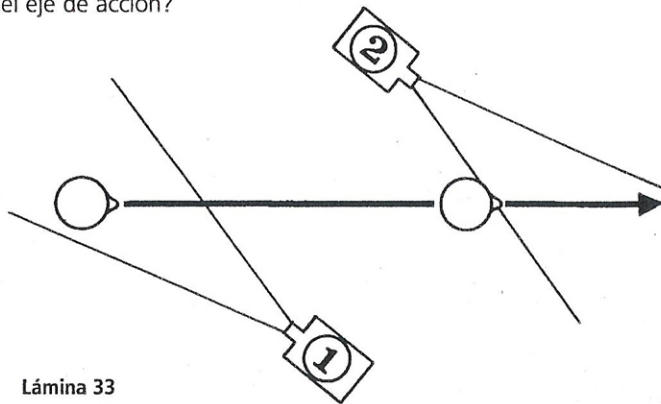


Lámina 33

Resultaría que los espectadores, sin explicárselo en su primera impresión, verían al sujeto deshaciendo su recorrido, volviendo atrás. El sujeto venía hacia cámara en dirección izquierda-derecha (\rightarrow) en t. 1 y por corte directo lo veríamos entrando a cuadro por el mismo lado (margen derecho de pantalla), pero ahora de espaldas, en la dirección contraria, de derecha a izquierda (\leftarrow).

Alguien podría alegar que el fondo, el *background*, es suficiente dato para señalar que no vuelve al mismo punto de donde venía, pues ha cambiado. Tal argumento es inválido: porque casi nunca el espectador se orienta por los *backgrounds*, sino por los movimientos del sujeto, que roban casi toda su atención.

Salida y entrada a cuadro en *head-on* y *tail-away*

179

Para conocer bien el alcance de estos términos, *head-on* y *tail-away*, debemos compararlos con otros.

Existe la toma "de perfil" (*profile shot*) cuando la mirada o dirección del movimiento es perpendicular al eje óptico de cámara. Existe la toma en "tres cuartos" (*three quarter shot*) cuando aquel ángulo es de 45° .

Y comienza a llamarse *head-on* o *tail-away* cuando el sujeto viene o va aproximadamente por el mismo centro del cuadro.

No se piense que un *head on* debe terminar con el sujeto "viniéndose sobre el lente" hasta cubrirlo, y que un *tail away* debe verlo "salir del lente". Esto es un efecto llamado "paso a través del lente" del cual no conviene abusar.

Por lo general, cuando se usan estos términos se supone que el sujeto viene de frente y SALE DE CUADRO cerca de la cámara; ENTRA A CUADRO y se aleja de espaldas.

Se tienen por neutras estas tomas en cuanto a su dirección, por coincidir con el *travel-axis* o diámetro de la semicircunferencia. Sin embargo, las entradas y salidas del cuadro del sujeto deben atenerse fielmente a la norma eje-acción.

180

Así, pues, si la dirección establecida es DER-IZQ (\leftarrow) la toma *head-on* deberá tener salida por izquierda, y si empalma directamente con una toma *tail-away*, ésta deberá tener entrada por derecha (lámina 34). No se olvide, pues, esta norma práctica: SALIDA Y ENTRADA POR DIVERSO LADO DEL CUADRO MANTIENEN IGUAL DIRECCIÓN DE VIAJE.

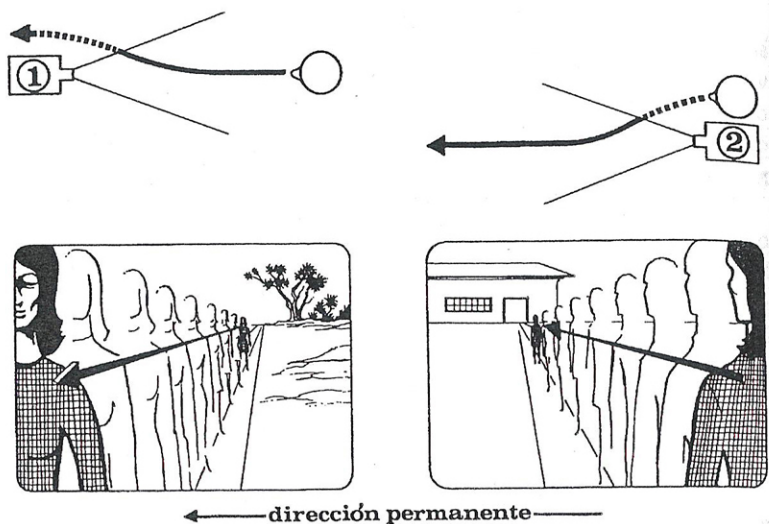


Lámina 34

El falseo de la puesta en escena

181 No siempre se filma un viaje rectilíneo con pivoteo de cámara sobre el mismo sitio, porque no siempre los *backgrounds* de t. 1 y t. 2 se encuentran realmente uno frente al otro.

Supongamos una escena en que una muchacha se baja del automóvil y corre hacia su joven que viene saliendo del agua en una playa marina.

Es posible que la playa elegida para la t. 2 carezca de vía apta para acercar un automóvil. En tal caso es donde más provecho se puede sacar de las tomas opuestas, dado que permiten un falseo perfecto del escenario real.

Ahora bien, en tal falseo, además de anotar cuidadosamente la velocidad con que corrió la muchacha y la distancia con que pasó junto a la cámara en t. 1, deberá atenderse a la dirección de la luz, porque el cambio de la sombra producida por el sol puede resultar demasiado notorio. Esto sucedería si el sitio elegido para la t. 1 (camino y automóvil) y la playa de t. 2 dejaran cámara mirando hacia el mismo punto cardinal. Igual peligro resultaría si una toma se hiciera de mañana y otra de tarde.

A veces el falseo se hace sobre un mismo muro de fondo, en el que se cambian las apariencias escenográficas. En ese caso la cámara se colocará como lo muestra la lámina 35.

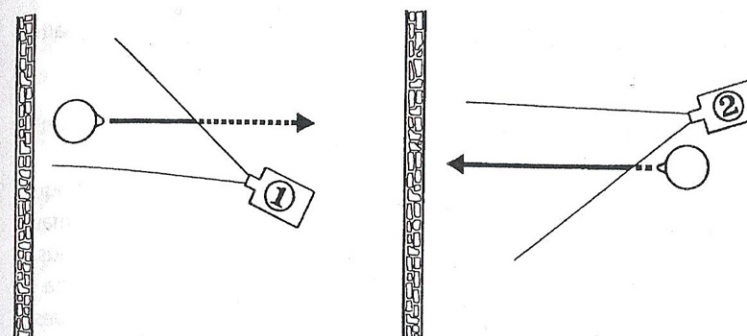


Lámina 35

Viaje rectilíneo en tomas contiguas (*cross-screen*)

182 Cuando la cámara adopta un ángulo demasiado "cruzado" sobre el recorrido del sujeto, éste logrará entrar y salir de cuadro en la misma toma, como lo muestran los tres casos de lámina 36.

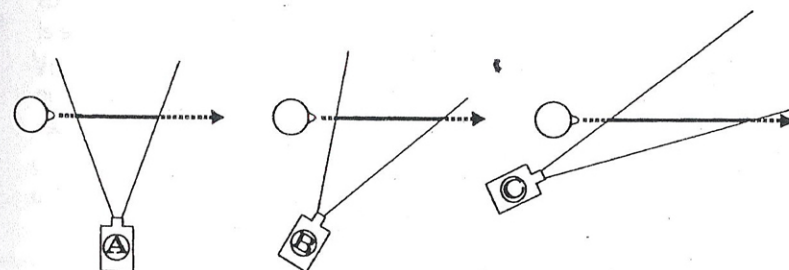


Lámina 36

Siendo perfectamente legítimas estas posiciones, no son siempre fáciles de compaginar en continuidad.

Supongamos que un compaginador recibe las tomas A, B y C, como descripción continuada de un mismo recorrido. Ante todo se le presentará el dilema de suprimir o dejar la salida de cuadro en t. A. Si corta antes de la salida, cuando el sujeto aún está presente en la zona derecha del cuadro, no podrá comenzar la t. B antes de su entrada a cuadro; habría un salto inútil a un cuadro vacío. Si corta la t. B después de la entra-

da, o sea, con el sujeto ya dentro del cuadro, resultará un extraño salto del mismo sujeto de la zona derecha a la zona izquierda.

- 183 ¿Pero —se preguntará con todo derecho el lector— no sucede este salto a menudo en muchos tipos de montaje?

Ciertamente que sucede en algunos casos; pero no olvidemos que aquí estamos tratando acerca de un viaje rectilíneo descrito en dos o más tomas.

Puestos nuevamente en este predicamento, nos falta añadir la causa principal del tropiezo: los recorridos *cross-screen* (donde el sujeto entra y sale de cuadro en la misma toma) no muestran el sitio, el *background desde donde viene el sujeto y hacia donde va el sujeto*. Este solo dato basta para diferenciarlos y tratarlos con especial cuidado.

- 184 Al llegar a este punto de nuestro estudio, es útil señalar otro escollo en la yuxtaposición de dos tomas sobre un mismo sujeto: *jump-cut*.

El salto instantáneo a otro punto de vista sobre un mismo sujeto no sólo es legítimo, sino que constituye la expresión más genuinamente cinematográfica.

El *jump-cut* es, en cambio, un tipo de salto desagradable e innecesario. Se produce cuando el cambio de ubicación de cámara es tímido, es escaso, es un "poquito" distinto. Si un sujeto sentado en un banco es captado por dos tomas, como muestra la lámina 37, el *jump-cut* es inevitable, tanto sobre el sujeto como sobre los árboles u otros posibles objetos del *background*.

Se puede afirmar que un desplazamiento de la cámara a un punto de vista contiguo no se justifica si es menor a los 40°. Sólo se justifica si además del nuevo ángulo se cambia la distancia o plano: lámina 38.

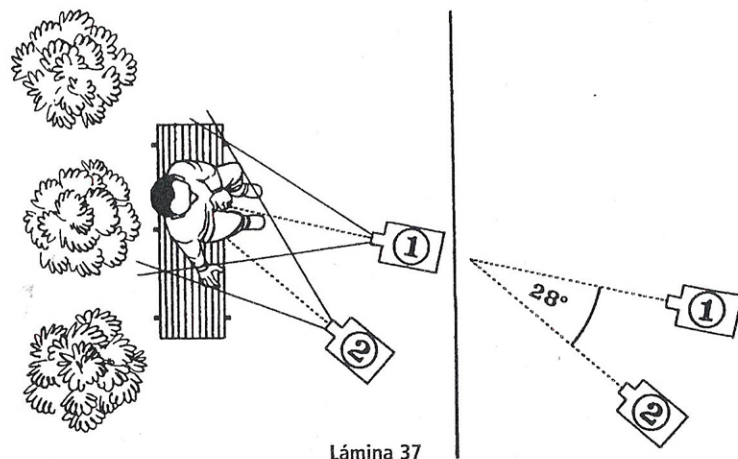


Lámina 37

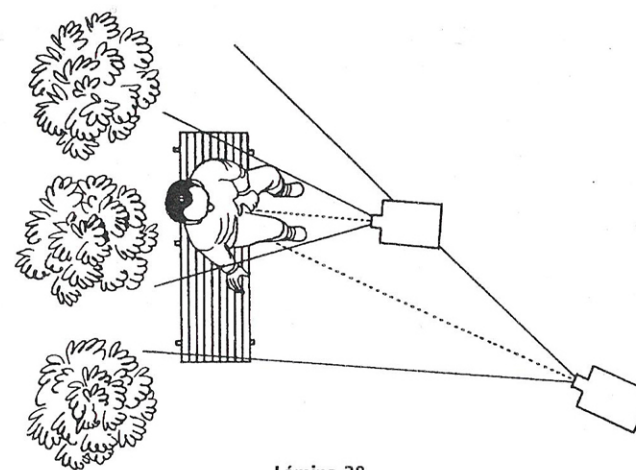


Lámina 38

Cuando un compaginador se encuentra con dos tomas imprescindibles, pero que yuxtapuestas producen un *jump-cut*, no tiene otra alternativa que intercalar otra toma: un *insert*, un *cut-away* o un *protection-shot* (§§ 262, 263).

Viaje o travesía en *cross-cutting*

Hasta aquí nos hemos ocupado de describir un recorrido con tomas seguidas en continuidad. Imaginemos ahora un muchacho adolescente que decide partir de su hogar en dirección a la capital, mientras su hermana de 19 años queda en el campo, sometida a sus padres. La historia del muchacho en su viaje a la capital y la historia de la niña en casa son las dos acciones que constituirán el filme. Son las llamadas "acciones paralelas" en los tratados de argumento y *cross-cutting* en montaje cinematográfico.

Mientras avanza el desarrollo del filme, se alternan escenas en casa con escenas de viaje. Si este viaje tiene un destino preciso (hacia la capital, en nuestro caso), vuelve a ser indispensable que se determine una dirección de viaje (*travel-axis*) y se la mantenga durante toda toma o conjunto de tomas donde el muchacho continúe viajando.

Si el muchacho toma un caballo y se aleja por el camino hacia izquierda de cuadro (←) y después de una escena en casa donde vemos a la hija quejarse por su encierro, vemos al muchacho en el andén de una estación de ferrocarril en el momento en que el tren viene llegando, la dirección del tren no debe ser otra que de derecha a izquierda (←). Y así

sucesivamente, sin excepción, deberá mantener esta dirección hasta su llegada a la capital, aunque el viaje esté descrito en veinte escenas diversas y alternadas con la vida en el hogar campesino. Si el viaje dura varios meses en el argumento y el muchacho se queda en una ciudad, es obvio que no se trata de hacerlo moverse dentro de las calles y habitaciones en la dirección derecha-izquierda. Sin embargo (aunque parezca innecesario y hasta de un preciosismo sin base para el principiante en montaje), al volver a tomar rumbo a la capital, cualquiera que sea el medio de transporte, deberá seguir en la dirección establecida (←).

Ahora bien, tan pronto se necesite describir la vuelta a casa, toda toma y toda escena de regreso lo mostrará en la dirección contraria: izquierda-derecha (→).

Persecuciones

- 186 Como es lógico, en toda persecución se logrará este efecto solamente cuando fugitivos y perseguidores corran en igual dirección. Generalmente la captura se logra por un montaje rítmico progresivo (§ 302), y luego, en la captura misma, aparecen los fugitivos y los perseguidores en la misma toma. Otras veces, los perseguidores parten por un atajo y *salen al encuentro*, claro está, en la dirección contraria.

Dirección de mapa

- 187 Cuando un filme señala ciudades, regiones o puntos cardinales precisos en su desarrollo argumental, es necesario atenerse a la convención universal de todo mapa: Norte arriba, Sur abajo, Este a derecha y Oeste a izquierda.
- Si un documental sobre una línea aérea comercial muestra un avión saliendo del aeropuerto de Santiago con destino a Nueva York con dirección derecha-izquierda (←), deberá mantenerla, so pena de dar la impresión de regreso o de haberse filmado otro avión en sentido contrario.
- Cuando se trata, pues, de Norte-Sur, será necesario seleccionar el lado del viaje que más interese mostrar, porque habrá una libre elección de la dirección. Ahora bien, si se muestran viajes Este-Oeste, como sería París-New York, Santiago-Isla de Pascua, lo más conveniente será usar la dirección del mapa: derecha-izquierda (←). Igual cosa sucederá si se muestran viajes Oeste-Este (→).

El clásico ejemplo de "map-direction" lo encontramos en *La guerra y la paz*, 1955, de King Vidor. Como fondo de los títulos y créditos se usa un mapa de Europa donde se establece París a la izquierda y Moscú a la derecha. El filme es largo y sus escenas de viaje, batallas, fracaso, regreso y hostilidad son complejas y abigarradas. Sin embargo, hay algo que orienta permanentemente al espectador: la dirección de todo viaje y aun de toda acción bélica. Durante el viaje de Napoleón a Moscú, los franceses siempre avanzan de izquierda a derecha (→). Los rusos se defienden en Moscú apuntando sus cañones y lanzando sus caballerías de derecha a izquierda (←). Al final, cuando Moscú ha sido incendiada y los franceses regresan defraudados y enfermos hacia Francia, caminan de derecha a izquierda (←). De pronto aparecen rusos en igual dirección, que galopan ágiles en tierras y nieves propias, persiguiéndolos. Más adelante aparecen rusos por la izquierda. Los han pasado y les cortan puentes y los hostilizan de frente (→).

Otro ejemplo digno de consideración es *Lawrence de Arabia* (1962), planeada y dirigida por David Lean, quien comenzó su profesión cinematográfica con largos años de compaginador (desde 1928 a 1942).

Vehículo en viaje

- Toda toma exterior de un vehículo (diligencia, automóvil, avión, embarcación, etc.) se rige por las mismas leyes de sujetos en recorrido y sujetos en viaje.
- El asunto se complica un poco al pasar al *interior* del vehículo y asistir a la acción y al diálogo que sostienen los pasajeros. Y se complica bastante más cuando se trata de mirar el paisaje desde una de las ventanillas.
- Cuando se ha comenzado la secuencia, con tomas que muestran un coche viajando de izquierda a derecha (→) y nos acercamos en algunas tomas al cochero que va al pescante o a los pasajeros sentados en su interior, para mostrarlos en primeros planos, es indispensable no traspasar el eje de acción, el "travel axis". Sólo así el espectador se percatará de inmediato de cuáles pasajeros van mirando hacia adelante y cuáles van sentados de espaldas a los caballos.
- La lámina 39 muestra diversas posiciones correctas, incluida la t. 5, que es un *head-on* sobre el cochero.

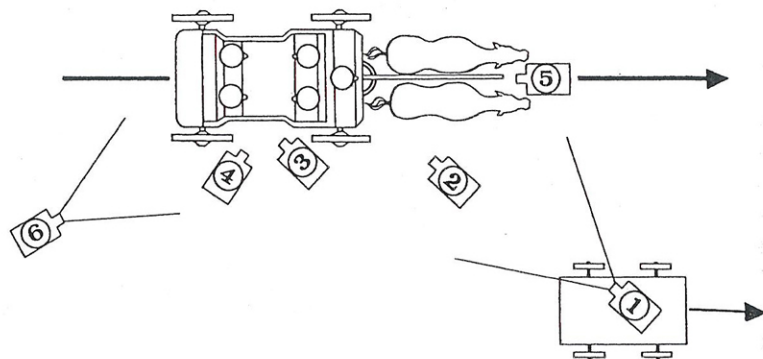


Lámina 39

190 La t. 1 es un *travelling* donde la cámara va sobre un vehículo y con un lente gran angular que abarca todo el coche. La cámara 6, en cambio, con lente normal (de ángulo menor), por el hecho de estar fija en tierra, ver alejarse el coche después que los caballos entran a cuadro por el margen izquierdo.

Las tomas 2, 3, 4 y 5 son también y necesariamente otros *travellings* que no podrían hacerse durante un viaje real del coche. Son *travellings* simulados, que se realizan en los estudios con cámaras fijas frente a los personajes y a las ventanillas, las que dejan ver el paisaje "pasando" sobre una pantalla de "fondo proyectado" (*back projection*).

191 Supongamos ahora que el guión indica un movido diálogo en el interior del coche, con *two-shots* y *close-ups* de cada uno de los pasajeros. Es evidente que será imposible no traspasar el *travel-axis* cada vez que el personaje A se dirija al personaje C y éste le responda en plano *close-up*, como lo muestra la lámina 40 (donde la cámara 12 apunta manifiestamente en una dirección "prohibida" para el *travel axis*).

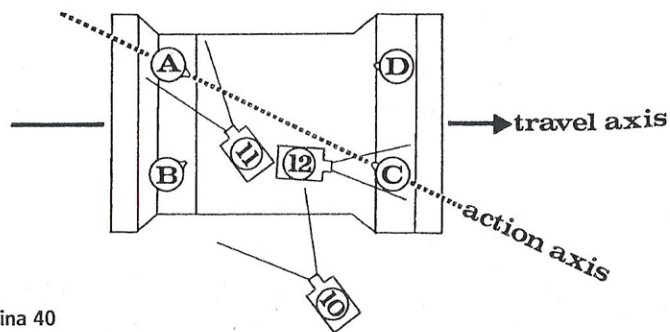


Lámina 40

Lo importante de anotar aquí es que se ha debido crear previamente un *nuevo eje de acción*, la relación establecida por A sobre C, para que el espectador no se desubique con respecto a la posición del sujeto C y con respecto a la supuesta dirección del viaje.

Si suponemos ahora que A deja de dialogar con C y se dirige a B, la infracción sobre el *travel axis* resultará mucho más notoria: 192

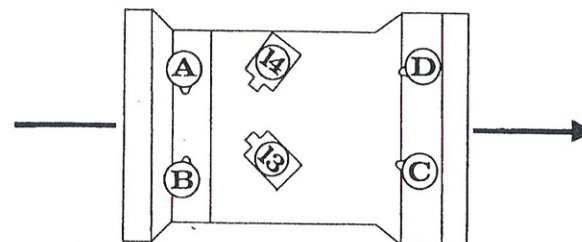


Lámina 41

Si la cámara 14 logra ver el paisaje por la ventanilla del personaje B, el paisaje se desplazará (en el fondo) en la dirección opuesta a todas las anteriores y, sin duda, esto resultará natural y correcto para el espectador. Primeramente, porque hemos llevado al espectador hasta el otro lado del coche en forma lógica y progresiva. Y en segundo lugar, porque se cumple aquí una norma aceptada en posiciones de cámara, que se llama "dos ejes simultáneos".

Dos ejes simultáneos

Tal combinación legítima se presenta en todo viaje de dos sujetos que dialogan. El *travel axis* comanda la región establecida (vale decir, si se ha determinado captar a los viajeros o caminantes por el semicírculo de la derecha o por el de la izquierda) y cada vez que interesan las relaciones mutuas entre ambos sujetos se establece un *action axis* que rige los planos entre ellos. Sin embargo, no deberá olvidarse que al volver a planos de ambos se deberá volver preferentemente al primer *travel-axis*, a no ser que se determine cambiarlo por razones importantes (210). 193

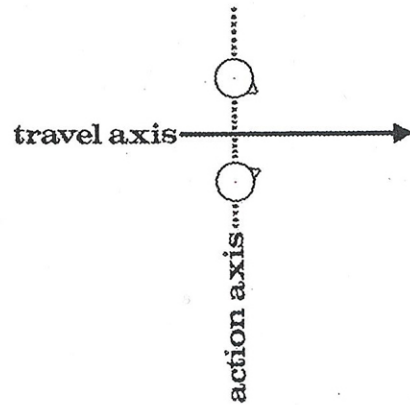


Lámina 42

Paisaje desde vehículo

194 Nos resta aún decir algo más sobre vehículos en viaje. Se trata de *paisaje visto desde el vehículo*.

Si una toma *long shot* muestra un tren de pasajeros que viene en dirección izquierda-derecha (→), a punto de entrar en un puente, y se desea pasar de inmediato a una toma que muestre los arcos del puente y el paisaje pasando mirado desde una ventanilla del tren, surge de inmediato la pregunta: ¿En qué dirección debe pasar el paisaje? En otras palabras: ¿el cameraman que va en el tren deberá filmar esa toma por las ventanillas de la derecha o de la izquierda del convoy en marcha?

Hemos colocado intencionalmente *un pie forzado* al querer saltar de un *long shot* del tren al paisaje desde el tren. Se puede afirmar que tal salto es comúnmente evitado por los compaginadores, por resultar casi imposible un efecto satisfactorio. Por de pronto, hay algo brusco en todo paso desde un paisaje quieto (L. S. del ambiente que rodea el tren en t. 1) a un paisaje en *travelling* (desde la ventanilla).

195 Siempre será más lógico mostrar primero el interior de un vagón, después los pasajeros *que miran* y luego *lo que miran*.

También resulta lógico mostrar el rostro de un pasajero desde afuera del tren y luego el paisaje que él observa. Claro está que tal toma del rostro en *travelling* desde un punto de vista ideal, desde el aire, al costado del tren. Es más común hacerlo sobre un personaje que viaja en auto.

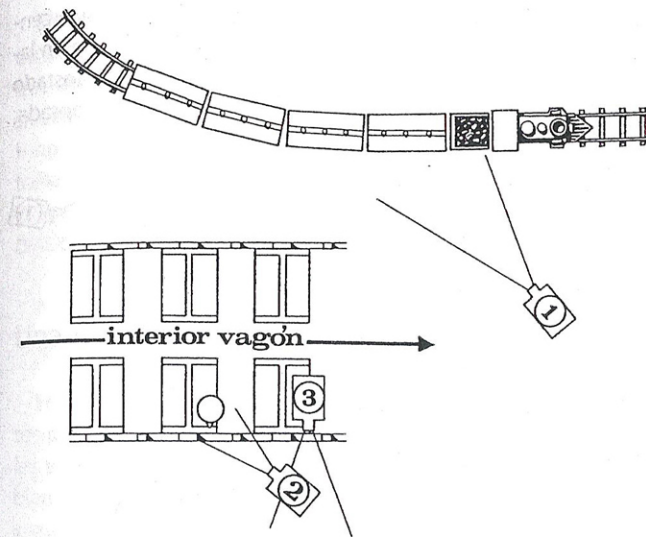


Lámina 43

La lámina 43 muestra t. 1 L.S. del tren, t. 2 CU. de un pasajero y t. 3 paisaje visto por él.

El interior de un *bus* y de un avión tienen la ventaja de tener todos los asientos mirando hacia delante. Por esto resulta fácil poner cámara en *reverse shots* en el pasillo central sin producir confusión (lámina 44). 196

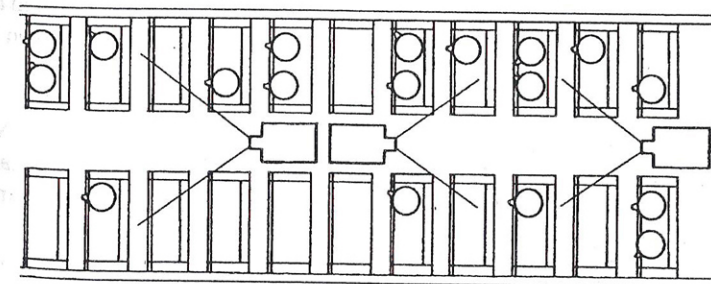


Lámina 44

Es un caso similar al que se presenta en las escenas con salas de espectáculos o de conferencias, en que se conjugan cámaras sobre el conferencista y sobre su auditorio (lámina 45). 197

En todos ellos, los *reverse shots* (opuestos en 180°) sobre el pasillo central son posibles. Sin embargo, si se parte con un *establishing shot* a un lado del pasillo central y por ello las personas sentadas miran a un costado de cámara, las tomas siguientes deberán respetar esta dirección adoptada.

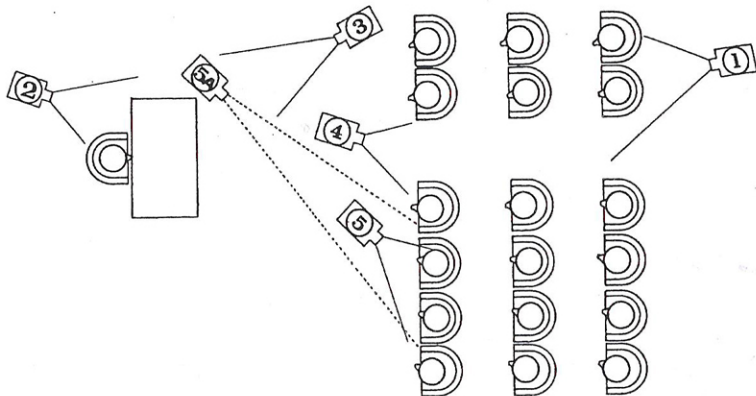


Lámina 45

En lámina 45 se supone que el eje de acción es el pasillo central, y el semicírculo de cámaras permitidas es el de mano izquierda del conferencista. Las cámaras 1 y 3 muestran al conferencista mirando a izquierda de cuadro.

En cámara 2, aunque el conferencista esté de espaldas a cámara, también mira a izquierda de cuadro.

Los auditores, sentados en las butacas, miran hacia derecha de cuadro en tomas 2 y 4. Obsérvese que cámara 5 ha sido colocada al otro lado del eje. Sin embargo, se la considera correcta si los auditores que aparecen en esta toma miran igualmente a derecha de cuadro.

- 198 Esta posición 5, ¿es una infracción a la norma del eje de acción? Nos hemos extendido en este caso más de lo que parecería admitir este capítulo dedicado a sujetos en movimiento, por dejar definidas ciertas normas que aclaran conceptos ya enunciados.

La misma aparente infracción al eje de acción podría aparecer en lámina 40, t. 11 del interior del coche con caballos.

Joseph Mascelli explica estas posiciones como "pasos ópticos" al otro lado del eje o como un legítimo "nuevo eje, paralelo al primero".²⁷

27. *Op. cit.*, pág. 115 (ver § 154).

En la lámina 45 podemos suponer que la cámara 5 no es colocada al otro lado del eje, sino en la región permitida, provista de un teleobjetivo que abarcaría casi los mismos personajes. Sería la posición 5-A. Esta consideración nos hace ver que un paso más allá del eje de acción nunca infringe la ley si el nuevo eje de acción es paralelo al primero y, por lo tanto, las posiciones de los personajes y sus miradas permanecen las mismas. Y, además, que es más importante fijarse en el concepto de *DIRECCIÓN-RADIAL* del eje óptico, para aplicar con exactitud el semicírculo (§ 172).

Una persona mira pasar un vehículo

En muchas escenas de viaje se presentan tomas de observadores quietos que giran la cabeza para seguir el paso de un móvil. Por de pronto, tales tomas intercaladas son, a menudo, una buena ayuda para salvar problemas de continuidad entre dos tomas del vehículo que, si estuviesen yuxtapuestas, producirían un salto o un *jump-cut*. En tales casos, el observador (o) y el vehículo (v) no están juntos en un mismo cuadro, sino en posiciones opuestas, en *reverse shots*:

199

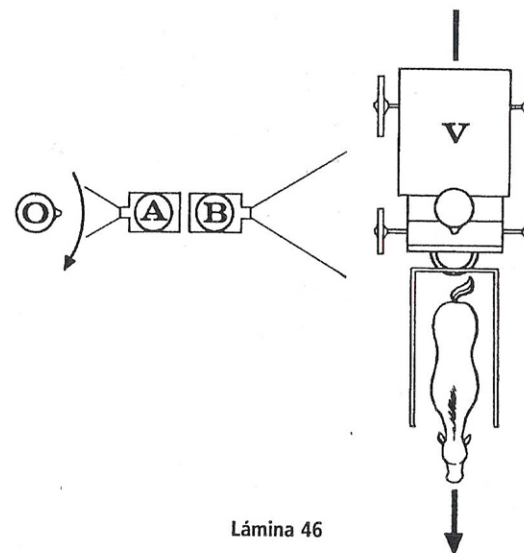


Lámina 46

Al yuxtaponer ambas tomas, A y B, el observador girará la cabeza hacia izquierda de cuadro y el vehículo pasará hacia la derecha. Es uno de los casos en que las direcciones en pantalla parecerían "teóricamente" contradictorias, pero que, en la práctica, son la única solución *natural* y correcta.

- 200 Hágase la prueba con diversos sujetos y diversos móviles y siempre se llegará a la misma conclusión. Así, una mujer asomada en el balcón de su casa sigue con la mirada a un hombre que pasa por la acera del frente; una familia agita pañuelos en la azotea de un aeropuerto y gira la cabeza siguiendo a un avión que comienza a elevarse en la pista; un cazador apunta y sigue con su escopeta una liebre que cruza corriendo; si tales escenas comienzan con una toma de frente de cada observador, el espectador *supone*, siente que el móvil está a su espalda. Si el espectador *quisiera* mirar ese móvil, debería girar sobre sus talones 180°. Es lo que la cámara hace en el *reverse-shot* del móvil. En tal caso, es natural y lógico que se vea el móvil pasando en la dirección contraria:

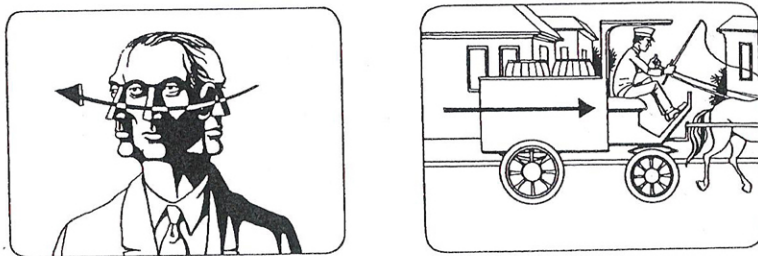


Lámina 47

Paso por puertas

- 201 Dada la importancia que adquieren las puertas en todo el filme argumental, es útil aplicarles las normas de posiciones de cámara. Se trata de colocar cámara por un lado (el lado de la llegada de un sujeto a una puerta) y luego captar por el otro lado la entrada al nuevo recinto. Para ello, lo más seguro y claro es atenerse al eje de acción (lámina 48).

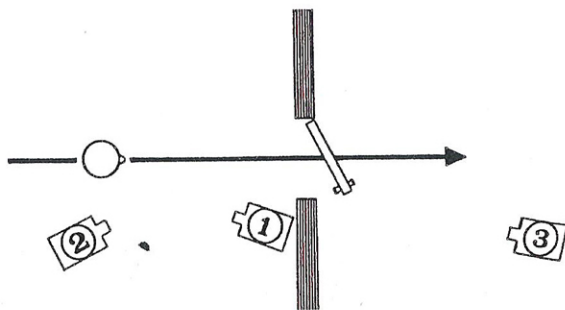


Lámina 48

Sin embargo, a menudo se presentan entradas a ambientes o escenografías que requieren cambios de dirección. En tales casos, muchos cameramen y directores (como afirma J. Mascelli) opinan que la acción de abrir una puerta es de por sí tan determinante con respecto a un sujeto, que la dirección de su mirada y de su recorrido dentro del nuevo recinto pueden ser captadas desde cualquier punto de vista. Tal cosa sucede cuando el sujeto cambia el recorrido, como lo muestra la lámina 49, y no ha sido posible usar la otra región antes de su entrada.

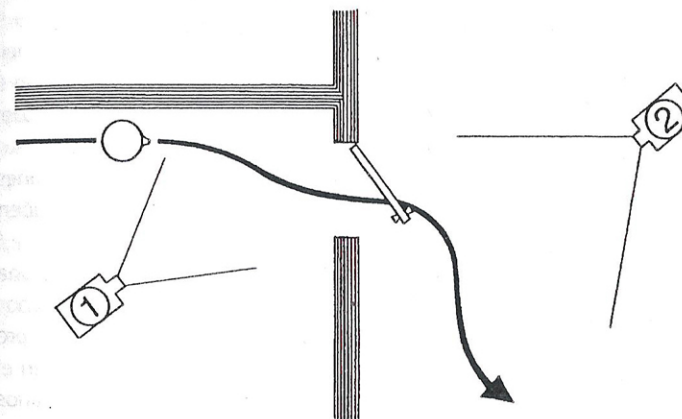


Lámina 49

A pesar del problema planteado en la lámina 49, caben otras soluciones ortodoxas, como sería un *tail-away* en t. 1 y un *head-on* con cámara 2 en Pan (lámina 50).

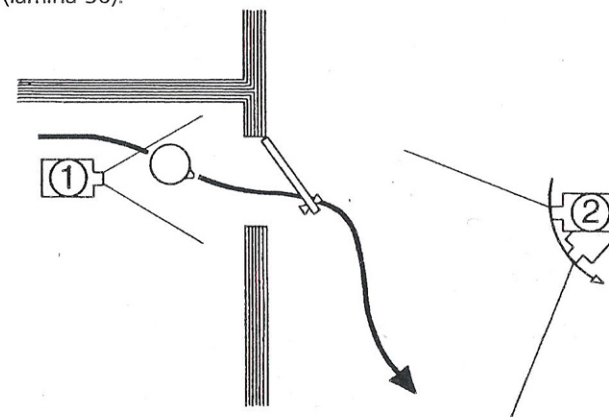


Lámina 50

En este tipo de tomas y en todas aquellas en que media un corte en movimiento, el compaginador debe recibir la acción de abrir y entrar *completa en ambas tomas*.

- 203 Nada más desaconsejable que "compaginar" durante la filmación. Es el compaginador quien decidirá el momento donde se consigue una continuidad más suave, un corte más perfecto. Para ello necesitará *comparar* la acción de abrir la puerta y avanzar dentro del nuevo recinto, filmada desde ambos puntos de vista.

Movimiento curvilíneo del sujeto

- 204 Cuando un personaje dobla una esquina deben cuidarse las posiciones de cámara para conservar la dirección en las diversas tomas que describen su viraje.

Cuando un automóvil toma una calle transversal, cuando describe una curva en una carretera, cuando entra a un estacionamiento y en muchos otros casos de movimiento curvilíneo, se presentan escollos, no siempre bien salvados en pantalla, que producen desorientación geográfica en el espectador. Tal peligro aumenta cuando el viraje se descompone en varios planos, unos de conjunto (L.S.) y otros cercanos (C.U.).

- 205 La lámina 51 nos presenta un personaje que dobla una esquina.

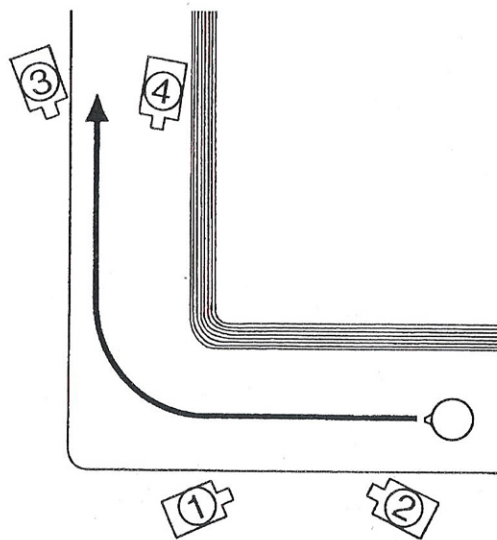


Lámina 51

- T. 1 viene por acera hacia izquierda de cuadro.
 T. 2 de espaldas (tres cuartos) gira hacia derecha.
 T. 3 lo recibe de frente y continúa en dirección hacia izquierda.
 T. 4 lo recibe de frente y continúa hacia derecha.

Analicemos este caso, pues será muy útil para los compaginadores.

Si el viaje se ha establecido de derecha a izquierda (\leftarrow) porque existen tomas anteriores y posteriores a esta escena que lo exigen así, la cámara 2 está en posición crítica, pues hará ver al sujeto virando en la esquina, hacia derecha de cuadro (\rightarrow). Será complicado ajustar ese viraje con la t. 3 que lo ve moviéndose hacia izquierda (\leftarrow). Y si lo ajusta con t. 4, la dirección del viaje ha cambiado con respecto a la establecida en toda la secuencia (\leftarrow).

Conclusiones: si se desea mantener una misma dirección, NO SE FILME A TRAVÉS DE LA CURVA, NI DESDE ADENTRO DE LA CURVA.

La t. 2 filma a través de la curva.

La t. 4 filma desde adentro de la curva (lámina 52).

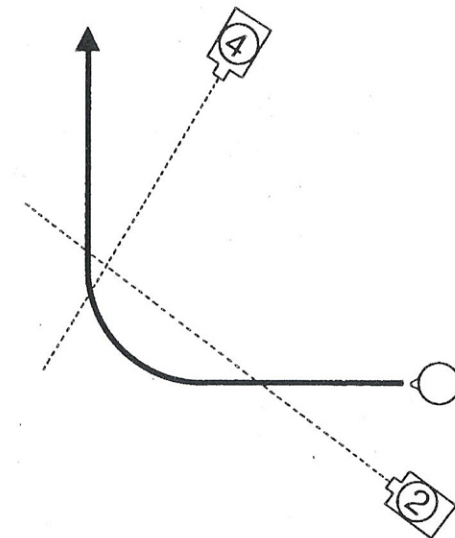


Lámina 52

Las correctas posiciones son innumerables y evitan el cambio de dirección en pantalla. No se olvide que, a pesar de que el sujeto dobla una esquina y cambia su dirección real en 90° y así lo ve el espectador, no debemos cambiar su dirección en pantalla sin motivo especial. La dirección en

pantalla, por lo tanto, será esencial mientras queramos indicar que el sujeto *sigue avanzando* hacia su destino, aunque medien curvas en su viaje.

La lámina 53 nos muestra algunas de las posibles cámaras correctas. cámara 1 y 2 sólo describen su camino antes de doblar.

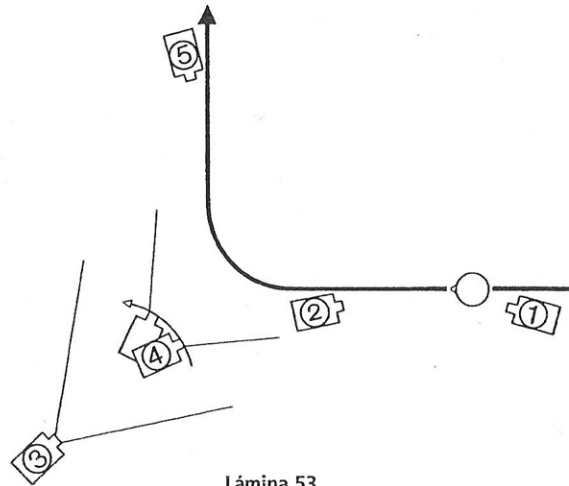


Lámina 53

La cámara 3 deberá alejarse mucho del personaje para captar toda la curva. Puede ser suplida por el Pan de cámara 4. Una vez terminado el viraje, podrá pasarse a cámara 5 (*head-on*).

- 208 Supongamos ahora que se desea describir en varias tomas un movimiento complejo de curvas, como sería el de un esquiador que viene deslizándose entre obstáculos y dibuja una S (lámina 54). Para lograr esta filmación se podrían apostar diversas cámaras en los puntos de vista más interesantes o estratégicos. Supongamos que un director bisoño ordena las posiciones de cuatro cámaras como muestra la lámina 54.

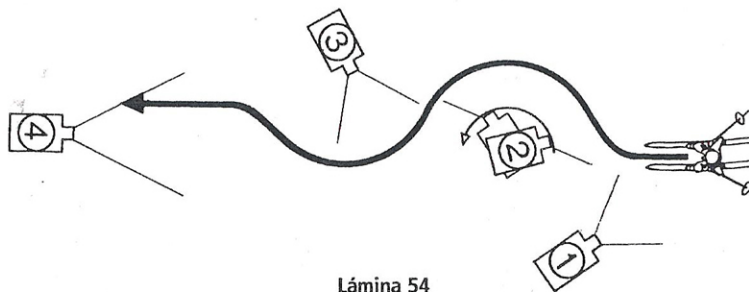


Lámina 54

Salta a la vista que la cámara 3 es inadmisibles, por cambiar la dirección de todas las otras cámaras. Si un compaginador recibe estas cuatro tomas, comenzará por descartar la t. 3. Se quedará con las tomas 1, 2 y 4 por poseer una misma dirección de viaje: DER-IZQ. (←).

La t. 1 y la t. 2 tendrán un correcto empalme. Lo crítico se presentará al tratar de ajustar el final de t. 2, o sea, el final del Pan sobre la primera curva, con el comienzo de la segunda curva captada por cámara 4. En ese primer momento de t. 4, el esquiador aparece en la dirección opuesta (→), porque la t. 4 capta ese momento A TRAVÉS de la curva, contra la norma establecida anteriormente (§ 206).

Nos resta aún criticar otra falla: las panorámicas de una curva no logran producir la verdadera impresión de la curva cuando la cámara está situada *ADENTRO* de la misma.

La conclusión práctica es que mientras más claramente se desee describir una curva, más necesario será: 1. NO PONER CÁMARA ADENTRO DE UNA CURVA y 2. DISMINUIR EL NÚMERO DE TOMAS sobre la totalidad de los virajes del sujeto.

Aunque se opte finalmente por describir las curvas completas en una sola toma, se cuidará que el sujeto no salga de cuadro por el mismo lado por donde entró.

Cambio de dirección

La dirección de un movimiento, de un recorrido o de un viaje debe ser mantenida a toda costa en pantalla. Ésta ha sido la ley básica de todas las tomas sobre sujetos en movimiento.

Sin embargo, a veces ocurre que las exigencias de un escenario o una equivocación insalvable (imposible de corregir o porque no puede repetirse la filmación) sobre acciones importantes obligan a renunciar a la continuidad de dirección. O sea, obligan a continuar la descripción del viaje desde "el otro lado" del *travel-axis*.

Saltar por corte directo desde una dirección a la contraria confundirá al espectador. "El cambio -escribe Joseph Mascelli- debe ser desarrollado en pantalla". Y para ello recomienda los siguientes métodos: muéstrase al sujeto girando y saliendo de cuadro por el mismo lado que había entrado a cuadro.

Fílmese a través de una curva o esquina, para lograr que se vea al sujeto saliendo de cuadro en la dirección contraria (contrariando la norma del § 206).

209

210

Hágase una toma *head-on* y hágase salir al sujeto por el lado prohibido (contrariando la norma del § 180).

Tan pronto termina cualquiera de estas tres tomas, *voluntariamente erróneas*, solamente deberán seguir tomas en la *nueva dirección*.

- 211 Resulta suave pasar al interior de un vehículo, conjugar algunos planos entre los pasajeros, a los que se los deja finalmente mirando en la nueva dirección. De ellos se salta a toma exterior del vehículo, adoptada ya la dirección opuesta (o dirección nueva).

Este último método, a través de varias tomas que traspasan progresivamente el *travel-axis*, parece ser el más perfecto.

En la lámina 55 aparece un ejemplo de este método progresivo. Las tomas 1 y 5 pueden ser cámaras fijas en tierra, que muestran el vehículo en L. S. Las t. 2, 3 y 4 (o 4-A) son *travellings*.

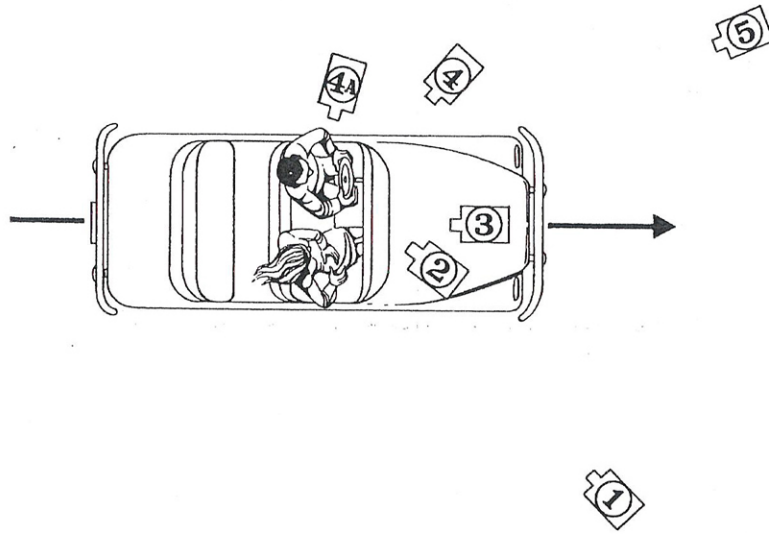


Lámina 55

Posiciones de cámara sobre sujetos quietos

DECIMOS "sujetos quietos" para significar que no se trata de describir el recorrido de un sujeto móvil, como estudiamos en el Capítulo Segundo, sino la *relación* psicológica, intencional o dramática que se pueda entablar entre dos o más personajes dentro de un escenario. Y tómesese conciencia de que nos referimos a una *relación típicamente cinematográfica*, toda vez que delegamos esta expresión a la cámara.

En teatro, dos actores sentados a una mesa de un restaurante tienen en su propio diálogo, en su presencia, en su actuación, todo el peso del desarrollo dramático. En este sentido, el actor dramático es inmensamente más responsable que el actor cinematográfico.

En cine, gran parte de las relaciones están dadas por la cámara, mejor dicho, por la sintaxis de planos y ángulos del lenguaje fílmico. Y el lente de la cámara logra tal intrusión sobre los detalles íntimos de un rostro, de las manos, de las cosas, que logra meter al espectador entre un rostro y el otro, entre la mirada de una mujer y los ojos de su amante.

En el teatro, la escena permanece entera ante la mirada del público y la luz de las candilejas rebota en las bambalinas y la escenografía y llega hasta las butacas. Entonces, durante el desarrollo de la obra, el público se siente socialmente en comunión, vibrando con algo común, con la donación personal de los actores.

En cine, el escenario casi nunca interesa, porque tan pronto se establece la ubicación geográfica de los personajes y uno de ellos hace un gesto, instantáneamente ha desaparecido la visión de conjunto *para ser sustituida* por la amplificación de aquel gesto, de aquel rostro. Y de ese rostro saltamos a otro rostro. Sean cuales fueren las dimensiones reales de los sujetos, éstos siempre ocupan toda la pantalla, cambiando de tamaño casi sin normas ni convenciones. La cabeza de un recién nacido puede aparecer cinco veces más grande que la de su madre. ¿Es la visión de la mamá que está acercando el rostro al de su hijo? Así parece indicarlo o sugerirlo la cámara.

212

213

- 214 En definitiva, la *distancia permanente* para el público de teatro (distancia y ángulo fijos según la butaca que ocupó) es *distancia* y *ángulo cambiante* para el espectador de cine. Igual efecto de cercanía a la nariz de la primera actriz, esté sentado en las primeras filas de la izquierda o en las últimas de la derecha. Y la luz de la proyección apenas rebota en la pantalla. Por eso el espectador se sienta a ver su propia película, importándole cien veces menos quiénes son los dueños de esas siluetas negras que ocupan las butacas vecinas.

Sin moverse de su asiento, el espectador sufre un traslado imaginario, ideal en el espacio y en el tiempo. Este TRANSFERIRSE, que es la cualidad más fascinante del cine, significa MOVIMIENTO. Por esta razón es que tratamos de llevar al estudiante de cine hacia la conciencia de que toda esta difícil artesanía no tiene otra finalidad que la creación de un movimiento, aunque se trate de planos fijos sobre sujetos quietos. Se trata, pues, del movimiento del montaje.

Eje de acción

- 215 En forma idéntica, aquí como en toda colocación de cámara, el eje de acción y los semicírculos de un costado son esenciales. Allá se trataba de conservar la dirección de un movimiento físico, un recorrido del sujeto. Aquí se trata de *conservar* la *dirección* del movimiento intencional entre diversos sujetos.

El principal de tales movimientos es la *mirada*, cuyo tratamiento nos llevará a uno de los trabajos más difíciles de dominar en la producción de un filme. Difícil para los que ponen cámara; difícil para los actores, que sufren la incómoda pretina de los *close-ups*; y difícil para el compaginador, que debe ajustar el material filmado con pleno conocimiento de las posiciones de cámara y todo el otro cúmulo de recursos y leyes del ritmo espacial y temporal del montaje.

- 216 Así, pues, dos personas que aparezcan en una escena, una frente a la otra, una al lado de la otra, una sentada y la otra de pie, con tal de que aparezcan de cualquier modo relacionadas, han creado una línea imaginaria que las une: un eje de acción (*action axis*).

Si la t. 1 de una escena (lámina 56) ha 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 no traspasar el eje de acción, pues cualquier cámara que vea a ambos actores (*two shot*) o que vea a uno solo (*close*

up) desde el otro lado del eje, confundirá al espectador. Es el caso de cámaras 4 y 5 en la lámina 56.

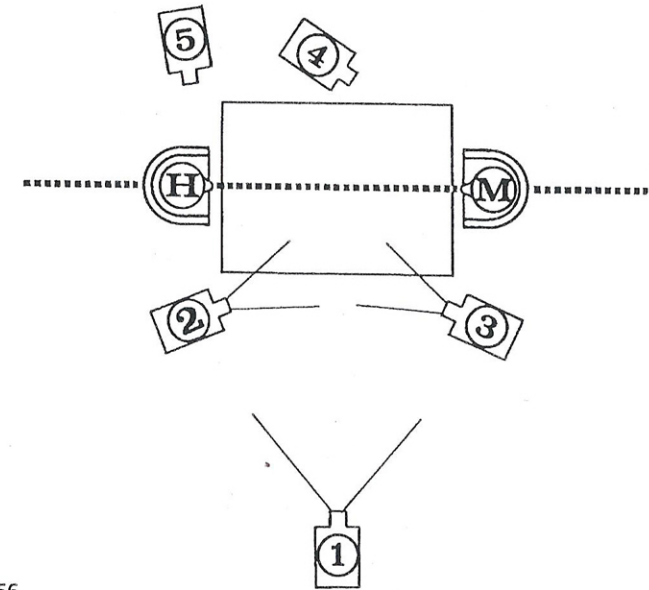


Lámina 56

217 Será útil para el que se inicia en esta materia volver a leer los ejemplos y comentarios que quedaron descritos en los §§ 78, 80, 164, 167. Analizados, a esta altura, resultarán más claros y provechosos para ilustrar las normas que daremos a continuación.

Como no existe otro signo de relación más común y más importante que la mirada entre dos seres humanos, será esa línea que une los ojos de dos personajes el verdadero eje de acción. Ahora bien, si uno de ellos no responde a la mirada, el eje de acción sigue idéntico sobre la línea que existiría si lo mirase.

218 Supongamos que una mujer (B en la lámina 57), se acerca por un lado a su esposo (E) que lee una revista, sentado en un sillón. Le pregunta si está listo para salir (t. 2) y él no responde ni la mira (t. 3). Ella se molesta, reclama, se da media vuelta y se va de la habitación dando un portazo (t. 4).

En tal caso, el eje de acción se ha construido sobre una supuesta relación de miradas. El esposo no la miró, no quitó los ojos del libro.

Es por esto que hemos preferido buscar un nombre genérico para estas relaciones entre diversos personajes: relación intencional.

Siempre, por lo tanto, será una relación intencional la que marca el eje de acción sobre sujetos quietos. Y, al llegar el material a manos del compaginador, este se abocará a la tarea de imprimirles un *movimiento intencional*.

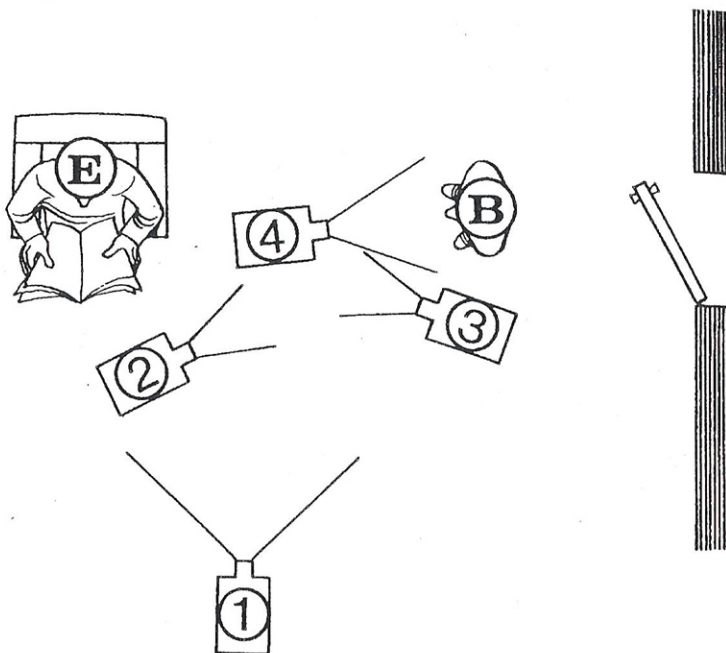


Lámina 57

Angulaciones correspondientes

219 Este tipo de posiciones de cámara con que suele describirse un diálogo, llamadas *opposing shots*, presenta una de las más originales convenciones del lenguaje cinematográfico. Por esto, desde los primeros capítulos de esta Parte, los analizamos en su tratamiento y en su significado (§§ 79, 166).

Se las llama "correspondientes" porque así se señala una de sus condiciones básicas: una toma, y su ángulo con respecto al eje de acción, se corresponde con la toma siguiente, en igual ángulo, sobre el otro personaje en diálogo.

220 Cuando se quiere subrayar con exactitud que ambos ángulos son idénticos, se los llama CORRESPONDIENTES SIMÉTRICAS (lámina 58, donde $a = a'$).

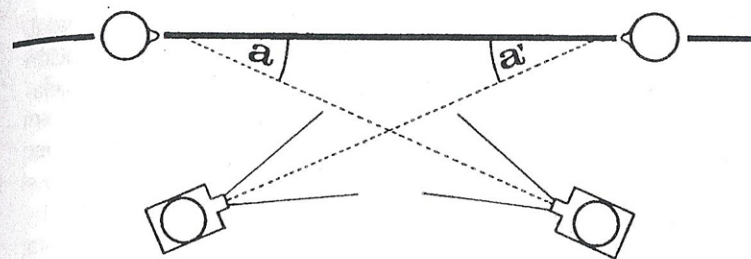


Lámina 58

El modo clásico de introducir una escena es comenzar por *establishing shot*, con una cámara suficientemente alejada de los actores, como para entregar una visión de todo el escenario o, por lo menos, de los personajes que intervienen en la acción ulterior.

Los ángulos preferidos para estas tomas generales son de eje óptico perpendicular a los personajes o de tres cuartos (lámina 59).

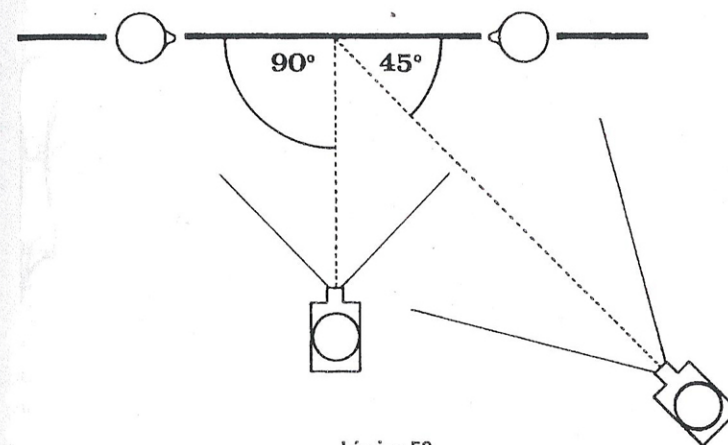


Lámina 59

Luego, a medida que la acción y el diálogo intensifican su interés dramático, las tomas van acercando el eje óptico con el eje de acción.

Comienza así el juego de angulaciones correspondientes, que podríamos dividir en tres clases de *close-ups*: TRES CUARTOS, OVER SHOULDER y POINT OF VIEW.

Close-up en tres cuartos es una toma que muestra a un solo personaje en, aproximadamente, 45° de angulación. La medida de 45° no tiene nin-

guna precisión, toda vez que cada rostro, según su conformación nasal, permite uno y otro ángulo en tres cuartos. No se olvide que es condición de un tres cuartos que la nariz no aparezca encubriendo el ojo más alejado, pues, de ser así, el plano pasaría a llamarse perfil (§ 137).

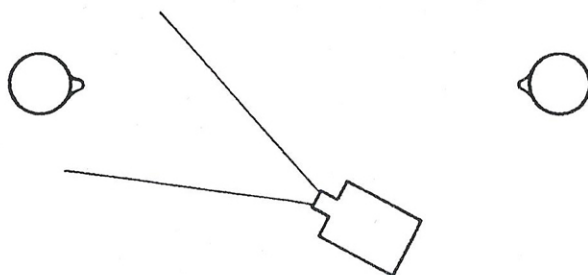


Lámina 60

- 222 *Over shoulder close up* es una toma de un rostro con parte de la cabeza y hombros del interlocutor. Es un ángulo "desde la espalda":

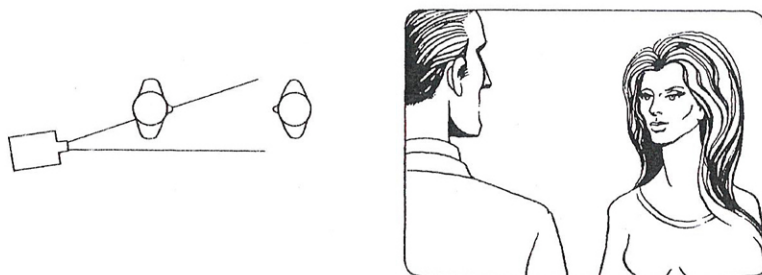


Lámina 61

Point of view close up

- 223 En Hollywood se lo abrevia como P.O.V.-C.U. 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 imaginarse que si el lente de la cámara estuviese en la misma línea de las miradas, el actor miraría al lente mismo y la toma sería decididamente "subjetiva".

Es por eso que Joseph Mascelli hace esta interesante anotación comparativa: "El *close-up* P.O.V. es la posición más cercana con que la cámara

puede alcanzar un ángulo subjetivo sin que el actor mire directamente dentro del lente".²⁸

El *over-shoulder* C.U. es la última posición de una amplia escala de cámaras *objetivas*. Es fácil comprender que toda toma que incluya a ambos personajes, solitarios en ese ambiente, es totalmente objetiva. Vale decir, la cámara no está supliendo sino los ojos del espectador.

El P.O.V. *close-up*, en cambio, marca ya un umbral entre las cámaras *objetivas* y la cámara *subjetiva*. Primeramente, porque el actor mira muy cerca del lente. En segundo lugar, porque la cámara está a igual distancia o a menor distancia que el espacio que separa ambos personajes. Por lo cual el *close-up* representa la mirada de un personaje sobre el rostro del otro. De allí su nombre "P.O.V.", Punto de Vista. En lámina 62 se muestran dos P.O.V. sobre M. y H.



Lámina 62

Las miradas

No olvidemos que las miradas encontradas (o por encontrarse) crean la línea eje de acción. Son, por lo tanto, más importantes que las poses corporales de los personajes en cuanto a las posiciones de cámara. 224

Durante una toma, los personajes (sean uno, dos o varios los que aparecen en cuadro) pueden mirar donde quieran y pasear la mirada, incluso hasta el otro lado del eje de acción (evitando, eso sí, detenerse en el lente). Lo importante es que al *término de la toma* la mirada se ajuste a la dirección que ha quedado establecida. En otros términos, que vuelva a restablecer la dirección intencional (§ 212).

Miradas y nivel de cámara

En toda cámara *objetiva*, llámase NIVEL NORMAL al término medio de la altura-ojos en el común de la gente. Aproximadamente, 1,55 m. 225

28. *Op. cit.*, pág. 179 (ver § 154).

NIVEL ALTO y NIVEL BAJO se aplica a ángulos lo suficientemente acentuados en inclinación de cámara como para que las líneas verticales dejen su paralelismo y aparezcan en perspectiva. Son el *high-angle* y *low-angle* en EE.UU., el *plongée* y *contre-plongée* en Francia. Tales angulaciones son usadas como "efectos" y no son nuestra materia. Aquí nos referiremos a las indicaciones normales a que deba ser sometida la cámara por las diferencias de altura de dos personajes en acción.

- 226 En un diálogo, el nivel normal estará determinado por los ojos de ambos actores:

Si ambos están de pie y son de igual altura, la cámara para cada *close up* de uno de ellos, permanecerá en el nivel normal que quedó establecido en el *two-shot* (lámina 63-a).

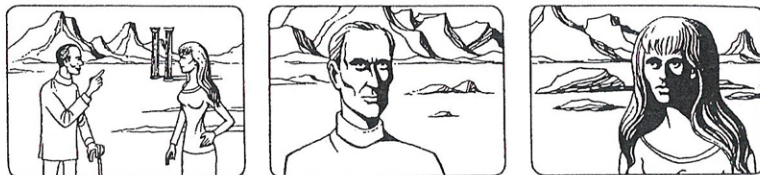


Lámina 63-A

Si ambos están sentados, se comenzará por *nivel normal* (p. ej., 1,55 m) sobre ambos en *two shot*, para ir bajando de nivel a medida que se pasa a angulaciones correspondientes, es decir, tres cuartos, *over-shoulder* y P. O. V. *close-ups*. (Lámina 63-B)

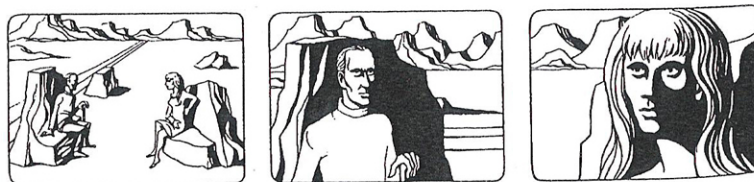


Lámina 63-B

Si uno está de pie y el otro sentado

- 227 Para algunos cinematografistas de larga experiencia, el asunto se simplifica mediante cálculos rápidos y anotaciones personales durante la filmación.

J. Mascelli, por ejemplo, dicta una norma breve, muy simple, que debe tenerse presente en la práctica:

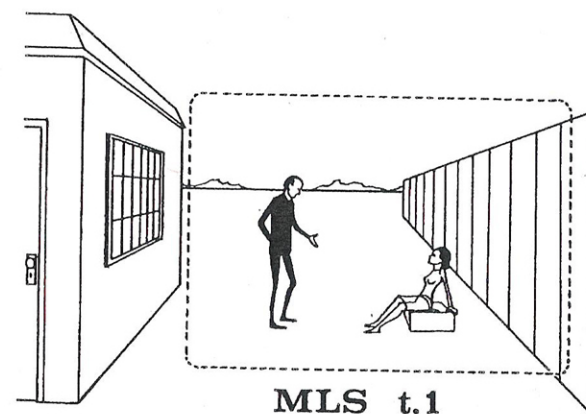
"La mirada, siempre a un lado de la cámara, estará dirigida *un poco más arriba* del lente para el actor que mira hacia arriba y *un poco más abajo* para el actor que mira hacia abajo". Y añade: "En cuanto a la altura de la cámara, podrán usarse diversos *engaños*."²⁹

Aunque en filmación siempre deberán usarse estos "engaños" (pues resulta imposible tener a los dos personajes en sus posturas reales, cuando la cámara está ocupando el sitio de uno de los actores), es muy útil para el que comienza a conocer la verdadera geometría, la posición *teórica* que deberían adoptar las cámaras con respecto a personajes que dialogan a distinto nivel, sean éstos niños y adultos, persona en cama con otra de pie, etcétera.

Entre los personajes de la lámina 64 se presentan tres líneas que servirán de base (lámina 65):

- 1° nivel de los ojos del personaje más alto (A),
- 2° nivel de los ojos del personaje más bajo (B) y
- 3° unión de miradas (C).

Se formará un cuadrilátero, cuya diagonal será la línea de unión de ambas miradas.



MLS t.1

Lámina 64

²⁹ Op. cit., pág. 111 (ver § 154).

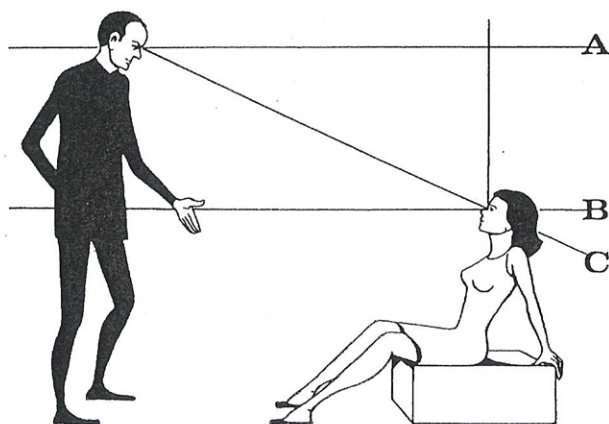


Lámina 65

Si tuviésemos que filmar, después del M.L.S. (t. 1), un *close-up* del hombre (t. 2) y otro de la mujer sentada (t. 3), las cámaras deberían quedar como muestra la lámina 66.

En toma 2 el hombre mira *un poco abajo* del lente, y en toma 3, la mujer mira *un poco arriba* del lente.

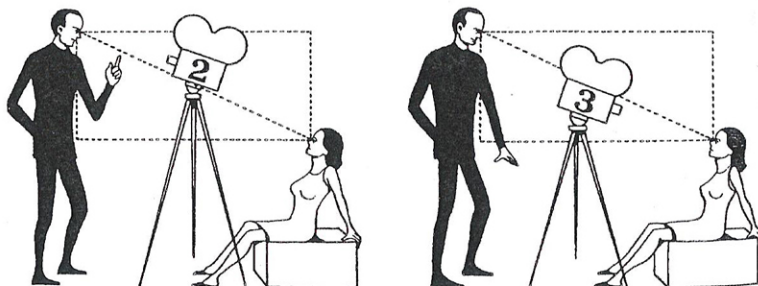


Lámina 66

229 Si las cámaras se alejan demasiado de las líneas de miradas, como muestra la lámina 67, se cometerán dos errores:

- 1º El hombre, por mirar *demasiado más abajo*, aparecerá mirando al suelo y no a los ojos de la mujer.
- 2º El *background* no responderá al que vería la mujer desde abajo.

Los mismos errores se darán, a la inversa, sobre la mujer, si la cámara estuviese en nivel demasiado bajo.

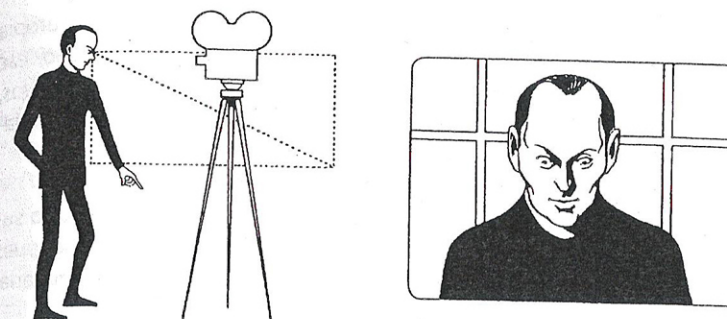


Lámina 67

En la filmación de tomas como éstas, el "falseo" o engaño se impone como el método más práctico.

El cameraman diestro, una vez determinadas las posiciones en el *two shot*, coloca la cámara y controla la inclinación y la impresión del *background* a través del visor sobre uno de los sujetos. Luego señala el sitio preciso donde el actor debe fijar su mirada para obtener el efecto más natural respecto del otro personaje.

Hasta aquí hemos explicado la posición de cámara con respecto a nivel del eje óptico y nivel de la mirada. Todo esto supone que la mirada también es regida por el eje de acción: la dirección de la mirada irá por *un lado* del lente, según lo señala el dibujo en planta (lámina 68).

230



Lámina 68

Zona de cuadro

Aunque los *close-ups* son composiciones que encuadran un rostro solo, es importante no colocarlos absolutamente centrados. Si el personaje no está completamente inmóvil, sino que se expresa por gestos y palabras, es seguro que se desplazará un poco. Tales movimientos no podrán ser bruscos ni demasiado amplios, pues la magnificación los presentará exagerados.

231

Aun en los primeros planos, cada personaje debe conservar su propia zona, la derecha o la izquierda. Mientras más cercano sea el plano, ese desplazamiento hacia el lado será más pequeño. En los P.O.V. *close-ups*, el desplazamiento será lo necesario para que el espectador lo sienta al lado o zona que le corresponde.

232 *Nunca*, por lo tanto, un rostro se *traslapará* sobre el rostro del otro sujeto. A menudo será el compaginador el responsable de este detalle, pues el rostro suele ofrecer desplazamientos durante su acción y todo material por cortar en moviola ofrecerá muy diversos sitios de corte.

Decimos que *se ha traslapado* cuando el *close-up* de A (mirando hacia derecha en t. 1, lámina 69) ha puesto la silueta de su cabeza o el centro de ambos ojos en la *zona derecha* o más corrido hacia la derecha que la silueta de B en t. 2.

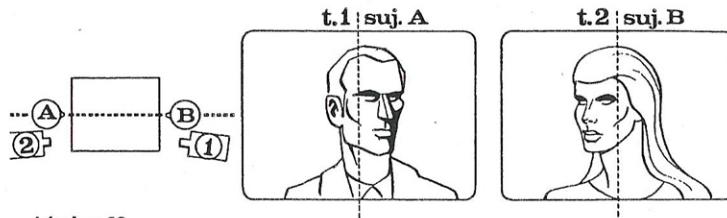


Lámina 69

No se olvide que la zona derecha le pertenece a B, o sea, el sujeto B deberá mirar hacia izquierda de cámara, desde derecha de cuadro.

El sujeto A, por el contrario, mirará siempre hacia derecha de cámara, desde izquierda de cuadro.

Comparemos ambos casos (lámina 70) y pongamos atención a la diminuta diferencia que podría estropear una secuencia de *close-ups*:

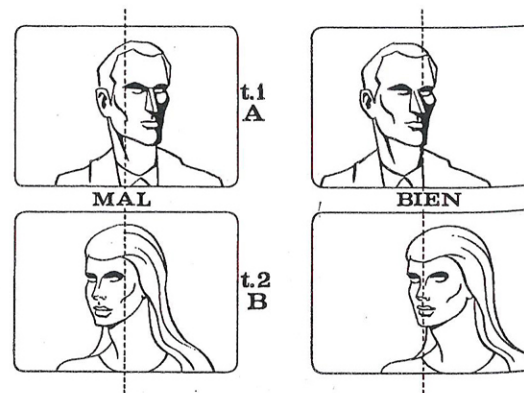


Lámina 70

Las *tomas de perfil* no son recomendables durante un diálogo, sino solamente en *two shot*. 233

La toma de un personaje solo en perfil es un punto de vista demasiado lejano de la visión del otro dialogante.

Un par de *close-ups* de perfil, seguidos, producirán indefectiblemente un desagradable traslape de ambos rostros.

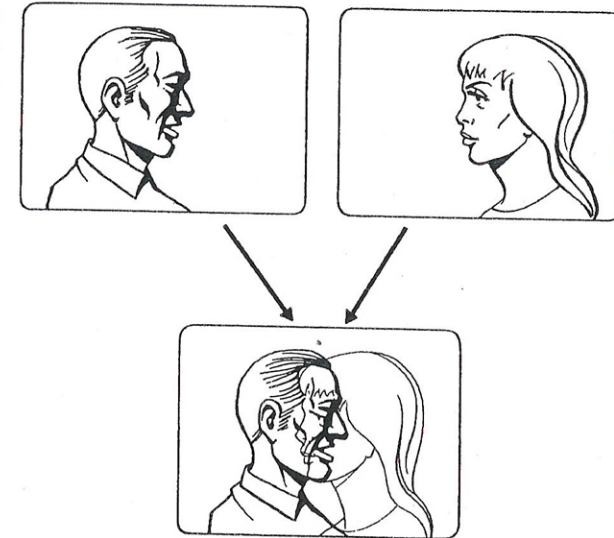


Lámina 71

Eje de acción cambiante

Es posible que una primera lectura de las leyes sobre el eje de acción dadas hasta este momento hayan producido una impresión de rigidez absurda; como si las posiciones de cámara fuesen un planteamiento teórico y despótico que obliga a los actores a moverse y a mirar como piezas de un mecano. Si tal es la idea formada, debemos derribarla, pues es falsa y perniciosa. 234

La razón por la que hemos comenzado por las *normas rígidas* es sólo por seguir un orden didáctico y porque la experiencia nos ha enseñado que no parecen tan necesarias al principiante.

En cuanto a la despótica presión ejercida sobre el artista, debemos aclarar que no es la cámara la que señala los movimientos, recorridos, accio-

nes y miradas del artista. Por el contrario, una vez determinada una acción, una vez puesta en escena, la cámara habrá de buscar el punto de vista que le dictan las normas del montaje, para que esa acción llegue al espectador con toda su claridad y vigor dramático.

Por esta razón es que ya en 1934 Sergei Eisenstein distinguía la *mise-en-scène* como una operación típicamente dramática, de la puesta en cuadro (o *mise-en-cadre*), que es una operación específicamente cinematográfica.³⁰

Por de pronto, el eje de acción es inflexiblemente rígido con respecto a la cámara. Con respecto a los artistas es tan dúctil, que se debería afirmar que *lo van creando ellos mismos* a medida que se desplazan y cambian de situación.

235 Supongamos un guión técnico que indica la siguiente escena de 10 tomas:

- t. 1 M.L.S. Una anciana (A) maneja la rueca. Detrás de ella se abre la puerta y entra una joven (J).
- t. 2 M.S. La joven se acerca y la invita a salir fuera porque ha llegado su madre a visitarlas.
- t. 3 *Over-shoulder* MCU de la anciana que se niega a salir; continúa con su rueca. *Dolly back* que deja ver a la joven que gira alrededor de la anciana y se sienta a su lado.
- t. 4 M.L.S. Aparece la madre (M) en la puerta. En *foreground*, las dos mujeres sentadas.
- t. 5 M.C.U. De la madre dudosa, detenida.
- t. 6 M.C.U. De anciana que deja el trabajo y se queda inmóvil, sin darse vuelta.
- t. 7 M.S. La madre avanza y sale de cuadro.
- t. 8 M.S. Partiendo de espaldas: la joven va de la silla hasta el frente de la anciana y se arrodilla junto a la rueca.
- t. 9 M.C.U. La madre se sienta en la silla, mira largamente a su hija y luego a la anciana (miradas *off-screen*).
- t. 10 *Three-shot* CU. La anciana un rato inmóvil, levanta los ojos, mira a su nuera y la saluda con una venia.

30. "Through Theater to Cinema", en *Film Form*, Meridian Books, N. York, 1957, págs. 15, 16. Tales nombres son usados en lengua francesa en la obra original de Eisenstein.

Analícese detenidamente cada toma descrita en el guión y su puesta en escena (lámina 72). Obsérvense los cambios del eje de acción provocados por los desplazamientos y las miradas de los personajes.

En t. 1, la joven está a la izquierda del cuadro.

En t. 2, la joven pasa a derecha. Su rostro se ve a través de la rueda de la rueca.

En t. 3, la joven pasa de derecha a izquierda y se establece un eje de acción entre madre (izquierda) y anciana (derecha) que rige hasta la t. 10.

En t. 6, aunque no se ve a la joven, se la siente a la derecha de cuadro.

En t. 8, la joven pasa a izquierda con respecto a su madre. Y este nuevo eje: joven izquierda-madre derecha permite el salto correcto de t. 9, basado en la mirada de madre a su hija. Al fin de la t. 9, la madre dirige su mirada hacia la derecha (hacia anciana) y esto crea un eje que justifica el salto de t. 10.

Puesta en escena

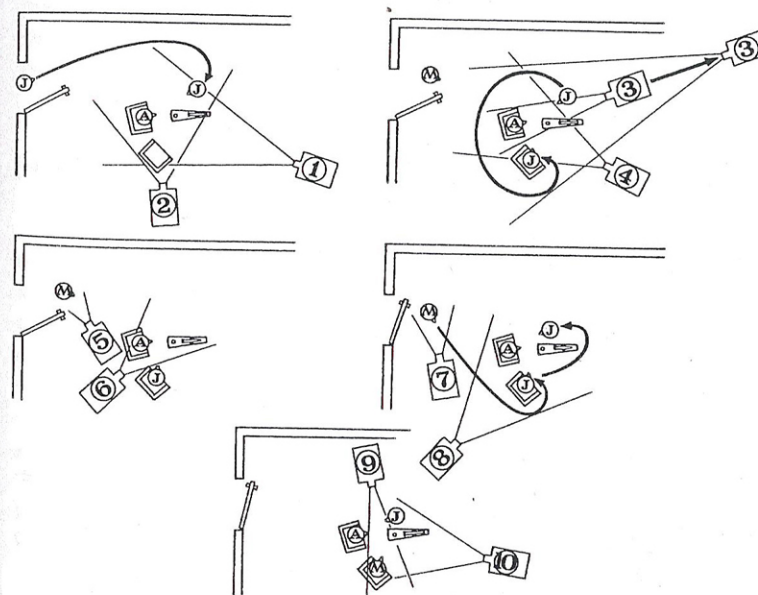


Lámina 72

Basados en este ejemplo, señalaremos nuevas normas. Cuando un personaje se desplaza, junto con él se va desplazando el eje de acción. Por lo

tanto, toda puesta en escena y todo trabajo de compaginación en movimiento deberá atender a las ubicaciones de los personajes al *final de cada toma*. Esa posición final es la que deberá ajustarse con la posición inicial de la toma siguiente.

Tres sujetos en grupo

- 238 Si tres sujetos forman una escena donde toman la palabra o accionan por igual, la cámara deberá colocarse en relación a cada nuevo eje de acción que pueda producirse dentro del triángulo.

En algunos casos, el plano incluiría a los tres. Esto será necesario especialmente cuando se desplazan y cambian sus posiciones. Mientras permanecen quietos y hablan entre sí, la cámara podrá mostrar a dos de ellos t. 1 (*two shot*) y seguir en angulaciones correspondientes t. 2 y t. 3, como si se tratase de un diálogo (ver lámina 73).

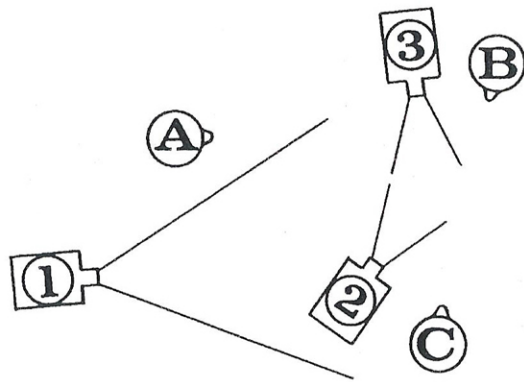


Lámina 73

Si uno de ellos, por ejemplo C en t. 3, mira (*off-screen*)³¹ a A hacia derecha de cuadro, establece de inmediato el eje C (izquierda)-A (derecha) y resulta legítimo y claro el salto a un *two shot* de ellos t. 4 (lámina 74) o a un *close-up* (t. 5) de A mirando (*off-screen*) a C.

31. *Off-screen* (o fuera de pantalla) es un término que se refiere a un sujeto que no aparece en pantalla en una toma determinada, pero que está en relación de posición y mirada con el sujeto que aparece.

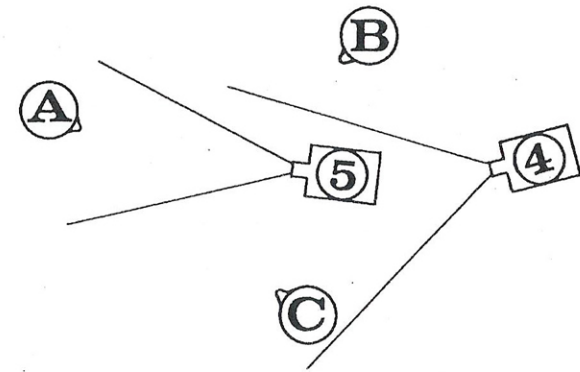


Lámina 74

- Falta sólo un dato importante respecto a los grupos: No se junten, *no se compaginen dos two shots seguidos*, porque se verá saltar a un mismo sujeto de un lado a otro de pantalla. Supongamos, en lámina 74, que después de t. 4 en que aparecen A (derecha) y C (izquierda), se pasa a un *two shot* de A (izquierda) y B (derecha). Será necesario intercalar un *close-up* de uno de ellos. 239

Grupos en mesa

- Cuando se filma un grupo de personas sentadas a la mesa, se debe planificar la puesta en escena con el máximo cuidado. Como siempre, serán las miradas las que conjuguen las posiciones de cámara con mayor claridad. Convendrá no saltar a *close-ups* de personajes no claramente situados por los planos inmediatamente anteriores. Por esta razón, después de situar dos personajes y jugar con planos correspondientes de cada uno de ellos, convendrá intercalar planos amplios que incluyan varios personajes, antes de establecer otro eje de acción sobre otros dos dialogantes. 240

Estos planos generales sobre una mesa se harán doblemente indispensables cuando los participantes *no se miran*. Tal caso es común sobre mesas de juego, donde cada uno mira las cartas.

Llegada de un sujeto a un grupo

- El siguiente asunto lo plantearemos en detalle, por constituir un problema muy común en cine y por servir de repaso a varias normas ya conocidas. 241

Imaginemos la escena siguiente: cuatro personas están de pie junto a una chimenea de un *living room*. De pronto, el más cercano a la cámara, el sujeto I, en lámina 75, mira hacia la puerta detrás de cámara. Es una mirada *off-screen*. Si observamos el ángulo formado por esta mirada y el eje óptico de cámara 1 (ángulo a) y colocamos la cámara 2 sobre un sujeto que viene entrando por la puerta y cruza su mirada con sujeto I, formando el mismo ángulo "correspondiente" (ángulo a'), todo espectador sentirá que el sujeto I y el sujeto que llega se están mirando mutuamente.

- 242 Partamos, pues, de la siguiente norma: la conservación de angulaciones correspondientes simétricas es la mejor pauta para la llegada de un sujeto hacia un sujeto determinado dentro de un grupo.

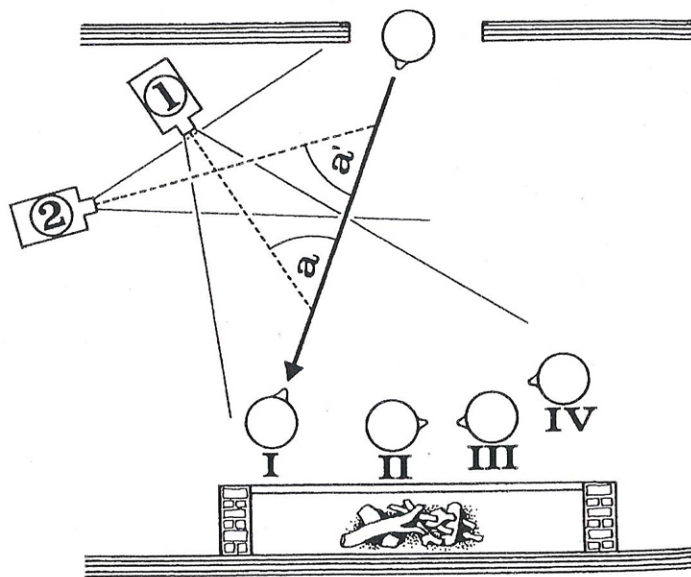


Lámina 75

En caso de que la mirada provenga del sujeto II, por ejemplo, será perfectamente aceptable colocar cámara 2 entre I y II para guardar la simetría de ángulos, sin desubicar ni confundir al espectador; siempre, claro está, que medie una mirada *off-screen* del sujeto II al final de la toma 1 (lámina 76).

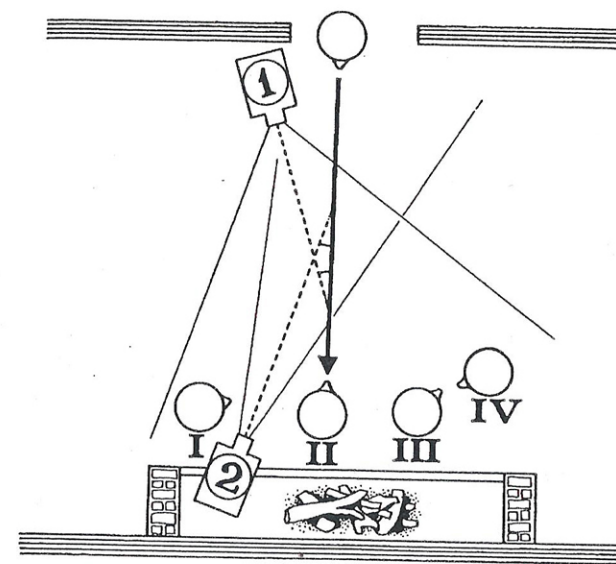


Lámina 76

Tomemos conciencia, entonces, de esta geometría del plano formado entre los personajes que se miran (que van a su encuentro) y los ejes ópticos de cámara 1 y 2.

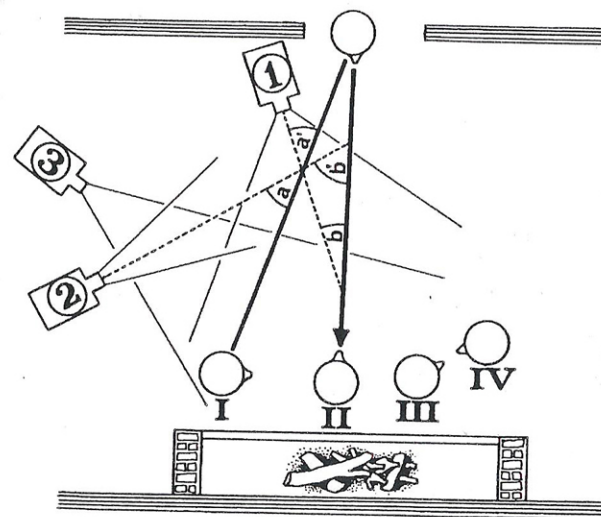


Lámina 77

- 243 ¿Qué sucedería si en este último caso, en lugar de conjugar las angulaciones simétricas sobre el supuesto eje de acción entre sujeto II y sujeto que llega, lo hacemos sobre el eje que une al sujeto I con sujeto que llega?

Explicación: si la acción dramática es la misma de lámina 76, es decir, que sujeto II mira "off screen", y el sujeto que llega se dirige a él, la angulación *correspondiente* NO SIMÉTRICA falseará la escena.

En toma 1 se verá a sujeto II que mira al que entra (lámina 77).

En toma 2 se verá al sujeto de la puerta, que avanza mirando al sujeto III.

En toma 3 (sobre llegada al grupo del sujeto en viaje) se sentirá el *desconcierto* de verlo encontrarse con sujeto II, a pesar de haberse dirigido hacia sujeto III. El desconcierto será mayor si t. 3 es un plano estrecho de sujeto II y el que llega.

En lámina 77, a y a' son ángulos correspondientes sobre el eje de acción falso. Vale decir, b y b' no son correspondientes simétricas.