



FACULTAD DE ARQUITECTURA  
CARRERA DE CINE

# **“El poder la cámara en la narración cinematográfica”**

TESIS PARA OPTAR AL TÍTULO DE CINEASTA CON ESPECIALIDAD EN  
DIRECCIÓN DE FOTOGRAFÍA Y POSTPRODUCCIÓN DE, IMAGEN Y SONIDO  
CON GRADO DE LICENCIADO EN CINE

AUTOR:

DIEGO CASANOVA TORO

PROFESOR GUÍA:

PASCUAL ARAYA BRIZUELA

VALPARAÍSO, ABRIL 2010

Dedico esta tesis a mi familia, amigos y todos quienes me apoyaron en este largo proceso. Especialmente a aquellos que con su paciencia y cariño estuvieron a mi lado en los momentos más difíciles. Sin ustedes esto nunca habría sido posible.

Mamá  
Papá  
Gabi  
Luis

¡Muchas gracias!

## ÍNDICE

|                                                                                                         |           |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------|
| <b>I. Presentación del tema.....</b>                                                                    | <b>6</b>  |
| <b>Introducción.....</b>                                                                                | <b>7</b>  |
| <b>Objetivos de la Investigación.....</b>                                                               | <b>11</b> |
| <b>Pregunta de la investigación.....</b>                                                                | <b>11</b> |
| <br>                                                                                                    |           |
| <b>II. Marco Teórico.....</b>                                                                           | <b>12</b> |
| 1. Lenguaje Cinematográfico.....                                                                        | 14        |
| 1.1 Enunciación cinematográfica.....                                                                    | 16        |
| 1.2 Puesta en cuadro.....                                                                               | 17        |
| 1.2.1 Encuadre.....                                                                                     | 19        |
| 2. Estrategias comunicativas.....                                                                       | 21        |
| 2.1 Focalización cinematográfica.....                                                                   | 22        |
| 2.2 Paralepsis y Paralipsis.....                                                                        | 23        |
| 2.3 Ocularización.....                                                                                  | 23        |
| 3. Modos de representación.....                                                                         | 25        |
| 3.1 Identificación.....                                                                                 | 25        |
| 3.2 Modo de Representación Primitiva / Modo de<br>Representación Institucional.....                     | 27        |
| 3.3 Distanciamiento y Contracine.....                                                                   | 31        |
| <br>                                                                                                    |           |
| <b>III. Propuesta Metodológica.....</b>                                                                 | <b>35</b> |
| 4. Metodología.....                                                                                     | 36        |
| 4.1 Unidad de estudio.....                                                                              | 36        |
| 4.2 Definición de la unidad de análisis.....                                                            | 37        |
| 4.3 Definición de la estrategia metodológica.....                                                       | 40        |
| 4.4 Definición del método de análisis y sistematización de los<br>datos e información seleccionada..... | 40        |
| 5. La Observación.....                                                                                  | 40        |
| 5.1 Principios básicos planteados para realizar la observación.....                                     | 40        |
| 5.2 ¿Por qué la observación estructurada? .....                                                         | 41        |

**IV. Desarrollo.....42**

6. Las dimensiones y posibilidades del encuadre.....43

    6.1 Cuadro.....45

        6.1.2 Campo.....49

        6.1.3 Punto de Vista.....53

    6.2 Composición y Desencuadre.....54

7. El poder del cuadro y el fuera de campo en *Con animo de amar*.....59

    7.1 Vacíos habitados.....65

    7.2 Extraña mirada.....68

    7.3 Pequeños paneos.....71

8. La distancia de la focalización en *Elephant*.....75

    8.1 Tiempo e intención.....79

9. Errores y desencuadres en *Embriagados de amor*.....83

    9.1 Flare.....89

    9.2 Iris.....92

**V. Conclusiones.....94**

**Bibliografía.....98**

**Anexos.....99**

## **I: Presentación del tema**

## INTRODUCCIÓN

La presente investigación se refiere al tema del poder de la cámara en el cinematográfico, es decir, partiendo de la base que el cine es un lenguaje muy particular dado que se construye desde múltiples disciplinas y trabajando de forma colectiva, nos interesa rescatar y establecer de que forma los recursos técnicos y expresivos aportados por la cámara se articulan en la narración dándole forma y fuerza al relato cinematográfico en nuestros días.

En el cine de ficción, la narración es el proceso mediante el cual el argumento y el estilo del filme interactúan en la acción de indicar y canalizar la construcción de la historia que hace el espectador. En consecuencia, el filme no solo narra cuando el argumento organiza la información de la historia. La narración también incluye los procesos estilísticos.<sup>1</sup>

Antes, es importante aclarar la definición que nos entrega David Bordwell<sup>2</sup> sobre la Narración, quien explica como: "...el proceso mediante el cual el argumento y el estilo del filme interactúan en la acción de indicar y canalizar la construcción de la historia que hace el espectador." (Bordwell 1985:53)

La cámara cinematográfica y su encuadre es uno de los pocos elementos que ineludiblemente ha estado presente desde los inicios del cine. Se puede considerar la piedra fundacional desde la cual el cine se comenzó a construir; aun antes de que se planteara el guión, el sonido, el montaje y la narración misma, ya existía una cámara rodando e impresionando en el negativo una reproducción enmarcada y en movimiento de la realidad, lo que ya de por si solo fue motivo de asombro, admiración y hasta temor en su época.

Conocemos como esta historia continúa, cómo la tecnología a pasos agigantados abrió nuevas posibilidades y fue complementando este arte, cómo la teoría supo encausar estos avances para lograr que fuera más que simplemente un espectacular desfile de imágenes inconexas, desarrollando el montaje, la

---

<sup>1</sup> **Bordwell, David**, "La Narración en el Cine de Ficción", 1996, p53.

<sup>2</sup> **David Bordwell** (nacido el 23 de julio de 1947) es un destacado teórico del Cine americano, crítico de cine y escritor. Profesor de Jacques Ledoux de Estudios Cinematográficos, Emérito del Departamento de Artes de la Comunicación en la Universidad de Wisconsin-Madison.

escala de planos, las estructuras narrativas y un sin fin de otros elementos que le fueron dando forma y universalidad al lenguaje cinematográfico.

Lamentablemente en la actualidad pareciera que este siglo de grandes avances no resultan lo suficientemente fuertes como para sostener el valor y la riqueza de su lenguaje, cediendo, retrocediendo y vulgarizándose ante un mundo que busca lo fácil e inmediato, que para comunicarse prefiere usar emoticones antes que verbalizar, escribir o dibujar sus pensamientos y sentimientos. Se prefiere el placer de un efímero estímulo visual antes que la reflexión y el intercambio de ideas. Ya no se cuenta, sino que sólo se muestra, en vez de leer y tener un discurso basta teñirse y cortarse el pelo de determinado color, volviendo a ser todo formas básicas sin contenido.

Así nos enfrentamos en la actualidad con un dispositivo (la cámara) que se da por sentado, que al saber como funciona se cree conocer y dominar, dejando de lado su lenguaje, el rol y la importancia que esta juega a la hora de construir una narración.

En los últimos años, vía discursos publicitarios y del videoclip, los encuadres parecen haber sido experimentados tan palurda y exhaustivamente que, casi exagües, apenas parecen delatar una mirada posible, la presencia de un principio organizador. La caótica confusión de puntos de vista *pintorescos* en un *trip* epileptoido no cesa de masajear una retina aburrida y anestesiada, que sólo de tanto en tanto, en algunas películas, deja sacudir al espíritu por la vieja emoción de ver aliarse en la pantalla la imagen y el sentido. La recuperación de una ética del encuadre puede ser una de las mayores urgencias del cine presente.<sup>3</sup>

Y esta no es una inquietud nueva, el mismo Godard<sup>4</sup> exclama «*Ya no se sabe encuadrar*» en relación a la ligereza de los equipos y las excesivamente numerosas posibilidades que ofrecen las técnicas modernas, planteando que hacen falta dificultades, desafíos que resulten estimulantes y enriquecedores.

---

<sup>3</sup> **Russo, Eduardo**, Diccionario de Cine (1998), Paidós, Buenos Aires, p. 96.

<sup>4</sup> **Jean-Luc Godard** (París, 3 de diciembre de 1930) es un director de cine franco-suizo. Cultiva un cine vanguardista y experimental respecto al montaje considerado clásico que se ha caracterizado por su irreverencia y rebeldía. Es uno de los miembros más influyentes de la *nouvelle vague*.

Por esto, cuando nos enfrentamos a una estandarización y aplanamiento del poder expresivo y significativo de la cámara impulsado por un cine e imaginario visual dominante, nos parece de vital importancia, casi un deber, que nosotros con la responsabilidad que nos compete como creadores de imágenes, podamos rescatar y lograr entender cómo esta herramienta puede modificar o contribuir a la narración, dotando de significado las imágenes. Tomar conciencia de la conexión entre la elección de un encuadre y determinada estrategia comunicativa y así poder darle coherencia al tratamiento. Vislumbrar qué posibilidades y responsabilidades presenta esto en una época donde el constante bombardeo visual, la sobrepoblación de imágenes, el frenético ritmo y la indiscriminada producción de videos y fotografías al alcance de cualquiera, hacen que el valor real y perdurable de la imagen vaya perdiendo sentido. Ya no es necesario pensar o sentir para crear una imagen, se convirtió en un acto reflejo porque simplemente la posibilidad esta ahí, a nuestra disposición cuando queramos, dejo de ser una actividad que merezca un tiempo de reflexión o de entrega emocional debido a que requiere de poca inversión y consta de casi nula proyección. Se convierte en algo pasajero y desechable, y cualquier innovación o signo de creatividad es absorbido y transformado en una moda, haciéndolo inofensivo y masivo. Ocurre esto, por ejemplo, con la cámara al hombro, su “precariedad” y honestidad del registro, antaño reservada al rigor y dureza documental, es ahora utilizada en comerciales de detergente para darle veracidad a los asombrosos poderes blanqueadores de este, neutralizando en cierta medida los alcances de este recurso.

Por lo tanto creemos que cualquier investigación que trate, analice y rescate actualmente el poder y las posibilidades de la cámara como una poderosa herramienta narrativa, de por si, constituye un gran aporte y casi una necesidad en estos tiempo.

La preocupación por estos temas a los que se enfrenta la presente investigación esta motivada por la disyuntiva a la que un director o director de fotografía ineludiblemente se enfrenta a la hora de hacer los primeros esbozos para tratar convertir el guión en una obra cinematográfica, la duda de dónde poner la cámara y qué función esta debe cumplir, ¿Qué se mira y desde dónde?, ¿Se debe simplemente tratar de cubrir la acción de la mejor y mas discreta manera? como deja entrever un párrafo extraído de la revista de la Asociación Norteamericana de Directores de Fotografía que nos explica: “El director o director

de fotografía inteligente mueve la cámara sólo cuando las exigencias de la situación fílmica motivan ese movimiento” (herb a. loghtman, american cinematographer, 27,3 (marzo 1946), p.82, 102-103.) o ¿Se debe responder a gustos e influencias estilísticas personales ajenas al espíritu de la obra?. Vemos detrás de esta decisión una responsabilidad y un poder mucho más grande y activo a la hora de contar una historia que la de simplemente mostrar transparentemente la acción o de manera bella y espectacular.

A través de una observación estructurada en torno a una pauta de análisis se espera poder determinar cómo cierto encuadre actúa dentro del film, lograr entender su funcionamiento e importancia. Qué lo hace el adecuado para aquel momento según un determinado director y qué elementos lo componen. Viendo a través de ejemplos cómo al alejar la cámara de aquel antiguo y evidente lugar privilegiado desde donde el cual captar la acción se puede enriquecer nuestra forma de entender la manera de utilizar la cámara y su poderoso encuadre.

No se pretende encontrar ni desarrollar un manual de cómo llevar a cabo esas decisiones, ni las claves para copiar un estilo, si se espera, al reflexionar entorno a obras que nos han llamado poderosamente la atención y con la cual podemos tener algunas cercanías, entender y analizar la riqueza de los recursos formales de los cuales disponemos y cómo estos pueden comunicar, su función en relación a la narración, qué caracteriza y motiva ese único punto de vista que llevó al director a presentarnos de una manera y no de otra determinado momento de la historia. Y así, aprendiendo a través del proceso de otros, poder guiar e iluminar posibles caminos para una búsqueda personal en la cual estemos concientes de todo el rico abanico de recursos de los que dispone este arte.

## OBJETIVOS

### Objetivos de la investigación

**General:** Desde la Narración Cinematográfica comprender la importancia del poder de la cámara dentro del lenguaje del cine.

### Específicos:

- Definir los componentes claves utilizados por la cámara dentro del lenguaje cinematográfico.
- Establecer la relación existente entre la puesta en cuadro y la estrategia comunicativa.
- Construir una pauta de análisis para obtener los datos necesarios dentro de nuestra propuesta metodológica.
- Analizar los elementos recurrentes de la puesta en cuadro dentro de la obra de tres realizadores contemporáneos.

### Pregunta de la investigación:

¿Cuál es la importancia del lenguaje de cámara dentro de la narración cinematográfica?

## **II. Marco Teórico**

## MARCO TEÓRICO

El marco teórico desarrollado a continuación está determinado por las características y necesidades de la presente investigación. Lo que constituye la presentación de postulados según autores e investigadores que hacen referencia explícita al tema en estudio, permitiendo de esta manera obtener algunos tópicos que aparecen involucrados de modo directo con la investigación.

El propósito de este marco teórico es tener una base conceptual sustentable. El desarrollo de la investigación se funda en la necesidad de observación y entendimiento armónico del tema, para alcanzar nociones más precisas que ayuden a definir y llevar a cabo esta búsqueda.

Este se centrará en tres grandes unidades que juntas entregaran una base sólida para lograr analizar y comprender las relaciones entre puesta en cuadro y su sentido dentro de un film. Primero, la definición del cine como lenguaje, especificando los principales recursos propios del lenguaje de cámara gracias a los cuales el relato puede ser estructurado en cuanto a imagen. En segundo lugar revisaremos conceptos que desde el ámbito de la Narratología nos ayudan a relacionar y analizar la dialéctica presente entre los elementos de la narración (la historia, los personajes, la acción, etc.) y la puesta en cuadro escogida para desarrollar el relato. Para terminar con los diferentes modos de representación, lugar donde se pueden poner en contexto estos recursos en el cine actual y lograr entender cómo se conjugan según cada autor, lo que a su vez servirá de criterio a la hora de seleccionar los casos de estudio.

## 1. LENGUAJE CINEMATOGRAFICO

La relación entre lenguaje y cine ha tenido una historia de encuentros y desencuentros, principalmente por la dificultad al momento de querer definir y caracterizar al cine como lenguaje desde la óptica del lenguaje verbal, con el que claramente no presenta muchas similitudes. Pero el lenguaje verbal no es el único tipo de lenguaje, y si ampliamos un poco más la definición de lo que es un lenguaje podemos llegar a lo que plantea Casetti y Di Chio en su libro *Cómo analizar un film*:

Un lenguaje, cualquiera que sea, consiste en un dispositivo que permite otorgar significados a objetos o textos, que permita expresar sentimientos o ideas, que permite comunicar informaciones, el cine aparece plenamente como lenguaje. En otros términos, un film expresa, significa, comunica, y lo hace con medios que permiten satisfacer estas intenciones; por ello entra en la gran área de los lenguajes.<sup>5</sup>

Este significado de lenguaje se refiere a un lenguaje definido como un “Sistema de símbolos y señales que permite a las personas componer y comprender mensajes” que aparece por ejemplo en el Diccionario de Uso del Español de América Vox de Larousse.

La dificultad que nace al comparar el lenguaje cinematográfico al verbal se dan por el hecho de que a diferencia del verbal, donde las convenciones arbitrarias establecidas en torno a palabras y letras hacen que estas mantengan su significado encadenando la relación significado-significante en la mayoría de los contextos, en el cine la situación cambia (a pesar de los intentos por lograr este tipo de gramática) ya que los significados de sus recursos y materias de expresión varían según el uso y contexto; una imagen o un determinado plano difícilmente se puede comparar o contener en una palabra, logrando con este acercamiento, únicamente limitar y ahogar la posibilidad de establecer y desarrollar el cine como lenguaje, un lenguaje complejo y en desarrollo.

---

<sup>5</sup> Casetti, Francesco; Di Chio, Federico, “Cómo analizar un film” (1991), Paidós, Barcelona, p. 65.

Jean Mitry<sup>6</sup> parte de la concepción tradicional del cine como medio de expresión para añadir que un medio de expresión como este, susceptible de organizar, construir y comunicar pensamientos, que puede desarrollar ideas que se modifican, se forman y se transforman, se convierte en un lenguaje, es lo que se llama un lenguaje.<sup>7</sup>

Pero estas posibilidades que actualmente vemos y podemos valorar como lenguaje no se dan de por sí, el cine no se presenta (o nace) como lenguaje, sino que es su utilización y el manejo de sus recursos expresivos los que le dan poder y cuerpo, recursos que a través de la experimentación se han ido desarrollando y estableciendo:

Marcel Martín<sup>8</sup> une la aparición del lenguaje cinematográfico al descubrimiento progresivo de los procedimientos de expresión fílmica.

“... El cine en su momento de nacimiento no estaba dotado de lenguaje, era tan solo el registro filmado de un espectáculo anterior, o bien la simple reproducción de la realidad. Para poder contar historias y comunicar ideas, el cine ha debido elaborar toda una serie de procedimientos expresivos, el conjunto de ellos es lo que abarca el término lenguaje.”<sup>9</sup>

Lo que hace rico al lenguaje cinematográfico y le da forma, es la multiplicidad de sus materias de expresión, y la relación que se puede establecer entre estas, la organización creativa que se les da, “unos lenguajes poseen una materia de expresión única y otros combinan varias materias. Según este criterio, los primeros son homogéneos y los segundos heterogéneos”<sup>10</sup>, estableciendo así Aumont al Cine claramente como un lenguaje heterogéneo, compuesto específicamente de cinco *materias de expresión*, Pudiendo definir *Materias de expresión* como la naturaleza material (física, sensorial) del significante, las que según Louis Hjelmslev<sup>11</sup> por su tipo o combinación específica caracterizan un

---

<sup>6</sup> **Jean Mitry** (7 de noviembre de 1907, 18 de enero de 1988) fue un teórico del cine francés, crítico y Director de Cine, co-fundador de la sociedad primera película en Francia y luego de la Cinemateca Francesa en 1938.

<sup>7</sup> **Aumont, Jacques et al.** Estética del cine : espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje (1966), Paidós, Barcelona, p. 175

<sup>8</sup> **Marcel Martín** analiza con gran rigor las películas más importantes explicando todos aquellos componentes que las han convertido en obras de arte imperecederas. El autor enriquece las teorías estéticas del cine con la dimensión y los conceptos de la semiótica cinematográfica.

<sup>9</sup> *Ibid.* p. 170.

<sup>10</sup> *Ibid.* p. 195.

<sup>11</sup> **Louis Trolle Hjelmslev** (Copenhague, 3 de octubre de 1899 - ídem, 30 de mayo de 1965). Lingüista danés. Maestro indiscutible del Círculo lingüístico de Copenhague. Nacido en una familia de académicos, Hjelmslev estudió lingüística comparativa en Copenhague, Praga y París.

lenguaje, en este caso dos pertenecientes al de la banda de imagen y tres al de la banda sonora.

**Banda de imagen:**

- 1- Las imágenes fotográficas en movimiento, múltiples y colocadas en serie.
- 2- Las anotaciones graficas que sustituyen o se superponen a la imagen análoga.

**Banda sonora:**

- 3- El sonido fónico, producido por la voz y que articula significados.
- 4- El sonido musical, aquel que nace de composiciones e interpretado por instrumentos musicales.
- 5- Y el sonido analógico, compuesto por los ruidos que no caen en ninguna de las dos anteriores categorías.

Siendo sólo la primera materia específica únicamente del lenguaje cinematográfico, es decir, la imagen en movimiento y su puesta en serie lo que más lo caracteriza y diferencia de otras artes y lenguajes en cuanto a materias significantes, esto sin dejar de lado el resto de las materias, siendo el conjunto de todas estas las que conforman este heterogéneo y vivo lenguaje. Nuestras herramientas para comunicar.

### **1.1 Enunciación cinematográfica**

Se entiende la enunciación cinematográfica como el conjunto de decisiones generales que implica la construcción de enunciados textuales fílmicos. Enunciar es darle forma a un pensamiento y ponerlo sobre la mesa para realizar un acto de comunicación, Enunciar, en definitiva, es crear un mensaje para intercambiar, construir un discurso para la comunicación, un mensaje para ser recibido e interpretado según las pautas creativas establecidas por el sujeto de la enunciación.

Para estructurar este discurso se dispone de todos los medios que el lenguaje cinematográfico ofrece. Los elementos utilizados para la creación de discurso pueden dejar sus huellas en la obra de manera mas o menos explicita según sea la intención del autor, evidentemente si este busca que percibamos lo

que se nos muestra como una porción de la realidad y lograr nuestra plena identificación con sus sucesos y personajes, hará lo que este a su alcance y seguirá todas las normas y convenciones para que cualquier marca de enunciación permanezca lo más invisiblemente posible, ya que el más mínimo elemento técnico que se evidencie (un micrófono que entre a cuadro, un salto de eje, un mal raccord, una desincronía de sonido, etc.) romperá la ilusión y caeremos en cuenta que lo que se nos muestra es una construcción discursiva oculta bajo una hábil estrategia comunicacional. Por el contrario, este efecto puede ser buscado marcando los recursos de la enunciación si se quiere un público consciente de que lo que ve es una construcción, un espectáculo, si se quiere a un público distanciado en vez de identificado, que sea capaz de observar críticamente lo que se le presenta por ejemplo.

## 1.2 Puesta en Cuadro

La puesta en cuadro se refiere a uno de los tres niveles de representación o planos de funcionamiento en los que se puede dividir la producción así como el análisis de los elementos que componen un film, términos como puesta en serie o puesta en cuadro o forma se pueden encontrar tanto en textos de Eisenstein como en escritos de Aumont, pero es Casetti<sup>12</sup> en *“Cómo analizar un film”* quien les da mayor estructura y claridad a “estos tres niveles (*que, repitámoslo. Funcionan simultáneamente y a la vez que podemos percibir como distinguibles*) remiten a otras tantas fases del trabajo cinematográfico”. (1991, p. 125)

Estos niveles son:

1. **Puesta en Escena:** se refiere a los contenidos de la imagen; a todos los elementos tridimensionales dispuestos en el espacio (campo) profílmico<sup>13</sup> para ser articulados como parte de la narración (actores, decorados, iluminación, coreografías, etc).
2. **Puesta en cuadro:** nace de la filmación fotográfica y se refiere a la modalidad de asunción y presentación de los contenidos mencionados anteriormente. Es este el nivel que nos interesa mayormente aquí y en donde entran en juego los recursos expresivos y técnicos de la cámara.

---

<sup>12</sup> **Casetti, Francesco; Di Chio, Federico** (Trento - 2 de abril de 1947) Teórico de la televisión. Ha sido descrito como "el mejor analista de la enunciación cinematográfica."

<sup>13</sup> El espacio profílmico es todo aquello que está dispuesto para ser grabado. Son el conjunto de elementos colocados delante de la cámara y que como tales tienen una función dentro del mundo real. Una vez grabados pertenecerán al espacio fílmico y formarán parte del espacio narrado.

3. **Puesta en serie:** el montaje de las imágenes generadas por la puesta en cuadro, las relaciones y los nexos que cada imagen establece con la que la precede o con la que la sigue.

La puesta en cuadro es el momento en que todos los elementos tridimensionales dispuestos en el espacio profílmico son registrados bidimensionalmente por una cámara, decidiendo desde cuál de los infinitos puntos posibles se mostrara el espacio al público, cuál será el punto de vista que se les hará adoptar a estos en la sala, lo tridimensional es representado bidimensionalmente, los movimientos a profundidad son representados por cambios de alto y ancho de los objetos, alterados en su ritmo e intensidad, y la homogeneidad espacio-temporal es fraccionado en fases fotográficas discontinuas a cadencias estandarizadas, en ese elemento básico que es el fotograma, es el momento donde comienzan a manifestarse los elementos fotográficos y específicos del *lenguaje* cinematográfico y de cierto estilo guiado por estas decisiones.

Se trata del plano en el que explicitan las modalidades de la representación. Si la puesta en escena prepara un mundo, aunque sea mediante la particular restitución que puede otorgar el medio cinematográfico, la puesta en cuadro, por el contrario, define el tipo de mirada que se lanza sobre ese mundo, la manera en que es captado por la cámara. De este modo, al contenido se superpone una modalidad.<sup>14</sup>

Esta modalidad citada por Casetti puede presentarse de dos maneras según su actitud frente a la acción; dependiente, cuando es más neutral en su acercamiento a la puesta en escena y simplemente se limita a presentar lo que esta dispone, o independiente, cuando es más incisiva y expresiva, subrayando los contenidos con mayor libertad y arbitrariedad. Modalidades que pueden permanecer estables o variables a lo largo de un film.

Dentro de la puesta en cuadro y sus recursos están todos los elementos definidos a través de las técnicas fotográficas propias de un film y que pueden servir de temas de análisis, entre las cuales nos encontramos con el encuadre, la escala de plano, la profundidad de campo, el fuera de campo, la composición, los movimientos de cámara, los cachés, y otros elementos y conceptos que nos ayudan a darle forma al relato.

---

<sup>14</sup> Casetti, Francesco; Di Chio, Federico, "Cómo analizar un film" (1991), Paidós, Barcelona, p. 135.

### 1.2.1 Encuadre

Puesta en cuadro como hemos visto se refiere al acto de capturar fotográficamente los elementos de la puesta en escena, ponerlos en cuadro, encuadrarlos, concepto que Dominique Villain<sup>15</sup> nos explica comparándola con una cotidiana acción a la vez que recalca su capacidad creadora:

La cámara transforma ideas, ideas de puesta en escena, ideas de guiones, ideas de trucaje en materia fílmica y, en primer lugar, las visualiza con la mirada de otro, del realizador. Y ¿Existe en la civilización occidental algo más sagrado, más personal (en el sentido de que remite a la persona, a sus orígenes, a sus estructuras profundas) que la mirada? Mirada, vista, visión, determinan los encuadres. Todas las opciones de encuadre están relacionadas con la manera de ver.<sup>16</sup>

Encuadre es escoger. Seleccionar, resaltar los elementos significativos con los que debe quedarse el espectador.<sup>17</sup>

Como podemos ver es un elemento que guía, define y establece los límites de la mirada, seleccionando lo que (capturado por la cámara) se desea dar a conocer visualmente, crea un campo espacial de visión dentro de la diégesis de la película para guiar nuestra propia mirada.

Pero, a pesar de ser muy didáctica y útil, esta explicación omite una parte muy importante de la ecuación entorno al encuadre cinematográfico al comparar el encuadrar el acto de mirar, y es que la analogía se basa más en el aspecto ideológico y creativo del acto que en su forma, cosa no menor en este arte técnico en el que nos basta sólo mirar para crear una película y que además hereda todo el peso estético de la historia de la pintura.

El encuadrar en el cine invoca una serie de convenciones, limitaciones y posibilidades no presentes en nuestra visión natural, como por ejemplo la presencia de unos márgenes perfectamente delimitados y la imposibilidad del desencuadre. Nuestro ojos presentan una imagen de bordes difusos y nerviosamente cambiantes, sin mayor formato en apariencia y caracterizada por el

---

<sup>15</sup> **Dominique Villain**, Tras su paso por el IDHEC, fue montadora de cine y televisión. Profesora de Montaje y Estética Cinematográfica en la Universidad de París VIII.

<sup>16</sup> **Villain, Dominique**, "El encuadre cinematográfico" (1997), Paidós, Barcelona, p.

<sup>17</sup> *Ibid.*

perfecto encuadre centrado del protagonista de nuestra atención, no pudiendo sacarlo de este centro, ya que al intentar hacerlo lo perdemos de foco automáticamente no como con la pantalla, donde podemos ubicar a nuestro sujeto en cualquier parte de su superficie sin por esto perder el foco ni la conciencia de su ubicación dentro de los límites de esta, por esto nuestros ojos se encuentran en una desventaja en cuanto a posibilidades compositivas respecto al encuadre cinematográfico lo que hace injusta su comparación así como explicación a través de estos.

Por otro lado Jaques Aumont<sup>18</sup> en su libro “La imagen”, nos otorga una definición mucha mas concisa, clara, pero a la vez llena de pistas que nos permitirán ir desentrañando y comprendiendo los aspectos involucrados en este aparentemente natural acto al definir el encuadre como “Ese proceso mental y material, presente ya en la imagen pictórica y fotográfica, y por la cual se llega a una imagen que contiene un cierto campo visto desde un cierto ángulo con ciertos limites precisos”. (1992, p. 162.)

---

<sup>18</sup> **Jacques Aumont** Profesor nacido en febrero 1942. Enseña en la Universidad de París (Sorbonne Nouvelle) y de la EHESS. Editor de la *película* y dirige el Colegio de la historia del cine de la Cinemateca Francesa.

## 2. ESTRATEGIAS COMUNICATIVAS

Por estrategias comunicativas nos referiremos a las técnicas, recursos y conjunto de actividades destinadas a conseguir mostrar de determinada manera la historia en un film, cómo se transmite esta al público, desde qué punto de vista, qué se muestra, qué no se muestra, y el porqué de estas decisiones relacionadas directamente con la historia y su narración.

Habiendo casi infinitas maneras de contar y mostrar una historia nos centraremos en conceptos que nacidos en la narratología nos ayuden a analizar y entender la aplicación de estas estrategias.

Tomaremos como referencia los escritos de Francois Jost, específicamente los presentes es su libro *El relato cinematográfico*, quien actualiza las categorías de Focalización de Gerard Genette<sup>19</sup> que se refieren al *modo* del relato y adapta para su coherente y completa aplicación en el terreno del análisis del medio audiovisual, Jost<sup>20</sup> limita las categorías de Focalización de Genette al punto de vista cognitivo del relato elaborando y diferenciando la especificidad de lo relativo al punto de vista (perceptivo) en el lenguaje audiovisual, introduciendo nuevos conceptos para completar y hacer coherente la teoría de Genette que resultaba incompleta al pasar del medio escrito al audiovisual donde además de ver y leer, escuchamos, logrando que, en la dialéctica de los diferentes recursos no siempre coincida lo que vemos con lo que sabemos, así como nuestra posición con respecto a los personajes, para esto, afina las definiciones de Focalización y agrega dos nuevos conceptos específicos para el medio, uno (el que nos interesa mayormente en este análisis) referido específicamente a lo que se ve nombrado *Ocularización*, definido básicamente como la relación entre lo que la cámara muestra y lo que el personaje supuestamente ve, y otro exclusivamente para lo que se escucha llamado *Auricularización* refiriéndose análogamente a la relación entre lo que el micrófono graba y lo que el personaje escucha. Con estos conceptos Jost diferencia entre lo que se entrega en cuanto al saber (Focalización) y en cuanto al ver (Ocularización), así por ejemplo y como se verá

---

<sup>19</sup> **Gérard Genette** (París, 1930) Teórico francés de literatura y poética, uno de los creadores de la "narratología".

<sup>20</sup> **François Jost** Profesor y Director del Departamento de Ciencias y Técnicas de la Comunicación de la Sorbonne Nouvelle, Director del Centro de Estudios de la Imagen de la Universidad de París III y autor de más de once obras sobre cine y televisión así como autor de libros como "Nouveau Cinéma, nouvelle sémiologie" o "L'oeil-caméra: un monde à notre image".

más adelante un film puede estar focalizado a través de un personaje, pero no necesariamente ocularizado o auricularizado a través de este.

## 2.1 Focalización Cinematográfica

Jost lo define brevemente como “foco cognitivo adoptado por el relato”, es decir, centrándonos en el punto de vista, nos referimos sólo a los aspectos cognitivos que este nos entrega, y establece el nivel de conocimiento que se tiene con respecto al protagonista, el que se puede graficar y categorizar en tres niveles:

1. Narrador > Personaje = Focalización Cero
2. Narrador = Personaje = Focalización Interna
3. Narrador < Personaje = Focalización Externa

**Focalización Cero:** “cuando el narrador es omnisciente, es decir, dice más de lo que sabe cualquiera de los personajes”<sup>21</sup>. O sea se le entrega al espectador la posibilidad de una ventaja cognitiva por sobre los personajes, lo que resulta típico de un discurso clásico e invisible que trata de borrar los límites entre historia y relato.

**Focalización Interna:** “cuando el relato da a conocer los acontecimientos como si estuvieran filtrados por la conciencia de un personaje”<sup>22</sup>. Esta situación puede ser fija, variable o múltiple según si se mantiene, cambia o multiplica el personaje ocupado como “filtro”, el relato se restringe a los que los personajes puedan saber, lo que estos presencien o les haya sido contado.

**Focalización Externa:** “restricción de nuestro saber en relación al del personaje”<sup>23</sup>. Es decir cuando se describen los hechos desde el exterior de estos en cuanto a lo cognitivo, el espectador se encuentre imposibilitado de penetrar en los personajes y no podemos acceder a lo que piensan o sienten, se dice menos de los que los personajes saben.

---

<sup>21</sup> Jost, François; Gaudreault André “El relato cinematográfico: cine y narratología” (1995), Paidós, Barcelona, p. 139.

<sup>22</sup> *Ibid.*

<sup>23</sup> *Ibid.* p. 150.

Se puede decir que desde el punto de vista (cognitivo), la focalización es un filtro para el conocimiento al que se accede y que se entrega al espectador, establece relaciones de equilibrio o no con los personajes de la historia marcando claras pautas de lo que se debe entregar al espectador, delimitando una primera zona de juego.

## 2.2 Paralepsis y Paralipsis

Complementando esto y rescatando conceptos introducidos por Genette se puede hablar de dos formas de excepción a la focalización dominante de un relato o como lo define Jost “infracción a la coherencia focal” (1995, p.149). , es decir, cuando se accede a información que esta fuera del ámbito de focalización dentro del que nos encontramos, estos dos casos son llamados:

**Paralepsis:** Se produce por ejemplo cuando se plantea una focalización externa y a pesar de ello se revelan pensamientos de algún personaje; o cuando se focaliza el relato a través de un personaje, pero se muestran también aspectos del mundo interior de otros personajes.

**Paralipsis:** Por el contrario, es cuando se omite información dentro de un régimen de focalización en el cual deberíamos normalmente tener acceso a él, por ejemplo en una focalización interna se nos omite u oculta las intenciones o acciones del personaje con tal de provocar una sorpresa o giro posterior en la narración.

## 2.3 Ocularización

Si la focalización se refiere el punto de vista cognitivo del relato, la ocularización se encargara del punto de vista óptico de este, siendo el filtro visual de lo que se nos muestra, lo que como anteriormente se nombró, puede o no tener relación y coincidir con el grado de conocimiento que a través de otros recursos es posible entregarle al espectador.

En una breve explicación Jost señala: “La ocularización caracteriza la relación entre lo que la cámara *muestra* y lo que el personaje supuestamente ve” (1995, p. 140), al igual que Genette, Jost para su nueva categorización crea una

triple división dentro de este ámbito; ocularización interna primaria, Interna secundaria y ocularización cero.

**Ocularización interna primaria:** cuando el punto de vista se sugiere o identifica literal con la mirada del personaje, por ejemplo el caso de los planos subjetivos, o cuando gracias a un caché vemos por la cerradura como estaría viendo un personaje, y cuando vemos una parte del cuerpo que nos permite remitir al ojo-cámara, es decir se refiere sólo a las imágenes que nos son mostradas como si las viera el personaje, cuando vemos a través de sus ojos.

**Ocularización interna secundaria:** es aquella que resulta construida por los *raccords*, como en el plano-contraplano. Lo visto tiene como referencia un plano anterior de alguien que miraba, sugiriendo así la subjetividad, por lo que se supone que lo estamos viendo como él lo está viendo, aquí se pueden incluir también recuerdos e imaginaciones del personaje.

**Ocularización cero:** “Cuando ninguna instancia intradiegetica, ningún personaje, ve la imagen”<sup>24</sup>. También referida como ausencia de Ocularización, son aquellos planos en los que por su posición la imagen no tiene ninguna marca que permita su atribución a un personaje, o bien porque las marcas que contengan remitan a la autonomía del narrador, a determinados recursos estilísticos o a limitaciones decisiones técnicas. Es una posición externa e independiente de los personajes, donde nos encontramos con la facultad de poder ver más que lo que ellos son capaces, o por el contrario, encontrarnos en una situación de distanciamiento de ellos e incluso la historia.

**Ocularización *modalizada* o espectadora:** para acentuar el hecho de que el espectador no comparte el punto de vista con ningún personaje. Obtiene una información a la que este no tiene acceso y en la misma medida se define a si misma como marca de enunciación.

---

<sup>24</sup> *Ibid.* p.143.

### 3. MODOS DE REPRESENTACIÓN

*"El cine primitivo dice a menudo en voz alta lo que el M.R.I. se las ingenia para decir en voz baja"*  
(BURCH, 1995: 219)

Para comprender el funcionamiento de los Modos de Representación así como también concepto de *distanciamiento* planteado por Brecht, resulta importante introducir primero una teoría que nos habla acerca de los posibles efectos y relaciones que el espectador establece con el relato cinematográfico, nos referimos a la capacidad que posee una película de generar ciertos grados de *Identificación* en el público que se encuentra en la sala.

#### 3.1 Identificación

El cine hace posible la *identificación* del individuo con las imágenes desde una doble perspectiva: la del ente material generador (la cámara, en cuanto al establecimiento de una mirada omnisciente) y la del mundo diegético (espacios, personajes, vivencias).

Jean-Louis Baudry<sup>25</sup> (1975) y Christian Metz<sup>26</sup> (1979) plantean la existencia de estos dos diferentes niveles de Identificación Cinematográfica; tomando el "*estadio del espejo*" planteado por el psicoanalista Jacques Lacan (1971), comparan la experiencia cinematográfica a teorías psicológicas sobre las primeras etapas en la vida de un bebe para establecer los diferentes elementos y condiciones que contribuyen a esta identificación.

"pasividad relativa del sujeto, inmovilidad forzosa, superposición sensorial (vista/oído), vigilancia crítica. Si pensamos que entre los 6 y los 8 meses el niño, que se desenvuelve en una relativa incapacidad de movimientos, descubre su imagen y la de los demás (la madre que le lleva en brazos), *identificándose a una imagen como forma de unidad corporal*, como

---

<sup>25</sup> **Jean-Louis Baudry**, Teórico cineasta de habla francesa, reconocido por su obra "The Apparatus: Metapsychological Approaches to the Impression of Reality in Cinema."

<sup>26</sup> **Christian Metz** (Béziers, 12 de diciembre de 1931 - París, 7 de diciembre de 1993), semiólogo, sociólogo y teórico cinematográfico francés, reconocido por haber aplicado las teorías de Ferdinand de Saussure al análisis del lenguaje del cine, así como el concepto lacaniano del estadio del espejo y otros provenientes del psicoanálisis.

*formación imaginaria*, se podrá tender un puente entre la metapsicología y el dispositivo cinematográfico.”<sup>27</sup>

Con estas ideas es que plantean en el espectador cinematográfico la existencia de una *doble identificación*.

### **Identificación primaria:**

Metz (1979) habla de *identificación cinematográfica primaria* en el caso de la que lleva a cabo el espectador con la cámara cinematográfica, a través de la que el sujeto se identificaría a sí mismo en *tanto que mirada*. Mirada que pertenece a una cámara que *ya ha mirado* antes lo que el está mirando ahora y que coloca el sujeto-espectador en una posición onnipotente (la del propio Dios).<sup>28</sup>

Esta identificación propiciaría la transparencia del relato, al nosotros identificarnos y pasar a ser aquel ojo omnipotente que mira pasamos por alto la existencia de todo en despliegue técnico, creativo e ideológico tras lo que se nos muestra, atravesamos la *ventana* de la pantalla y nos entregamos al viaje esta nos ofrece.

Pero por si esto no fuera suficiente, la existencia del segundo nivel de identificación lleva este borrado de los límites de nuestra corporalidad un paso más allá.

### **Identificación secundaria:**

La identificación secundaria se refiere a la identificación que puede llevar a cabo el espectador con cualquier personaje de la ficción cinematográfica. Pero esto no se refiere tanto a la relación que a nivel psicológico se establece con los personajes, sino que al sentirse identificados con el lugar que estos ocupan en determinado momento, siendo variable pudiendo pasar de un personaje a otro durante el desarrollo de la narración, es buscar un personaje desde el cual mirar y vivir la película, esto fuertemente impulsado por el uso de raccords, las escalas de planos, los tipos de ocularización, etc.

Es decir, ya no nos conformamos con reemplazar nuestra mirada por el ojo de la cámara, sino que buscamos un personaje dentro de la ficción desde el cual mirar o identificarnos.

---

<sup>27</sup> Zunzunegui, Santos, “Pensar la imagen” (2003), Ediciones Cátedra, Madrid, p. 150.

<sup>28</sup> *Ibid.* P. 151.

Como veremos en el siguiente punto, los dos niveles de identificación aquí explicados juegan un rol importantísimo en la concreción de los objetivos de aquello que entenderemos por Modos de Representación, y más específicamente en relación al Modo de Representación Institucional.

### **3.2 Modos de Representación Primitiva / Modo de Representación Institucional**

Cuando hablamos de Modos de representación nos referimos a los conceptos introducidos por Noel Burch en su libro "El tragaluz del infinito" (1995) con los cuales designa diferentes "estadios" del arte cinematográfico, el primero, el de sus inicios, lo *denomina Modo de Representación Primitivo (M.R.P.)* y se refiere a un cine caracterizado por su frontalidad, falta de perspectiva y la inmovilidad de la cámara, compuesto por grandes planos que incluían la acción completa dentro del encuadre (1 escena = 1 plano), cubriendo con este la totalidad de la escenografía delante de la cual se desplazan horizontalmente los actores, entre otros rasgos, características que pueden contribuir a poner en evidencia la presencia del dispositivo fílmico, delatar que lo que vemos es un espectáculo y no una porción de la realidad, evitando la transparencia y estableciendo la exterioridad explícita y consciente del espectador, un cine basado en acciones y mas interesado en mostrar que en contar.

Podemos decir que el M.R.P. se presenta como una forma de organización de los elementos cinematográficos, todavía no regulada por las formas de producción industriales de la representación, no necesariamente narrativo como lo entendemos ahora. Un modo de representación que presenta un elevado grado de "caos" o anarquía en la regulación de las imágenes y sus recursos, por ejemplo, en la organización y utilización de la escala de planos, así como del -aun no del todo desarrollado- montaje, por lo que cada plano resulta relativamente independiente de aquellos que lo anteceden o continúan.

Al M.R.P. se le opone el posterior *Modo de Representación Institucional (M.R.I.)*, el cual gracias a los avances de la industria en torno a los medios de producción y al desarrollo del lenguaje cinematográfico y su poder comunicacional, guiaron al cine por un camino principalmente narrativo, nace con la intención de

conseguir lo que Noel Burch (1995) llama "el viaje inmóvil". El objetivo de este "viaje inmóvil" es lograr la introducción del espectador en el espacio diegético del film, y así permitirle vivir la experiencia de omnipresencia mediante su plena identificación -primaria- con el objetivo de la cámara. La finalidad última de lo que conocemos como el Modo de Representación Institucional es conseguir del espectador la percepción de la película como si se tratara de la contemplación naturalista de un trozo de realidad (la "ventana abierta al mundo" de la que hablaba Bazin<sup>29</sup>). Esta naturalización de la percepción el cine la consigue, paradójicamente, mediante la articulación de todo un sistema de estrategias artificiales, una serie de tópicos, normativas y convenciones que regulan la dialéctica, la forma de funcionamiento y producción de las representaciones cinematográficas. Tales regulaciones se extienden desde la forma de estructurar una narración, pasando por la escala de planos, definiendo la forma en que ha de realizarse un Primer Plano, un Plano General, etc., y el uso correcto del montaje para crear una lectura "natural" (directa y universal) mediante los raccords de continuidad, dirección, sucesión temporal, alternancia y progresión de los planos, etc., hasta la forma en que habrá de representarse el Estado, la Policía, la familia, etc.

El M.R.I. es la consolidación y realización de aquel "viaje inmóvil" en un nivel simbólico/representacional. La imposición de un cierto Imaginario y de un ordenamiento narrativo del mundo, transmitido casi sin ser percibido gracias a la estratégica "transparencia" del relato cinematográfico y a la identificación del espectador.

El cine clásico es un "discurso" que tiende a presentarse como "historia". Hay que entender aquí, por tanto, "discurso" como aquel relato que muestra ostensiblemente las marcas de la enunciación, mientras que la "historia" sería un relato que tiende a suprimir todas las huellas del trabajo del sujeto empírico de la enunciación, representándose como una historia de ningún sitio y que nadie cuenta.<sup>30</sup>

Para redondear los conceptos y aclarar las diferencias entre ambos modos de representación enumeraremos algunas de sus principales características junto a la reproducción de una tabla que grafica la oposición de estas características:

---

<sup>29</sup> **André Bazin:** (Angers (Francia), 18 de abril de 1918 - Nogent-sur-Marne (Francia), 11 de noviembre de 1958) fue un influyente crítico de cine y teórico cinematográfico francés.

<sup>30</sup> **Zunzunegui, Santos,** "Pensar la imagen" (2003), Ediciones Cátedra, Madrid, p. 183.

### **Características del M.R.P.**

Desde el nacimiento del cine hasta 1910.

1. No existe clausura dietética. Hacía falta un comentador.
2. Distancia entre la cámara y el objeto, como en un teatro a la italiana.
3. Se privilegia el espacio/ tiempo de la sala al del film.
4. Calidad no centrada de la imagen.
5. Platitude del encuadre; bidimensionalidad; poca profundidad (decorados pintados).
6. No linealidad= no existe causalidad en el cambio de encuadre.

### **Características del M.R.I.**

1. Los personajes se mueven por un espacio en dos dimensiones habitables.
2. Los acontecimientos ocurren a un tiempo análogo al tiempo real, a pesar de las elipsis.
3. La historia se mantiene y se cierra dietéticamente; sin necesidad de narrador, el espectador se ve guiado por la misma historia.
4. El punto de vista es omnisciente.
5. La imagen queda centrada buscando puntos de anclaje visual.
6. El encuadre es ya el eslabón de una cadena significativa. El espacio se fragmenta sin que la historia pierda el estilo.
7. Se privilegia el espacio y el tiempo del film frente al del espectador en la sala.
8. La finalidad es conseguir la identificación del espectador con algún personaje del film.
9. El Fuera de campo está justificado en una realidad virtualmente mostrable.
10. El raccord une dando continuidad. El sintagma narrativo, secuencias o series de planos, relaciona.
11. La Causalidad es el principio de la lógica narrativa.
12. Utilización del triángulo de luces ( principal, relleno y contra).
13. Concepto de transparencia respecto a la perceptibilidad de los movimientos de cámara.
14. La escalaridad no debe dar grandes saltos entre un plano y otro.
15. Presenta las imágenes como una realidad.
16. El MRP presenta la realidad como una imagen. El MRI presenta la imagen como una realidad.

| Modo de Representación Primitivo (M.R.P.) | Modo de Representación Institucional (M.R.I.)       |
|-------------------------------------------|-----------------------------------------------------|
| Frontalidad                               | Supresión de la frontalidad (aparición de escorzos) |
| Exterioridad                              | Uso de planos cercanos y de detalle (escalaridad)   |
| Platitud Visual                           | Mejoras técnicas (luz y objetivos)                  |
| Autarquía                                 | Continuidad                                         |
| Distancia                                 | Proximidad                                          |
| Imagen centrifuga                         | Imagen centrípeta                                   |
| Falta de cierre                           | Clausura                                            |

**FUENTE:** FRANCISCO JAVIER GOMEZ TARIN, Tres procedimientos discursivos en las cinematografías del cambio de siglo. P. 2.

Pero sobre estos parámetros el teórico español Francisco Gómez Tarín<sup>31</sup> nos aclara: “utilizaremos la nomenclatura generada por NOËL BURCH pero ampliaremos considerablemente su adscripción cronológica, toda vez que no identificamos el M.R.I. [solamente] con el llamado “cine clásico” de Hollywood (aunque sea su expresión más concreta) y que no consideramos que se trate de un modelo estático que se rompe con la llegada de la “modernidad” cinematográfica. Para nosotros el M.R.I. es dinámico y en permanente transformación: es, precisamente, el calificativo de “institucional” el que lo determina, en tanto que “hegemónico” o, si se prefiere, “industrial-comercial”<sup>32</sup>

Así Tarin se refiere a su capacidad de adaptación y absorción. Hábil y estratégicamente según él, el M.R.I ha desarrollado con rapidez la capacidad de incorporar las nuevas y rupturistas manifestaciones de cine que se encuentran en su periferia, autorizándolas para de esta forma poder institucionalizarlas, del mismo modo en como la moda incorpora y banaliza ciertos estilos de ropa que en algún momento pudieron estar cargadas de ideología, suavizando y serializándolos para ponerlos a disposición del consumidor ávido de nuevas estéticas y estímulos hedonistas, el M.R.I. hace lo suyo con las películas, pues es sabido que si algo se autoriza dejándole espacio para la expresión eventualmente dejara de ser algo que llame especialmente la atención.

Consideraremos entonces al M.R.I como un modelo en transformación constante que refleja la situación en cada momento dado de los mecanismos de

<sup>31</sup> Gómez, Francisco: Licenciado en Comunicación Audiovisual, Miembro de la AEHC (Asociación Española de Historiadores del Cine) y de la AES (Asociación Española de Semiótica), Profesor de la en la Universidad Jaume I de Castellón.

<sup>32</sup> Gómez, Francisco, “Tres procedimientos discursivos en las cinematografías del cambio de siglo”, p. 3.

representación hegemónicas; en este caso, el cine clásico no sería sino uno de los “momentos” por los que atraviesa el M.R.I. hasta nuestros días.

Bajo esta lógica es que la mayoría de los intentos de ir en contra del Modo de Representación Institucional terminan siendo incorporados en cuanto a su forma y, casi exclusivamente, de esta manera llegan a nosotros, siendo recordados más por aportes formales y renovación que realizaron al M.R.I. que por sus discursos y intenciones tras estas innovaciones.

Podemos nombrar entre algunos de los más reconocidos representantes de la modernidad cinematográfica surgida a partir de la mitad del siglo pasado al *neorrealismo*, *free cinema*, *cinéma vérité*, *nouvelle vague*, *nuevo cine alemán*, etc. como movimientos que se atrevieron a ir en contra de los modos institucionales y hegemónicos de representación y de las cuales finalmente esta supo tomar provecho y de manera camaleónica “modernizarse”, haciendo cada vez mas difícil su identificación, pero no por eso menos presente.

Un elemento en común en los intentos pasados y actuales de transgresiones en contra del M.R.I y que sirve muchas veces de base ideológica o al menos formal se puede encontrar en los postulados realizados por el dramaturgo alemán Bertolt Brecht y en torno a la cual el teórico y cineasta inglés Peter Wollen realiza la caracterización de un llamado Contracine.

### **3.3 Distanciamiento y Contracine**

#### **Distanciamiento**

Como hemos visto el MRI ha ido evolucionando para poder adaptarse a los sucesivos cambios en las culturas y mentalidades, cuando no para generarlos y/o encauzarlos. Pero a pesar de su resiliencia y camaleónica presencia hay un elemento que siempre se encuentra en el centro estructural de sus intereses y estrategias, este es mecanismo anteriormente explicado de *Identificación*, por lo que una teoría que plantee la supresión de esta le resulta algo difícil de digerir y siempre una molestia. No referimos aquí al *Distanciamiento*.

En los distintos ensayos recopilados *Brecht on Theater*, Brecht señala ciertos objetivos generales para el teatro, igualmente aplicables al Cine. Dichos objetivos pueden sintetizarse como sigue:

1. La creación de un espectador activo (en oposición a los «zombis» ensoñadoramente pasivos que el teatro burgués engendra o los autómatas que marchaban a paso de ganso en los espectáculos nazis).
2. El rechazo del voyeurismo y de la «convención de la cuarta pared».
3. La noción del llegar a ser más que el ser popular, esto es, la transformación del deseo espectadorial y no su satisfacción.
4. El rechazo de la dicotomía entretenimiento-educación, dicotomía que da por sentado que el entretenimiento es inútil y que la educación no ofrece placer alguno.
5. La crítica a los abusos de la empatía y el pathos.
6. El rechazo de una estética totalizadora en la que todas las «pistas» se presten a potenciar un sentimiento único y abrumador.
7. La crítica del esquema Destino / Fascinación / Catarsis típico de la tragedia aristotélica, en favor de la representación de gente corriente que crea su propia historia.
8. El arte como llamada a la acción, en la que se lleve al espectador no a contemplar el mundo sino a cambiarlo.
9. El personaje como contradicción, como escenario en el que se encarnan las contradicciones sociales.
10. La inmanencia del significado, donde el espectador debe elucidar el significado del juego de voces contradictorias del texto.
11. La división del público, en función de su clase por ejemplo.
12. La transformación de las relaciones de producción, es decir la crítica no sólo del sistema en general sino de los aparatos que producen y distribuyen la cultura.
13. La visualización de la red causal, en espectáculos que sean realistas no estilísticamente sino en términos de representación social.
14. Efectos de alienación (*verfremdungseffect*), que desacondicionen al espectador y «extrañen» el mundo social en el que vive, liberando a los fenómenos socialmente condicionados del «sello de familiaridad» y revelando que no son, simplemente, «naturales».

- 15.El entretenimiento, el teatro entendido como arte crítico y a la vez divertido, análogo en ciertos aspectos a los placeres del deporte o del circo.<sup>33</sup>

De manera clara el propio Brecht nos muestra como muchos de estos objetivos buscan precisamente evitar los diferentes niveles de identificación utilizados por el M.R.I., o de permitirlos, no es con la misma intención de uso que este busca. También se hace patente la intención romper con la transparencia que el M.R.I. opera, se trata de no ocultar el enunciado ni sus marcas, incentivando y explicitando el uso de los recursos propios del cine que por lo general se mantienen ocultos al espectador. Los objetivos planteados por Brecht son muy amplios y profundos. A manera de declaración de principios es que señala todos estos, sin embargo, no resultara estrictamente necesaria la aplicación de cada uno de ellos y deben ser tomados como una guía general. Sobre estos, lo más interesante en relación al tema que motiva la tesis, son los alcances directos y manifestaciones estéticas y estructurales que la teoría de Brecht puede provocar al ser aplicada en el Cine. Es en torno a dichas características que Peter Wollen agrupa bajo el rotulo de Contracine una gran diversidad de películas que parecieran buscar dichos objetivos.

## Contracine

“Peter Wollen estuvo muy influido por Brecht en sus formulaciones del «contracine». El esquema de Wollen trazaba los contrastes entre el cine convencional [M.R.I.] y el contracine —cuyo mejor ejemplo es el cine de Godard.”<sup>34</sup> A partir de siete rasgos binarios:

- 1 *Intransitividad* narrativa frente a *transitividad* narrativa (ruptura sistemática del flujo de la narración).
- 2 *Extrañamiento* frente a *identificación* (mediante técnicas brechtianas de interpretación, disyunción sonido-imagen, interpelación directa al público, etc.).
- 3 *Evidenciación* frente a *transparencia* (atraer sistemáticamente la atención hacia el proceso de construcción del significado).

---

<sup>33</sup> Aumont, Jacques, Las Teorías De Los Cineastas: La Concepción del Cine de los Grandes Directores (2004), Paidós, Barcelona.

<sup>34</sup> *Ibíd.*

- 4 Diégesis *múltiple* frente a diégesis *única*.
- 5 *Apertura* frente a *clausura* (en vez de unificar la visión del autor, abrirse a un territorio intertextual).
- 6 *Displacer* frente a *placer* (la experiencia fílmica concebida como un tipo de producción / consumo efectuado en colaboración).
- 7 *Realidad* frente a *ficción* (revelar las mistificaciones que acarrear las ficciones fílmicas).

Estos rasgos binarios los podemos graficar con mayor claridad en cuanto su oposición el M.R.I. en la siguiente tabla:

| Modo de Representación Institucional | Contracine                       |
|--------------------------------------|----------------------------------|
| <i>Transitividad narrativa</i>       | <i>Intransitividad narrativa</i> |
| <i>Identificación</i>                | <i>Extrañamiento</i>             |
| <i>Transparencia</i>                 | <i>Evidenciación</i>             |
| <i>Diégesis única</i>                | <i>Diégesis múltiple</i>         |
| <i>Clausura</i>                      | <i>Apertura</i>                  |
| <i>Placer</i>                        | <i>Displacer</i>                 |
| <i>Ficción</i>                       | <i>Realidad</i>                  |

Son todos estos elementos lo suficientemente amplios como para abarcar en su interior múltiples posibilidades transgresoras que caracterizaran de manera global las películas que se puedan identificar con el contracine: 1) ruptura de los flujos narrativos; 2) estilización, asincronía, interpelaciones diversas; 3) inscripción en el significante de los mecanismos discursivos; 4) fragmentación y multiplicación de los relatos; 5) intra e intertextualidad, ausencia de clausura narrativa, polisemia; 6) participación del espectador en la elaboración interpretativa; 7) desvelamiento de los procesos de ficcionalización.

Dentro de las características aquí expuestas del llamado contracine nos encontramos con que este puede dar cabida tanto a la *nouvelle vague* como a las películas de David Lynch, y si bien hay muchas otras teorías y clasificaciones del cine moderno y posmoderno a las que podríamos recurrir, esta nos parece lo suficientemente clara y útil como para a grandes rasgos delinear los elementos útiles en torno a los cuales basar nuestro análisis.

### **III: Propuesta Metodológica**

#### **4. Metodología**

El método de desarrollo de la investigación responde a un proceso de estudio descriptivo y correlacional, descriptivo, ya que como define Sellriz (1980), “consiste en la caracterización de un hecho, fenómeno, individuo o grupo, con el fin de establecer su estructura o comportamiento” y correlacional por que “tiene como finalidad determinar el grado de relación o asociación no causal existente entre dos o más variables.” Siendo en este caso de estudio las películas y los recursos cinematográficos entregados por la cámara.

##### **4.1 Universo de estudio:**

El universo de estudio corresponde a tres obras seleccionadas en base al desarrollo teórico-experimental de nuestra primera etapa investigativa, tomando como elementos claves los conceptos asociados al lenguaje cinematográfico y específicamente a la puesta en cuadro y el uso sistemático de recursos cinematográficos en el film. De un amplio abanico de directores contemporáneos que parecieran retomar las búsquedas comenzadas a mitad del siglo pasado por la modernidad cinematográfica, seleccionamos a tres que por sus particulares y creativas puestas en cuadro nos pueden ofrecer una fresca mirada a las diferentes posibilidades de la utilización de los recursos ofrecidos por el encuadre, enriqueciendo, rescatando y renovando el lenguaje del Cine.

## 4.2 Definición de unidad de análisis:

### Con ánimo de amar

#### Ficha técnica:

Título Original: Fa yeung nin wa

Año: 2000

Duración: 98 minutos

Nacionalidad: Hong Kong

Género: Drama

Formato: 1.66:1

Dirección: Wong Kar-wai

Producción: Wong Kar-wai

Guión: Wong Kar-wai

Música: Michael Galasso  
Shigeru Umebayashi

Fotografía: Christopher Doyle  
Mark Li Ping-Bing

Arte: William Chang

Montaje: William Chang

Reparto: Tony Leung Chiu Wai, Maggie Cheung, Ping Lam Siu, Tung Cho  
'Joe' Cheung, Rebecca Pan, Kelly Lai Chen, Man-Lei Chan, Roy  
Cheung, Hsien Yu.

#### Sinopsis:

Hong Kong, 1962. Chow es redactor jefe de un periódico local, y se traslada con su esposa a una nueva vivienda enclavada en un edificio habitado principalmente por miembros de la comunidad de Shanghai.

Enseguida conoce a Li-Zhen, una bella y atractiva mujer que al igual que él también va a vivir en el mismo edificio con su marido. Trabaja como secretaria en una compañía de explotación, mientras su esposo representa a una sociedad japonesa, lo cual le obliga a viajar con mucha frecuencia.

Al estar su esposa mucho tiempo fuera de casa por su trabajo, Chow pasa cada vez más tiempo en compañía de Li-Zhen. Se encuentran muchas veces en las partidas de mahjong, yendo a comprar la comida o simplemente paseando mientras hablan de su trabajo y de sus vidas. Entre Chow y Li-Zhen nace una gran amistad, pero ambos deben enfrentarse en una triste realidad: sus respectivos cónyuges mantienen una relación que ellos desconocían.

## Elephant

### Ficha técnica:

Título Original: Elephant  
Año: 2003  
Duración: 81 minutos  
Nacionalidad: Estados Unidos  
Género: Drama  
Formato: 1.37:1

Dirección: Gus Van Sant  
Producción: Dany Wolf  
Guión: Gus Van Sant  
Música: Ludwig Van Beethoven  
Fotografía: Harris Savides  
Arte: Benjamin Hayden  
Montaje: Gus Van Sant  
Elenco: Alex Frost, Eric Deulen, John Robinson, Elias McConnell, Jordan Taylor, Carrie Finklea, Nicole George, Alicia Miles, Timothy Bottoms, Matt Malloy.

### Sinopsis:

Es un bonito día de otoño. Elias, camino a clases, convence a una pareja de roqueros para hacerles unas fotos. Nate, termina su entrenamiento de fútbol y queda con su novia Carrie para comer. John deja las llaves del coche de su padre en la conserjería del instituto para que las recoja su hermano. En la cafetería Brittany, Jordan y Nicole copuchan y critican a sus madres. Michelle va corriendo a la biblioteca mientras que Elias saca fotos a John en el vestíbulo. John sale del instituto y se dirige a los jardines junto a Alex y Eric. Parece un día cualquiera... pero no lo es.

## **Embriagado de amor**

### **Ficha técnica:**

Título Original: Punch-Drunk Love

Año: 2002

Duración: 95 minutos

Nacionalidad: Estados Unidos

Género: Comedia, Drama, Romance

Formato: 2.35:1

Dirección: Paul Thomas Anderson

Producción: Paul Thomas Anderson

Guión: Paul Thomas Anderson

Música: Jon Brion

Fotografía: Robert Elswit

Arte: William Arnold

Montaje: Leslie Jones

Reparto: Adam Sandler, Emily Watson, Philip Seymour Hoffman, Luis Guzmán, Mary Lynn Rajskub.

### **Sinopsis:**

Barry Egan es un aparentemente afable hombre de negocios a cargo de una pequeña empresa de artículos para baño. La mayor parte del tiempo su forma de ser es sumisa y tranquila, pero bajo la aparente calma se esconde un carácter explosivo e incontrolable, tal vez acentuado por sus siete hermanas, para las que Barry nunca ha dejado de ser el niño pequeño que requiere constantes críticas y regaños. Pero en el denso torbellino de emociones que torturan a Barry, parece surgir un rayo de luz: Lena, una afable mujer, entra en la vida del infeliz hombre y así comienza a tomar forma un surreal romance que sólo culminará si la pareja encuentra el modo de asimilar la frágil condición mental de Barry.

#### **4.3 Definición de la estrategia metodológica:**

La estrategia metodológica comprende dos etapas, la primera se realiza al general un marco teórico, asociando los conceptos claves con que se relaciona nuestra primera fase de estudio. Y la segunda etapa consiste en la observación y análisis en base a la sistematización de recursos de la Puesta en Cuadro.

#### **4.4 Definición del método de análisis y sistematización de los datos e información recolectada:**

Dentro de un estudio descriptivo, el método de análisis se enfoca fuertemente a la observación estructurada en base a la sistematización de una pauta prediseñada para recolectar la información obtenida. Pauta realizada en base a los elementos claves rescatados del marco teórico que permitan guiar y ordenar el visionado de los films.

### **5. LA OBSERVACIÓN**

Definiendo este concepto como aquel procedimiento en el que la información es recogida por cualquier tipo de anotación que realiza el investigador, sobre fenómenos o situaciones que el está presenciando. Podemos establecer entonces, enlazando con nuestras bases teóricas y profesionales del cine que: la observación nos orienta a un objetivo de investigación formulado previamente, planifica metódicamente en fases, aspectos, lugar y participantes de lo observado, controlando y relacionando con proporciones generales, en vez de tomar los datos y presentarlos como una serie de curiosidades interesantes.

#### **5.1 Principios básicos planteados para realizar la observación:**

1. Tener un propósito específico.
2. Debe ser planeada cuidadosa y sistemáticamente.
3. Debe llevarse, por escrito, un control cuidadoso de la misma.
4. Debe especificarse su duración y frecuencia.
5. Debe seguir los principios básicos de confiabilidad y validez.

Entre las ventajas de la observación que nos hemos planteado, tenemos que determinada conducta se describe en el momento exacto en que está ocurriendo. Podríamos visualizar entonces, una posible hipótesis en nuestra metodología investigativa al ver que la observación estructurada es el tipo de indagación que necesitamos para un análisis gráfico puesto que el desarrollo de un método científico para la observación gráfica de corte cualitativa no entregaría la información instantánea sin factores externos influyentes en las respuestas.

## **5.2 ¿Por qué la observación estructurada?**

Tomando en cuenta el tiempo de realización de esta investigación resulta importante destacar esta diferencia estructural del instrumento, ya que hemos de prestar atención que mediante este método seremos más objetivos al registrar la información tal y cómo se presenta en la realidad. Se diferencia de la observación no estructurada en el sentido de que en esta última sólo poseemos una idea vaga acerca de lo que vamos a observar, mientras que en la estructurada ya tenemos más claramente definidos los objetivos que nos ayudarán a clasificar y concretar el fenómeno en cuestión.<sup>35</sup>

---

<sup>35</sup> La tabla utilizada para tomar los datos, se encuentra como anexo 1 al final de la investigación.

## **VI: Desarrollo**

## 6. Las dimensiones y posibilidades del Encuadre

Encuadre es una palabra que por lo general se usa indistintamente para referirse a diferentes características de la imagen cinematográfica. Se suele utilizar como sinónimo de plano (concepto no menos complicado y con muchas existencias) y de composición, o simplemente no se es capaz de definir lo que este concepto significa. Cosa que resulta curiosa y demuestra claramente el simplificado y poco difundido estado actual del lenguaje cinematográfico, más aun al tratarse de uno de los elementos claves y fundacionales de este arte.

Para lograr un acercamiento a su significado recurrimos con anterioridad a una cita de Jacques Aumont extraída de su libro *La imagen en la cual se refiere al encuadre como:*

Ese proceso mental y material, presente ya en la imagen pictórica y fotográfica, y por la cual se llega a una imagen que contiene un cierto campo visto desde un cierto ángulo con ciertos límites precisos. (1992, p. 162.)

Definición que a rasgos generales pareciera identificar bastante bien y con claridad el fenómeno del encuadre a la vez que nos otorga un interesante punto de partida para seguir explorando. Primero nos dice que no sólo es un proceso material, el cual en nuestro caso realizamos a través de la cámara, sino que también es mental, es decir encuadrar sería el fruto de la unión de una técnica con un pensamiento o intención. Luego nos habla de sus orígenes y parientes al decir que en un proceso que se puede encontrar en la pintura y la fotografía, para terminar identificando tres aspectos esenciales que lo compondrían, habla de “un cierto campo”, “un cierto ángulo” y “ciertos límites precisos”.

Por lo que nosotros al ver una película lo que estamos viendo es el resultado del proceso material y mental realizado por el autor, independiente que este trate o no de ocultar lo mas posible su presencia. Y es interesante que Aumont recalque esta característica pues es justamente el aspecto que más parece ser dejado de lado en la actualidad, pareciera que se quiere sacar de la ecuación y entregarlo sólo como un fenómeno material, exaltando la forma (la tecnología, el 3D, los FX, la velocidad) por sobre el contenido. Ocultando su carácter y riqueza como lenguaje, esto ocurre por ejemplo en la división y especificidad de los oficios con que se trabaja en la industria cinematográfica

norteamericana, donde el que termina estableciendo su visión y objetivos es el productor, puesto que todos los discursos de los otros autores de la obra y específicamente de los que trabajan en torno a la creación de la imagen se van distorsionando, fraccionando y debilitando de oído en oído al pasar por toda la cadena de mando hasta que finalmente el operador de la cámara recibe la orden de rodar la toma. Cada uno cumple con su trozo de labor técnica, pero ninguno tiene el tiempo o el pleno derecho de establecer y dirigir un discurso con su acotado y técnico oficio. Pero aún a nivel individual muchas veces se deja de lado o no se le dedica demasiado al proceso mental, mas aun con las actuales tecnologías digitales que abaratan y acercan la técnica a todos y con las que no pareciera necesario tanto rigor ni planificación para crear imágenes. Pudiendo existir tantos puntos de vista e imágenes como nos lo permita la tarjeta de memoria o cinta de la cámara ya no es necesaria una estrategia ni voluntad previa, fragmentando y relativizando esto cualquier significado y discurso posible más que el análisis de este fenómeno en sí.

La visión ya no es crítica ni pensante sino mecanizada, no es personal, sino del dispositivo técnico, cosa que en algo tan sencillo como el reemplazo del visor por una pantalla dejan entrever una metodología técnica que apuntaría a alejar la visión individual del aparato; literalmente ya no vemos a través de la cámara para seleccionar lo que queremos encuadrar en un íntimo acto donde el proceso mental y material se unen, sino que la cámara procesa, encuadra y nos muestra desde la distancia en la pantalla trasera que es lo que vamos a capturar. Simbólicamente encuadramos con el brazo más que con el ojo. La visión ya no es única sino compartida con el resto de la gente que tiene acceso a esa pantalla.

Es por todo esto que el proceso mental resulta tan importante en la creación del encuadre ahora mas que nunca, no se puede dejar de lado ya que es justamente en esta etapa donde se realiza la dialéctica entre las posibilidades del encuadre y su relación con las estrategias comunicativas definiendo qué y cómo le mostraremos al público con las imágenes que creemos. Estableceremos los mecanismos y recursos para por ejemplo asociar y dotar de significado cierta Focalización y cierta Ocularización a una determinada construcción de la puesta en cuadro, pudiendo optar si se poseen los conocimientos por otros modos de representación que no sean el de la transparencia del institucional.

Pero para poder realizar este proceso bien y obtener un potente y coherente resultado sin duda debemos saber bien cuales son nuestras herramientas, cuales son los elementos componen el encuadre y a los cuales Aumont se refiere como “un cierto campo”, “un cierto ángulo” y “ciertos límites precisos”. Con el fin de poder definir más y analizar de mejor manera estos tres elementos los sintetizaremos en los siguientes conceptos: por “un cierto campo” nos referiremos a *Campo*, por “un cierto ángulo” a *Punto de vista*, y “ciertos límites precisos” será *Cuadro*. Todo lo cual en relación al encuadre puede sintetizarse bajo la siguiente formula:

$$\text{Encuadre} = \text{cuadro} + \text{campo} + \text{punto de vista}$$

Figura N°1 / Fuente: Elaboración propia

Ahora que ya tenemos bien identificados estos componentes y se nos fueron mencionados los potenciales orígenes y procesos que confluyen en la creación del encuadre pasaremos a analizar las posibilidades y manifestaciones de estos tres componentes básicos.

**6.1 Cuadro**

Es la zona delimitada por los cuatro bordes de la pantalla, es decir, la figura geométrica que enmarca, establece límites y funciona como selector de la realidad. Cuadro, un término que como nos recordó Aumont puede fácilmente asociarse a la pintura, y efectivamente como veremos esta relación es profunda y sirve para entender sus alcances.

El cuadro al enmarcar una porción de la realidad funciona como un continente, como un marco, marco del francés *cadre* que proviene del latín *cuadratum*, es principalmente una convención cultural clásica occidental y que hace que la imagen no sea infinita ni indefinida. Este pictórico pariente de nuestro cinematográfico cuadro, resulta un interesante punto de partida. Según lo

planteado por en mismo Aumont en el libro “El ojo interminable” (1997, p. 82), el marco presenta tres manifestaciones:

**Marco-objeto:** es el objeto mismo del marco, físico, material, los cuatro límites alrededor de la imagen que no pertenecen directamente a la imagen, es lo que en la pintura generalmente valoriza la imagen, lo convierte en algo comercializable y le da solemnidad, en el cine esta manifestación es mas relativa y puede estar representada por los bordes negros alrededor de la pantalla.

**Marco-límite:** límite donde termina la imagen en sí, el contorno sensible de esta sobre la superficie que es representada, regula aquí sus proporciones y dimensiones y rige la composición, para entenderla mejor se pueden poner dos ejemplos, primero el de una pintura clásica (y nuestro cine heredero de la representación occidental) en el que el borde del marco-límite termina donde comienza el marco-objeto, es decir, la imagen sobre la tela ocupa la totalidad de ésta y termina justo con el marco que rodea la tela. Por el contrario, en la pintura Oriental muchas veces prescindiendo del marco-objeto es común ver obras en aguadas donde los límites de la pintura se disuelven antes de llegar al borde del papel, siendo difusos e irregulares, dejando de este modo en evidencia al soporte en un gesto que demuestra el carácter convencional del marco que para nosotros tan “natural” al estar acostumbrados que en el cine estas tres manifestaciones casi siempre coincidan a excepción del esporádico uso del iris u otros dispositivos que lo modifiquen temporalmente.

**Marco-ventana:** la manifestación del marco como límite del campo, como una ventana hacia el mundo que se nos muestra, hacia lo imaginario.

Aquí se nos explica el plano desde su existencia física, ese límite ineludible y al que nos vemos enfrentados cada vez que miramos por el visor de la cámara, realizamos un storyboard, revisamos un negativo, vemos televisión o vamos al cine, se puede decir que es su nivel mas básico de existencia y el primero con el cual tenemos que trabajar, se pueden ignorar algunas de las funciones que mas adelante se explican, pero no su mediadora presencia. Es de cierta forma nuestro lienzo ya que esta ahí incluso antes que registremos algo, partimos con el marco y dentro de él creamos la imagen.

Estas definiciones de las manifestaciones del marco nos resultan útiles puesto que ya introducen términos que tiene directamente relación con lo cinematográfico, como es el caso del marco-ventana, el cine como una ventana, el de la composición que comienza a aparecer en la segunda manifestación, así como el tema del formato que surge de la suma del marco-objeto y el marco-límite y preguntas como si la progresiva eliminación del marco en los modernos televisores o el uso de un marco negro “invisible” en las salas de cine responden a la necesidad de lograr una mayor inmersión de nuestra parte logrando que la pantalla reemplace nuestra propia visión, con todo lo que esto significa.

Estas manifestaciones del marco, o sea, las diferentes maneras en que se nos presenta, se pueden complementar con lo que el mismo Aumont en su libro “La imagen” (1992, p. 154-156) categoriza como funciones del marco:

**Función visual**, que segmenta un exterior y un interior respecto a la imagen, cumpliendo la doble misión de resaltarla sobre un fondo y suavizar el corte perceptivo de ese “dentro” y “fuera”.

**Función económica**, que empaqueta el contenido para hacerlo más asequible o apetitoso al espectador, de acuerdo a los códigos sociales que conceden un valor determinado según apariencia del entorno. En la pintura, por ejemplo, el marco adquiere una gran relevancia, su calidad esta en consonancia con la que se le supone a la obra.

**Función simbólica**, que lo convierte en una aseveración de lo que se esta percibiendo es una imagen, se esta ejerciendo una mirada, por esa condición -la del artefacto-, debe cumplir una serie de requisitos culturales preestablecidos (condiciona una forma de lectura).

**Función representativa-narrativa**, que acentúa su dimensión de límite y refuerza el valor del imaginario a través de la constatación de un fuera de campo en relación directa con la imagen interior o campo.

**Función retórica**, que acontece en aquellas situaciones en que el marco es, de por sí, un ente discursivo autónomo.

Si antes nos referimos a las manifestaciones físicas de este, aquí nos enfrentamos a sus alcances comunicativos, el nivel ya no tanto de significante, sino de significado. Para este análisis, los últimos tres puntos resultan de

particular interés pues ponen de manifiesto la capacidad del marco/cuadro como herramienta capaz de establecer y presentar discursos desde su formalidad. Planteando cómo la inteligente utilización de su sola presencia puede ayudar a construir o modificar narraciones y establecer marcas de la enunciación.

### **6.1.2 Campo y Fuera de Campo**

El campo tiene directa relación con el cuadro, pues se refiere a lo que a través de él podemos observar, es la porción del espacio profílmico contenida en su interior que esta disponible para nuestros ojos, la selección de cierto espacio que se nos presenta.

Este es uno de los elementos claves del lenguaje cinematográfico y con el cual se distancia de la pintura clásica y su centrípeto campo, un elemento que utilizado de manera inteligente contribuye en gran medida al poder de la cámara en la narración, pues a diferencia de la pintura, el campo cinematográfico contenido por el cuadro es centrífugo, es un campo y marco activo, se expande y nos lleva mas allá de los límites de éste, es decir el campo no se agota en el marco-límite, sino que tenemos la posibilidad de crear fuera de él activando el llamado *fuera de campo* que analizaremos mas adelante.

El campo es la manifestación de esta “venta abierta al mundo” de la que se nombraba anteriormente en algunas definiciones de marco ya que comprende todos los objetos visibles dispuestos frente a la cámara en ese mundo imaginario recreado para la película, es decir, el campo es la representación bidimensional de la puesta en escena en la pantalla, pero no sólo lo que se muestra es lo importante sino también lo que no muestra y guarda estrecha relación con éste, es el denominado fuera de campo.

Si el campo tiende a ser percibido como esa porción visible de un espacio mayor, el espacio representado que queda fuera del campo es el llamado fuera de campo. El fuera de campo es el espacio proyectado imaginariamente por el espectador, el que puede ser actualizado y puesto en cuadro por diversos medios cinematográficos como puede ser un movimiento de cámara, un cambio de plano y la misma puesta en escena, convirtiendo el fuera de campo en una situación más que una sentencia y define activamente la imagen.

Antes de seguir es bueno aclarar las diferencias entre fuera de cuadro y fuera de campo para evitar confusiones, fuera de cuadro se refiere a los 4 límites físicos de la imagen y fuera de él no existe el mundo representado por la película, a diferencia del fuera de campo que se refiere a lo que no logra ser captado por campo visual que se nos ofrece de la diégesis de la película, tanto el campo como el fuera de campo son parte del espacio fílmico, sólo que el segundo se refiere a aquella zona que se sugiere, interactúa con la acción pero no nos es mostrado, por ejemplo, y como se verá más adelante con las distintas posibilidades del fuera de campo, un personaje puede estar dentro de cuadro, pero fuera de campo al permanecer escondido tras una puerta.

El campo y el fuera de campo se relacionan y se determinan. Un personaje puede entrar al campo y salir de él y viceversa, entra por la derecha y sale por izquierda al revés, el espectador piensa que el personaje no desapareció sino que continúa su recorrido en el fuera de campo, hasta que lo vemos en el otro plano nuevamente en el campo. Noël Burch<sup>36</sup>, señala que las posibilidades de salida del campo son seis:

- Los cuatro primeros segmentos se relacionan con los bordes del encuadre. El personaje puede salir y el espacio puede continuar tanto por la izquierda como por la derecha así como por arriba y por debajo del encuadre.
- El quinto lo determina la existencia de un fuera de campo detrás de la cámara
- Y el sexto viene representado por aquello que se sitúa detrás del decorado fílmico, se puede desaparecer u ocultar algo al interior del campo, por ejemplo el personaje se oculta tras un objeto o desaparece en el horizonte, fuera del campo de la mirada.

Para comprender un poco más la importancia y las posibilidades del espacio cinematográfico resulta útil recurrir a la clasificación que hace Casetti en “Cómo analizar el film”, esta clasificación la establece en torno a 3 grandes ejes de

---

<sup>36</sup> **Noël Burch** (1932) Americano, crítico de cine famoso por su contribución de los términos comúnmente utilizados por los estudiosos de cine (como el Modo de Representación Institucional (MRI) y por sus teorías recopilado en libros como *Teoría de la Práctica de Cine* o *La lucarne de l'infini*.

oposiciones graficados en esta tabla y que sirven para clasificar y analizar diferentes usos del espacio:

| Ejes de organización | Categorías analíticas                                                                                                                                  |
|----------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| In/Off               | <ul style="list-style-type: none"><li>- in</li><li>- off no percibido</li><li>- off imaginable</li><li>- off definido</li></ul>                        |
| Estático/Dinámico    | <ul style="list-style-type: none"><li>- estático fijo</li><li>- estático móvil</li><li>- dinámico descriptivo</li><li>- dinámico expresivo</li></ul>   |
| Orgánico/Inorgánico  | <ul style="list-style-type: none"><li>- plano/profundo</li><li>- unitario/fragmentado</li><li>- centrado/exéntrico</li><li>- cerrado/abierto</li></ul> |

FUENTE: CASSETTI Y DI CHIO, “Cómo analizar un film” (1991), Paidós, Barcelona, p. 135.

**in/off:** esta categoría se organiza en torno a los límites del campo. El espacio *in* se refiere al campo ya nombrado anteriormente, aquel que a través del encuadre se muestra a nuestros ojos, por lo que no presenta mayores complicaciones, este se opone al espacio *off*, o fuera de campo, ahora, este fuera de campo se define según su *colocación* en relación al campo, explicada esta por las seis posibilidades de fuera de campo planteadas por Burch (4 bordes del encuadre mas la desaparición al interior de este y el espacio tras de cámara) y por su *determinabilidad*, es decir, por nuestra capacidad para distinguir, señalar, percibir el espacio que en algún momento aparece fuera de campo según los elementos que se nos entregan. El *no percibido* es aquel que al no presentar motivos de interés para el relato no es jamás evocado, no se reclama su presencia en ningún momento, por lo cual a pesar de posiblemente existir, no merece nuestro interés ni el de los personajes. El *imaginable* es ese que a pesar de estar mas allá de los límites del campo es evocado o recuperado aun en su ausencia, para esto se requiere la activa participación del espectador, pues como su nombre lo dice, es en nuestra imaginación donde este espacio se conforma, un ejemplo de esto es como al ver un primer plano de alguien, sin necesidad de tener que ver un plano mas amplio podemos evocar el

resto del cuerpo como algo que esta ahí presente sin necesidad de ser mostrado. El último, el espacio off *definido*, es el espacio que ya ha sido mostrado o que esta a punto de serlo, un ejemplo dinámico de esto es el uso del plano/contraplano en las conversaciones de dos personajes, donde a pesar de ver alternadamente sólo a uno de los personajes, sabemos que el otro esta ahí y ya nos lo ha sido mostrado o muy pronto lo será.

**Estático/dinámico:** esta categoría del espacio se organiza en torno a la relación entre el espacio y el movimiento realizado en torno a éste (en torno a la puesta en escena). El espacio *estático fijo* se refiere al de encuadres fijos y ambientes inmóviles, nada se mueve, ni el dispositivo ni los elementos dispuestos frente a el, a diferencia del *estático móvil*, en el cual a pesar del encuadre permanecer estático, existe movilidad al interior del cuadro, lo que en algunos casos puede hacer mas presentes estos bordes fijos, contenedores del cuadro, su arbitraria presencia. Del estatismo pasamos a dinamismo del espacio en las siguientes dos categorías, el espacio *dinámico descriptivo* se presenta cuando el encuadre (la cámara) se mueve pero en relación directa con movimiento del sujeto, le sigue. Esto también incluye las llamadas cámaras subjetivas y el común y a veces casi imperceptible reencuadre que busca mantener la composición adecuada. Y finalmente tenemos el *dinámico expresivo*, el cual se refiere a aquellos movimientos que describen el espacio independiente del movimiento de los personajes, guardando una relación creativa y dialéctica con este la cámara decide sus movimientos, definiéndose como una mirada independiente y creativa frente al espacio, pudiendo llegar explicitar el dispositivo si es que es la intención. Este tipo de utilización del espacio es muy común al inicio o final de las películas, donde a veces la cámara en un movimiento de grúa descende a la acción o se eleva de esta para despedirse y dejar a nuestros personajes.

**Orgánico/Inorgánico:** El último eje es el referido a la unidad del espacio presentado, o mejor dicho a la oposición de esta unidad en diferentes aspectos del espacio, este puede ser *plano/profundo* según la organización de los elementos y la perspectiva que puedan ofrecernos, mientras mas términos de planos se nos presenten, mayor la distancia, generalmente implica mayor cantidad de información y complejidad en niveles de lectura, y al contrario, una imagen con poca perspectiva y relaciones espaciales

entre los términos tiende a ser mas plana y presentar una imagen pictórica. *Fragmentado/unitario* dependiendo de la unidad del espacio, de la conexión entre sus áreas, a mayor elementos que corten la visión o el desplazamiento por el espacio mayor será su fragmentación, una manera común de fragmentar el espacio es mediante el uso de espejos en el campo o también recurriendo a la utilización de cuadros dentro del cuadro, como puede ser el marco de una puerta. El espacio *centrado/excéntrico* se establecerá según la legitimidad del punto de vista que se utilice, un plano medio  $\frac{3}{4}$  es completamente normal para enfrentar una conversación entre dos personajes, lo que resultara bien “centrado” en cuanto a su justificación y utilización del espacio, ahora para la misma situación, ocupar un plano cenital y que componga a los personajes con las diagonales del cuadro será casi (en palabras de Bonitzer<sup>37</sup>, 1985) una “perversión”, como también lo seria en el caso de cortar arbitrariamente el rostro desde la nariz para arriba en el ejemplo del plano medio, estos son casos de un uso excéntrico, arbitrario del espacio. Para terminar, la categoría de oposición de espacio *cerrado/abierto* se expresa según lo completo y acotado este sea, un espacio cerrado es aquel que se presenta como autosuficiente y con límites que satisfacen y justifican su importancia y nuestra curiosidad respecto a él, lo que vemos es lo que necesitamos, por el contrario, un espacio abierto es aquel que remite a un contracampo que lo integre, pero que se mantiene aislado e inseguro del conjunto, manteniendo o creando una tensión insatisfecha en nosotros, los diferentes fragmentos del espacio que se nos muestran no nos otorgan una completa coherencia en la comprensión de este, no logrando acocarlo en nuestra imaginación.

Como se ve, el campo viene a ser la representación del espacio dentro de los límites del cuadro, pero este espacio es muy diferente al que nosotros habitamos pues se encuentra bidimensionalizado e inserto dentro de unos “mágicos” límites, regido leyes compositivas y discursivas especiales nacidas de sus propios medios de representación y que serán analizadas mas adelante, nos referimos al formato, ya nombrado en relación al marco, a la composición, a la profundidad de campo y a la escala de planos.

---

<sup>37</sup> **Pascal Bonitzer**, Escritor y Cineasta Francés, Obtuvo una maestría en filosofía, comenzó su carrera como crítico cinematográfico en unirse a la *Cahiers du Cinema* en 1969. Trabajó durante varios años y mantiene vínculos con los periodistas otra película como *Kané Pascal*, Jean-Louis Comolli, con quien trabajó posteriormente como escritor.

### 6.1.3 Punto de vista

El punto de vista es un tema que ya fue desarrollado en profundidad desde la perspectiva de la narratología cuando en el marco teórico se plantearon las estrategias comunicativas (focalización, ocularización, auricularización), sin embargo, aquí revisaremos este concepto desde la óptica de la puesta en cuadro, y veremos como algunas definiciones que nos da Aumont de este termino nos pueden ayudar ver con mayor claridad como ambos caminos finalmente se complementan y dialogan al momento de estructurar el film.

Aumont en La estética del cine diferencia cuatro concepciones de “punto de vista”:

1. El lugar desde el que se produce la mirada (emplazamiento) que el cine multiplica mediante los sucesivos cambios de plano y, por otro lado, sintetiza por los movimientos de cámara.
2. La propia mirada como un “cuadro”, organizada según las bases de la perspectiva.
3. El punto de vista narrativo: correspondencia de la mirada/cuadro con la representación de la mirada de un personaje y/o el autor.
4. El juicio del narrador sobre el acontecimiento.

Estas cuatro perspectivas (mirada desde, imagen encuadrada, representación y enunciación) se dan en todos los casos y son finalmente reflejo de la mirada que como espectadores nos ofrece el “autor” de determinado relato cinematográfico. Es el juicio que se establece desde diferentes ámbitos, sobre determinada historia que nos es mostrada.

Siendo muy diferentes y amplias las cuatro definiciones, claramente se puede trazar una conexión entre estas y las estrategias comunicativas tratadas mas arriba, ejemplo de esto es la primera de las definiciones que se puede comprender desde la óptica de la Ocularización antes explicada, este sentido de punto de vista consiste en:

La encarnación de una mirada en el encuadre, quedando por saber a quien atribuir esa mirada, esta visión: al productor de la imagen, al “aparato”, o, a

las formas narrativas de la imagen (especialmente en el cine), a veces a una construcción ya imaginaria, a un personaje.<sup>38</sup>

Se explica aquí directamente el punto de vista como la mirada de alguien o algo, nos habla tanto desde donde se mira como qué es lo que se mira, y por otro lado, la tercera y cuarta definición se emparentan con el otro concepto tratado y que tiene un carácter mas ideológico e informativo de la narración, la focalización, estos dos sentidos:

Corresponden a otros valores, connotativos, del encuadre: a todo lo que, en las imágenes narrativas, le hace traducir una visión subjetiva, «focalizada»: mas ampliamente, a todo lo que hace que un encuadre traduzca su juicio sobre lo representado, valorizándolo, desvalorizándolo, atrayendo la atención sobre un plano detalle, etc.<sup>39</sup>

Se mantiene así la idea de que “punto de vista” es un concepto que nos entrega múltiples posibilidades según el camino que decidamos tomar, siendo en el mejor de los casos todas complementarias y válidas si se escogen con creatividad e inteligencia. En la creación del encuadre, su rol es el definir *desde donde* (según el emplazamiento de la cámara, punto más adelante tratado) se nos pondrá en cuadro un determinado espacio.

## 6.2 Composición y Desencuadre

Hemos de aquí agregar otra interesante y poco utilizada dimensión que nos ofrece el encuadre en directa relación con su cuadro, sus límites y el campo que este nos presenta. Nos referimos a la composición y sus diversas posibilidades y procedimientos.

Cuando hablamos de composición comúnmente la podemos definir como la organización de los elementos de la puesta en escena en relación a los márgenes del encuadre, centros de atención y jerarquía visual para la funcionalidad lectora o la estética del plano. Pero la composición también esta sujeta a estandarización de los modos de representación por lo que buscaremos conceptos que no puedan ayudar a enriquecer y subvertir algunas de sus mas utilizadas practicas.

---

<sup>38</sup> Aumont, Jacques, “La imagen” (1992), Paidós, Barcelona, p. 165.

<sup>39</sup> *Ibíd.*

Somos concientes que un análisis detallado y profundo de esta requiere que se estudien una serie de complejos parámetros como el equilibrio, peso, tensión, proporción, simetría, ley de los tercios, etc. Sin embargo, tal grado de complejidad y profundidad no es el centro de nuestro estudio en el presente análisis, aquí nos bastara con tener un concepto lo suficientemente claro y completo de esta que nos permita trazar guías generales a partir de las cuales poder establecer la relación de la composición con otros elementos estructurantes de la puesta en cuadro dentro y fuera de lo que nos ofrece comúnmente el M.R.I.

Una solución a nuestras necesidades la podemos encontrar en la teoría que nos entrega Rudolf Arnheim en su libro “El poder del centro” (1984). Si nos preguntamos ¿Qué es lo que rige ese campo determinado, sus márgenes y da sentido a las leyes? Arnheim nos responde planteando la existencia de un *sistema cósmico* o también llamado *sistema centrado*, ejemplos de este sistema son aquellas organizaciones de elementos de cualquier naturaleza que se estructuran alrededor de un centro puntual como pueden ser las galaxias, los átomos o la tierra y sus habitantes, por nombrar algunos. Es decir, sostiene que la presencia de un centro es una constante en casi todas las formas de organización y se constituye en una propiedad estructural de los objetos, de los cuales nuestro querido encuadre no estaría exento. Los centros presentes en este pueden ser de diversas naturalezas, el centro geométrico, centro de gravedad visual, centros secundarios de la composición, centros diegeticos-narrativos, ampliando de esta manera la definición y alcances de la composición mas allá de lo que podríamos llegar tomando como referencia la experiencia en otras artes.

No hay que olvidar tampoco la existencia de otro importante centro y para el cual finalmente se construye esta imagen, el espectador, convirtiéndose este a través del ojo de la cámara en un centro absoluto de referencia en este proceso comunicativo.

Así el encuadre, visto a través de la composición se nos presenta como campo de fuerzas, creación de relaciones y tensiones alrededor de estos posibles centros, esto, sin olvidar que el cine, a diferencia del teatro o de la fotografía tradicional, tiene la posibilidad de variar la posición de la cámara para seguir el desarrollo de la acción y resaltar distintos aspectos de la puesta en escena, lo que le da un nuevo nivel de significado al encuadre y crea una composición en constante movimiento, viva y que se actualiza con cada nuevo fotograma.

Pero todas estas cualidades que la da riqueza a la composición cinematográfica son las mismas que la hacen potencialmente inestable y propensa a cuestionables composiciones o desencuadres.

Bonitzer (1978, 1985) ha puesto de manifiesto como el cine ha inventado una serie de encuadres que no se encontraban ni en la pintura ni en la fotografía; la extrema parcelación de los cuerpos, el troceamiento, la monstruosidad del detalle y, sobretodo, el *desencuadre* con su despliegue y/o absorción de los efectos de vacío, son los principales entre ellos.<sup>40</sup>

Para entender a lo que nos referiremos por desencuadre es bueno resumir y establecer claramente las relaciones entre un par de términos recién explicados:

Encuadrar es pues, pasear sobre el mundo visual una pirámide imaginaria (y a veces fijarla), todo encuadre establece una relación entre un ojo ficticio –del pintor, de la cámara cinematográfica o fotográfica- y un conjunto de objetos organizados en escena: el encuadre es, pues, en los términos de Arnheim, un asunto de centrado/descentrado permanente, de creación de centros visuales, de equilibrio entre diversos centros, bajo la barita del «centro absoluto», el vértice de la pirámide visual, el ojo. Así la cuestión del encuadre coincide parcialmente con la de de la composición.<sup>41</sup>

Aumont aquí nos señala en términos del propio Arnheim como el encuadre y la composición se relacionan, estableciendo que encuadrar es jugar con las relaciones de los centros, lo resulta aun más interesante si pensamos que en el cine existe incluso la posibilidad de que algunos de estos centro ni siquiera se encuentren dentro del encuadre, momento en el cual introducimos la presencia del fuera de campo, esta vez desde el ámbito de la composición, y es con estos tres elementos reunidos; el encuadre, la composición y el fuera de campo que resulta mas fácil hablar del desencuadre.

En la inmensa mayoría de las películas clásicas, la imagen se construye alrededor de uno o dos centros visuales, a menudo personajes, hasta el punto que ha podido caracterizarse al estilo clásico como esencialmente centrado. Notemos además con frecuencia, en las películas de técnicas de

---

<sup>40</sup> **Zunzunegui, Santos**, "Pensar la imagen" (2003), Ediciones Cátedra, Madrid, p. 159.

<sup>41</sup> **Aumont, Jacques**, "La imagen" (1992), Paidós, Barcelona, p. 164.

sobreencuadre (presencia de un marco en el marco, espejo o ventana por ejemplo), pero también del reencuadre, pequeño movimiento del marco destinado a conservar en el centro el tema elegido.<sup>42</sup>

Frente a esta ejemplificación de lo que resulta el manejo “académico” del encuadre y sus centros, el desencuadre se plantea como otro modo de encuadrar, diferente del clásico, al institucional que busca siempre dar claridad a la lectura a través del centro. Este otro por el contrario es un procedimiento destinado a separar el encuadre de la equivalencia automática con la mirada (ya señalamos antes que nuestro ojo mantiene siempre centrado el objeto de nuestro interés), y para lograr esto, el desencuadre cuenta con tres procedimientos:

- a) **Desencuadre y centrado:** vaciar el centro, vaciarlo de todo objeto significativo, descentramiento del sentido. Tensión visual en el espectador al tender a buscar y recuperar ese centro vacío,
- b) **Desencuadre y bordes de la imagen:** juega con el marco-límite. Desplaza las zonas significativas de la imagen (los personajes por ejemplo) lejos del centro, acentuado los bordes de la imagen, señala el valor discursivo del cuadro al hacer patente su existencia. Subraya el poder cercenador de este, su arbitrariedad.
- c) **Desencuadre y secuencialidad:** la tendencia normal del espectador, acostumbrado como esta, a imágenes centradas que imitan su mirada, es la de querer reabsorber el desencuadre, visto como una anomalía, potencialmente irritante. La imagen fija se resiste a la reabsorción y el desencuadre tiene un valor estético. Acaba por aceptarse como estilo y el espectador deja de imaginar que reencuadra, la acepta y goza de esta. Por el contrario en el cine esta la posibilidad de reencuadrar, la expectativa de esto, por lo cual mantener el desencuadre resulta mas irritante, anormal y se convierte en una operación ideológica o estética, una marca de voluntad del autor.

Siendo estos tres procedimientos lo que nos pueden ayudar a analizar y llevar a cabo toda una nueva serie de posibilidades en torno al encuadre, utilizándolos para enriquecer la narración.

---

<sup>42</sup> *Ibíd.*

Para concluir con el tema del encuadre propiamente tal, luego de revisar su significado y los tres elementos que lo componen y definen, se puede ver como el encuadre lejos de ser una sola actividad y proceso creativo, es un complejo procedimiento que articula diferentes recursos expresivos y narrativos con profundas implicancias a la hora de cómo transmitir aquello que queremos contar. El encuadre se desarrolla en múltiples niveles que interactúan dialécticamente entre sí, atravesando muchas etapas del proceso de la creación de un film, por lo cual no debe ser tomado a la ligera ni visto como una actividad trivial y funcional. Al encuadrar se logra dotar a la imagen contenida en él de un determinado significado según hagamos uso de sus recursos. Esto lo hacemos jugando con ese poderoso e ineludible elemento que es el cuadro, gracias al cual sólo somos capaces de mostrar una mínima parte de la realidad, siendo ese pequeño campo que vemos desde cierto punto de vista el que nos obliga a realizar un nuevo recorrido, esta vez en nuestro interior. Un recorrido mental que integre las ausencias y entregue orden a la información contenida en los espacios y elementos mostrados. En definitiva, debemos lograr comunicar a través de las formas del encuadre, tenemos la responsabilidad pues es una de las principales características de este lenguaje, que muchas veces parece querer ser desarticulado y maquillado bajo la influencia del imaginario dominante y el bombardeo de imágenes sin aparente contenido.

El poder constituido mantiene muchas veces un interés cierto en la ocultación, distorsión o manipulación de ciertas imágenes, de tal manera que estas casi dejan de ser un medio para revelar la realidad para convertirse en una forma de ocultarla. Redundancia y ocultación se convierten en caras de la misma moneda. Por si esto fuera poco, insistirá también Deleuze, existe un interés generalizado por «escondernos algo en la imagen». Y ese algo, añadimos nosotros, no es sino su aspecto de lenguaje, su carácter de instrumento de persuasión, el que no existen espejos que no sean deformantes, ya que todo acto de lenguaje icónico es fruto, como veremos más adelante, de una estrategia significativa y, por lo tanto, persuasiva.<sup>43</sup>

---

<sup>43</sup> Zunzunegui, Santos, "Pensar la imagen" (2003), Ediciones Cátedra, Madrid, p. 23.

## 7. El poder del cuadro y el fuera de campo en *Con Ánimo de Amar*

Tenemos aquí la única de las tres películas seleccionadas que no proviene de occidente. Dato con el cual quizás resulta más sencillo entender la particular puesta en cuadro que nos presenta. Oriente tuvo su propio desarrollo histórico y cultural, donde su milenario arte siguió un particular camino alejado de las convenciones y el imaginario de occidente que fueron configurando nuestra manera de entender y relacionarnos con las imágenes, convenciones ante las cuales el M.R.I se presenta como principal guardián e impulsor actual.

Curiosamente, en esta película la manifestación del cuadro como un límite (*cuadro-límite*) se desarrolla en una dirección completamente opuesta a la utilizada en la pintura oriental y que fue ejemplificada al hablar del cuadro, hecho que no hace mas que destacar la especificidad y poder de éste en el lenguaje cinematográfico, viéndose remarcada continuamente su activa presencia a lo largo de la narración.



Figura N°2

Esta escena ocurre al inicio del film y forma parte de una secuencia en donde se nos introduce al día a día de ambos personajes que recién se están adaptando sus nuevas vidas, sus primeras interacciones y la relación con sus respectivas parejas. En esta escena en particular vemos los preparativos al interior de la habitación para uno de los tantos viajes que realiza el marido Li-Zhen y la consiguiente despedida de ambos cuando ella se aleja por el pasillo.

El primer plano que se nos presenta (Fig. 2) nos plantea una puesta en cuadro sumamente extraña, lo que usualmente promueve el M.R.I. para introducirnos en un espacio nunca antes mostrado es el progresivo acercamiento a la acción para que no resulte confuso lo que vemos y tengamos cierto tiempo para asentarnos en el espacio en que se desarrollara la acción a mostrar y podamos articularlo en los planos mas cerrados que le seguirán, pero en contra de la esca laridad “recomendada” por el M.R.I. para abrir una escena, se nos introduce a un espacio desconocido, no con un clásico plano amplio de ubicación, sino que con un cerrado y fragmentado encuadre que sólo nos deja ver partes de los personajes y el lugar, y como si esto no fuera suficiente para causar extrañeza en el espectador, casi la totalidad de la mitad derecha del campo se encuentra ocupada por una maleta en primer termino que obstruye la visión y esconde la poca acción que de por sí ya somos capaces de apreciar.

Este plano presenta características muy particulares que difícilmente encontraríamos en una película adscrita al M.R.I., de partida algo tan básico como la escala de planos resulta de difícil determinación aquí; al uso de la maleta como un *caché* justificado por la puesta en escena y que recorta el campo disponible en cuadro, se suma el poco común emplazamiento de la cámara a una baja altura no motivada en lo absoluto por la acción, con el que sólo se nos muestra la mitad inferior del cuerpo, si tuviéramos que clasificarlo podríamos decir que es un poco convencional Plano Medio. El Plano Medio es uno de los planos mas usados en el cine puesto que resulta muy cómodo y natural tanto para mostrar una acción o emoción, como para presentar personajes o desarrollar conversaciones (siendo complementado por lo general con un contraplano o un paneo que nos muestre lo que de por sí solo este plano no alcanza a abarcar), de ahí que se utilice principalmente en situaciones donde hay una relación coloquial entre los personajes, nos presenta un grado mas de interés e intimidad con los personajes pues la distancia aparente de los personajes a la cámara es similar a la distancia que en la vida real ocupamos para mantener una conversación, sin embargo aquí su uso parece haber sido subvertido al cortarlos de una extraña manera y fracturar y minimizar el espacio disponible para ellos en el campo coherentemente con lo que desarrolla el relato, pues lo que menos tienen los personajes que dan vida a esta historia es intimidad, espacio propio y la posibilidad de real cercanía.

Nos encontramos en una clara situación de focalización externa, tanto así que no sólo sabemos menos que los personajes y es sólo a través de sus pequeños diálogos que nos podemos enterar de lo que ocurre, sino que al ver los cuerpos fragmentados solo podemos suponer de quienes se tratan, al marido jamás lo veremos completo (a lo largo de la película su rostro se mantiene como un misterio, ya sea mostrando su espalda o posicionándolo fuera de cuadro, ocultándonos la información referente a su aspecto en un claro ejemplo de Paralipsis) y la mayoría de la duración del plano este se mantiene parcialmente oculto tras la maleta, con lo que la puesta en cuadro hace uso activo de cinco de las seis posibles salidas de campo planteadas por Noël Burch; en primer lugar los cuatro límites del cuadro que son traspasados por el cuerpo de los personajes, siendo el límite superior el que mas activamente es utilizado pues es el que los corta, a lo que se le suma el sexto posible fuera de campo que es representado por aquello que se sitúa detrás del decorado fílmico, el fuera de campo dentro de la puesta en escena, lo que sumado a la ya mencionada fragmentación de los cuerpos creada por la severa e ineludible utilización del marco como un límite seleccionador hace que en este plano fijo el fuera de campo permanezca solo en el ámbito de nuestra imaginación, con un carácter abierto puesto que no veremos satisfecha nuestra curiosidad por éste. Se nos mantendrá absolutamente aislados e impotentes en relación a la puesta en escena, deseando desde el inicio de éste algún tipo de desplazamiento o una acción de la puesta en escena que justifique el punto de vista, deseos que no veremos satisfechos.

Siguiendo las características ya descritas, la única ocularización posible y lógica resulta la externa. Difícilmente podremos atribuir a una instancia diegética esa mirada y mucho menos remite al campo que los personajes observan. A pesar de su inmovilidad y distancia difícilmente se podría calificar como un plano objetivo, su particular posicionamiento, recorte y vulnerabilidad antes los elementos de la escena le confieren cierto aire de subjetividad, pero ¿Qué subjetividad resulta posible dentro de una ocularización externa? Si quien mira se mantiene indeterminado queda como única respuesta a esto la presencia del dispositivo, es el autor y su subjetividad quien decide qué es lo que nos quiere mostrar, ejerciendo su poder, marcando la enunciación y distanciándonos con esta decisión de lo que vemos. Nos muestra simple y categóricamente un tímido punto de vista adoptado por la cámara, fruto además de las limitaciones físicas que esta posee en un reducido espacio, difícilmente de nosotros poder observar la acción optaríamos por hacerlo desde aquella posición con lo que la identificación primaria

queda descartada, no se nos permite ningún “viaje inmóvil” a través de la pantalla, más que sólo el viaje que al interior de nosotros emprendemos para tratar de encontrar los elementos que el relato nos oculta.

Estamos lejos de aquella cómoda mirada omnisciente promovida en pos de la fácil comprensión de la narración por el M.R.I., aquí sólo tenemos acceso a fragmentos, a pistas de lo que ocurre. La puesta en escena se nos presenta rebanada a través de la puesta en cuadro, el emplazamiento crea un confuso y plano campo sin mayor articulación ni centros de composición. A la maleta nombrada con anterioridad por su invasiva y obstaculizante presencia, se suma la existencia de un espejo en el extremo superior izquierdo del plano, el que en lugar de ofrecernos otro punto de vista sobre la acción y ayudarnos en la búsqueda de significado, colabora a que el pequeño campo que vemos, multiplicándose en él, se complejize y fragmente más al entregarnos mas trozos de cuerpos y agregar nuevos marcos al plano. Recurso muy utilizado a lo largo de la película como se puede observar en la figura N°13.

Es interesante destacar como la extraña presencia de la maleta en primer termino pareciera cumplir con dos importantes funciones, primero la ya comentada función de *caché* tras el cual ubicarnos como distantes observadores y fragmentar el campo que se nos ofrece, y la segunda, muy diferente, tiene relación con la historia misma que se nos narra, ubicando en este contexto a la maleta como símbolo y testimonio de los viajes que el marido frecuenta realizar, los que se presentan como el principal elemento que obstaculiza y quiebra la relación, y así como en el plano él permanece oculto tras la maleta, en sus viajes se ocultara su infidelidad. De esta manera la particular forma en que se encuadra la puesta en escena pareciera buscar traducir a imágenes y de una manera no del todo explícita y convencional algunos de los conflictos de la trama sin recurrir a mas artificios que el preciso y particular lugar donde es colocada la cámara y cómo esta compone y selecciona en el encuadre que elementos de la puesta en escena pueden ser mas significativos mostrar.



Figura Nº3

El segundo plano que compone esta escena se desarrolla en el pasillo al que da la puerta de la habitación en la que suponemos se encontraba antes emplazada la cámara. Si bien este plano presenta menos complejidad en su composición, y recursos utilizados, mantiene una tensa relación con el fuera de campo y los límites del cuadro. (Fig. 3)

Es un plano medio corto de Li-Zhen con la cámara emplazada a la altura de su cabeza en un ángulo y nivel normal que busca situarnos dentro de cierta intimidad desarrollada por la situación, pero este se encuentra extrañamente descentrado en contra del aire que académicamente se aconseja dejar por delante de la dirección de la mirada de un personaje.

Este plano presenta una focalización externa ya que si bien sabemos de qué es lo que conversan, sólo podemos intuir qué es lo que esta mirando, qué ocurre en su campo visual, esto porque la ocularización cero nos sitúa fuera de la pieza lejos de poder tener acceso a lo que se encuentra tras la puerta, lo que comúnmente se complementaría con un contraplano para lograr articular el espacio y cerrarlo, no es nunca realizado frustrando nuevamente nuestros deseos y curiosidad.

La fuerte presencia de un marco-límite subrayado constantemente gracias al descentrado, la inmovilidad del plano y el carácter pictórico del que se dota la imagen al traducir la potencial profundidad entregada por el punto de fuga del pasillo en un plano y limitado espacio con la utilización de una mínima profundidad

de campo, hace que sea imposible abstraerse de los bordes de la imagen, de su imposición a través de recursos y limitaciones técnicas puesto que no tenemos una imagen en apariencia tridimensional, sino que una imagen plana cuya composición y tensión nos dirige hacia sus límites. La descomposición presentada hace que nuevamente una identificación primaria resulte difícil, mas aun cuando al comienzo del plano y hacia el final, la protagonista ingresa o abandona el campo por su límite izquierdo, dejándonos momentáneamente solos antes un encuadre y mirada vacía (Fig. 4), se nos abandona como espectadores al dejarnos excluidos de la acción de la escena, recordándonos que si estamos ahí, viendo eso, es por la decisión de alguien mas que filtra aquello que desea que veamos, deliberadamente confinándonos en este pequeño espacio, que de igual manera que el plano anterior, parecieran imponerse por sobre nuestros deseos y posibilidades de captar cómodamente la acción.

El fuera de campo a pesar de ser imaginable en base a lo poco que en el plano anterior se nos mostró permanece abierto pues nunca se nos es mostrado a pesar de su importancia en la acción que se desarrolla, se sitúa a un personaje, un centro diegético-narrativo en un permanente fuera de campo, sólo actualizable en el campo de nuestra imaginación, tensionando aun mas la composición puesto que sabemos que lo que vemos, que de por si ya se encuentra desdencuadrado, no es mas que la mitad de lo que deseábamos ver y participa en la escena.

Es interesante ver cómo a pesar de la aparente ambigüedad y complejidad en el acceso a la narración planteada por la puesta en cuadro, se utiliza la profundidad de campo con un doble fin, primero para provocar la comentada pictorización y planitud del espacio que contribuye a reforzar y destacar cualquier elemento que tensione la composición, estilizando el cuadro para producir una imagen cinematográfica en oposición a nuestra percepción natural y por otro lado nos da una guía de lectura, nos indica donde debemos fijar nuestra atención al presentarnos a la protagonista como el único elemento en el cual se encuentra el foco. Existiendo la posibilidad de entregarnos un campo en el cual divagar con la mirada se opta por lo opuesto, por una superficie que recorta a través del *flou* aquello que debe ser el “centro” de nuestra atención, lo que queda evidenciado cuando de manera tradicional, al alejarse por el fondo del pasillo el foco la sigue en su desplazamiento, o sea, si bien no se nos entrega toda la información que deseábamos poseer, si se nos individualiza sobre que debemos volcar nuestra atención y dudas con el fin de impulsarnos a condensar nuestra energía en pos de

completar lo que falta, aquello que no se nos cuenta, a través de nuestra propia experiencia frente a la pantalla. Curiosamente esto podría indicar la negación de una identificación primaria tradicional, pero el coqueteo con una secundaria que nos ubicaría a medio camino entre los personajes y sus asfixiantes espacios, indicándonos que si bien lo que vemos es la construcción artificial de un relato, las situaciones y sentimientos que sus personajes atraviesan no son tan lejanos a nuestra experiencia, no se niega el espectáculo, sólo se evita la identificación con los elementos que normalmente se nos mantienen ocultos y privados de su valor expresivo, que en este caso puede ser tan simple como el borde del cuadro o lo que se omite fuera de sus límites.



Figura N°4

### **7.1 Vacíos habitados**

De gran importancia en la puesta en cuadro parecieran ser los espacios en que se desarrolla la historia, actuando no sólo como telón de fondo para los personajes, sino que muchas veces condicionando a estos mismos e incluso a la cámara en su proceder, llegando estos espacios a convertirse casi en protagonistas de la puesta en cuadro y la narración.

Una muestra de esta relación resulta el curioso y esporádico uso de espacios “vacíos” a lo largo del relato, momentos en los cuales la cámara roza algunas características tradicionales del modo de representación institucional, principalmente su transparencia e identificación primaria con nuestra mirada, pero paradójicamente esto ocurre cuando lo que se nos muestra en la pantalla no es más que un campo desprovisto de personajes o de mayor acción e interés

aparente, es decir, al abrirnos la pantalla tal como una ventana a través de una ocularización cero que hipotéticamente nos daría acceso a todo lo que ocurre, no se nos muestra nada mas que solitarios espacios, nada con que identificarse mas que con el simple acto de mirar, frustrando la posibilidad ante la cual nos enfrentamos y creando tensas pausas forzadas.



Figura N°5

Estos espacios comúnmente se nos presentan mediante planos generales y fijos, con un campo estático y centrado en el que ninguna característica llama especialmente nuestra atención, situación que en ocasiones cambia al activar mediante la banda sonora un espacio mas allá de los límites del cuadro u oculto tras los muros que vemos, un fuera de campo que pareciera señalarnos que no nos encontramos parados en el lugar indicado, que en algún lugar próximo pero indeterminado es donde realmente esta aconteciendo la acción, dejándonos así en aquel espacio que ahora sabemos abierto, donde de por sí sólo el campo que vemos no resulta suficiente para aprehender todo lo que acontece en la historia, sino que hay algo mas que lo complementa y a lo cual nosotros no tenemos la capacidad de acceder directamente, escondiendo así de nosotros el significado.

Interesante resulta que estos espacios vacíos ante los cuales somos situados por lo general ya nos fueron introducidos con anterioridad en otras circunstancias, se nos presentaron siendo habitados por los personajes, por lo que al verlos nuevamente pero esta vez en otro contexto y desprovistos de acción, inevitablemente activan nuestros recuerdos y cargan a los espacios de múltiples capas. Repetición tras repetición, con la ayuda de pequeñas variaciones en la puesta en cuadro y la puesta en escena los espacios se van convirtiendo en

testimonios de la acción e incluso (en el contexto general de la historia) en los detonantes de esta, al ser esos estrechos pasillos y callejones, los que junto a la proximidad de ambas habitaciones posibilitan y catalizan en gran medida los acontecimientos. Por esto los espacios (en apariencia) vacíos que abarca el campo de la puesta en cuadro se transforman en un denso lugar para recorrer, un lugar vivo y lleno de significados si es que ponemos de nuestra parte, si nos atrevemos a introducirnos y completarlos, se apela a los niveles de identificación pero con otros fines, se nos enfrenta a una situación en la que la acción de omitir, de no permitirnos el acceso a algo resulte mucho mas poderoso y estimulante que entregarnos todo frontalmente, activando en nosotros otros mecanismos a través de los cuales debemos comprender y completar lo que a medias se nos muestra, estrategia que sin duda guarda similitudes a los planteamientos del contracine que planteo Peter Wollen y que hablaban de intransitividad narrativa, es decir, interrumpir sistemáticamente el flujo de la narración en contra de la fluidez promovida abiertamente por el cine dominante para evitar que desviemos nuestra atención y se rompa la ilusión, contrario a lo que en este caso vimos es logrado mediante las pausas y espacios para recorrer que la puesta en cuadro nos ofrece, pasando (aparentemente) incluso por encima de la historia misma que se nos muestra. El uso de estos campos coincide también con otro punto del llamado contracine que se refiere a la apertura en oposición a una clausura narrativa; las extrañezas, ambigüedades y espacio para la introspección que nos ofrecen estos vacíos abren una oportunidad para la interpretación, para poder libremente recorrer los vestigios y establecer diferentes relaciones y lecturas de la obra, no sólo con los elementos que esta nos entrega, sino con aquellos que se encuentran fuera de ella e incluso dentro de nosotros, alejándose de aquellas películas que sutil pero ineludiblemente nos entregan sólo un recorrido de lectura y que se encargan de dejar todos los cabos atados a nuestra disposición para que no nos vayamos a perder ni distraer en este viaje inmóvil que oculta su mecanismos.

Esta utilización de los lugares y el lenguaje de cámara nos abren la puerta a otra posible lectura del relato, la cual plantea que lo mostrado es sólo el recuerdo de una historia vivida, recuerdos a los que fragmentadamente accedemos con distancia (tanto del tiempo como del espacio), presentándose estos muchas veces poca claridad y cohesión, cargados de emociones y frente a los cuales estos espacios vacíos se convierten en los únicos elementos que trascenderán estos encuentros y permanecerán como los más fieles y mudos testigos de aquellas

historias que alguna vez los habitaron. Lectura que quizás también puede ayudar a encontrar nuevas respuestas a los siguientes recursos a analizar.

## 7.2 Extraña mirada



Figura N°6

Si al inicio mencionamos que encuadrar es similar a nuestra diaria acción de recorrer el mundo con nuestra mirada, la mirada que nos ofrece Wong Kar-Wai a través de esta película resulta sumamente extraña.

De partida la mirada que se nos ofrece esta construida a en base a una puesta en cuadro que Casetti clasificaría como *independiente*, independiente de lo que la puesta en escena nos ofrece, con encuadres expresivos y excéntricos que demuestran la libertad y arbitrariedad a la hora de su creación y utilización dentro de la obra, cosa que ya se ha dejado ver en los textos precedentes, sin embargo esta cualidad es expresada y puede ser analizada en base a un par de sencillas características de la puesta en cuadro que resultan recurrentes a lo largo de toda la obra.

Una de las características que más claramente señala esta extraña mirada a la cual tenemos acceso es el emplazamiento que utiliza la cámara, desde qué lugar captura la puesta en escena y qué elementos selecciona para su encuadre, así como la movilidad o inmovilidad de esta. El emplazamiento de la cámara según lo planteado por Bordwell en su libro El arte cinematográfico consta de cuatro variables; el *Ángulo* desde el cual se enfrenta la cámara en relación al

objeto o sujeto que se capta, el *Nivel* que habla de la estabilidad o tensión con que se presente el encuadre en relación por ejemplo a la horizontalidad del piso de la puesta en escena, la *Altura* que se refiere a la distancia existente entre la cámara y el suelo y finalmente la *Distancia* aparente a la que se nos expone como espectadores de los elementos de la puesta en escena, la distancia a la que se sitúa el sujeto de la cámara, esta distancia se ordena en lo que conocemos como *de tamaño de plano o escala de plano*.

Si observamos la figura N°6 podemos notar que la cámara se emplaza a un ángulo normal y con un nivel normal, pero su altura y distancia son en apariencia mas baja y mas lejana que lo que comúnmente se utilizaría para cubrir una conversación entre dos personajes en un solo plano, plano que por sus mismas características resulta de difícil definición, si la distancia y altura a la que se emplaza la cámara llaman nuestra atención al ver el encuadre es debido a un elemento que interfiere nuestra mirada hacia el campo que se nos presenta; un elemento negro ubicado en el extremo superior del cuadro se interpone entre la cámara y los personajes dificultando nuestro acceso al rostro de Chow y relegándonos inmediatamente a una situación de desventaja en relación a ellos, estableciendo una ocularización cero y una focalización difícil de determinar, marcando así claramente una distancia entre la cámara y los personajes. Es decir, este sencillo elemento que forma parte de la utilería de la puesta en escena simulando ser ropa colgada, puesto en cuadro de manera tan antojadiza por el emplazamiento de la cámara ya no sólo es parte del decorado sino que pasa a ser parte activa del encuadre, modificando los límites del cuadro y su composición, se convierte en un nuevo *caché* justificado (así como lo fue la maleta) que corta a los personajes y hace que el espacio que les queda a los personajes en el campo se vuelva aun mas pequeño e incomodo, generando esto una serie de reacciones en la forma como percibimos la imagen, provocando incluso en este caso que deseemos poder agacharnos un poco mas y así finalmente lograr ver todo con claridad, activándonos como espectadores frente a la imagen, involucrándonos, sacándonos de la comodidad y transparencia del dispositivo y su ensoñador viaje. Porque esta claro que “alguien” esta mirando lo que ocurre, y ese alguien no esta justificado diegéticamente, en la historia sabemos que no hay ningún personaje escondido espiando a Chow y Li-Zhen en el interior de la habitación, por lo tanto la mirada se establece como una marca de enunciación, como la intención del autor de mostrarnos desde esa particular posición la acción, optando por no dejar que el cuadro sea una ventana, sino un rígido límite que enmarca una acotada mirada,

un acceso controlado al relato. Reforzando la posición del cuadro como un actor en la narración, aportando tanto simbólica como representativa-narrativamente según las funciones que nos aporta Aumont, es decir, nos recuerda que lo que vemos es una imagen, la construcción de una mirada determinada y reforzando su presencia hace mas fuerte la relación con el fuera de campo y nuestra imaginación.

De las infinitas posibles ubicaciones desde las se pudo haber registrado la puesta en escena, el autor decidió lanzar esta mirada desde lo que parecer ser el interior de un closet. Peculiar posición si lo que se nos quiere mostrar es algo tan sencillo como lo que ocurre al interior de la habitación de Chow, puesto que no nos otorga una fácil y completa lectura del plano, pero que resulta un gesto muy interesante y significativo si se pone en el contexto de la historia, en la que mediante estos recursos el director pareciera querer situarnos constantemente como pasajeros testigos, como distantes e impotentes observadores de la historia, demostrando que la cámara tiene muchas más posibilidades y poder que el que habitualmente ostenta, que su presencia no sólo puede colaborar a la narración mostrándonos la historia sino que tiene la capacidad de enriquecer y entregar mucha mas profundidad y complejidad a esta, distanciándose de las soluciones funcionales a las que tradicionalmente se recurre. Es un dispositivo que tiene la facultad de mirar de múltiples maneras, de tomar millones de actitudes y decisiones frente a la historia para nutrir la narración y finalmente nuestra experiencia frente a la pantalla, y todo esto introduciendo pequeñas variaciones con los más sencillos recursos.

Otros variados ejemplos del uso de este recurso se pueden observar a lo largo de la película como nos muestran las figuras N°9 y N°10, cada una con diferentes emplazamientos y *cachés* utilizados para lograr el efecto, pero siempre manteniendo la característica de ser miradas “posibles”, poco comunes pero practicables, que nos hablan de alguien como nosotros que mira. No son cenitales ni cámaras en mágicos emplazamientos a pesar de presentar un carácter excéntrico, son lugares posibles dentro de la puesta en escena desde el cual ver la acción, con la particularidad de que ninguno de estos encuadres esta justificado diegéticamente, marcando una extraña ocularización cero que presenta características de una indeterminada ocularización interna primaria, lo que podría ser entendido y justificado si seguimos la lectura de que lo que vemos no es más que una distante reconstrucción de la historia realizada a través de los recuerdos de su protagonista.

### 7.3 Pequeños paneos

Otro efecto similar e igualmente sencillo resulta la frecuente utilización de pequeños y suaves paneos o travellings al inicio o término de los planos, la mayoría de los cuales se presenta sin la menor motivación interna de la puesta en escena y en las situaciones más triviales, reforzando la independencia del encuadre en relación a ésta. Desplazando la cámara desde detrás del marco de una puerta o desde la altura de una lámpara para dejarnos finalmente en la posición en que se desarrollara el plano o para dar cierre a éste.

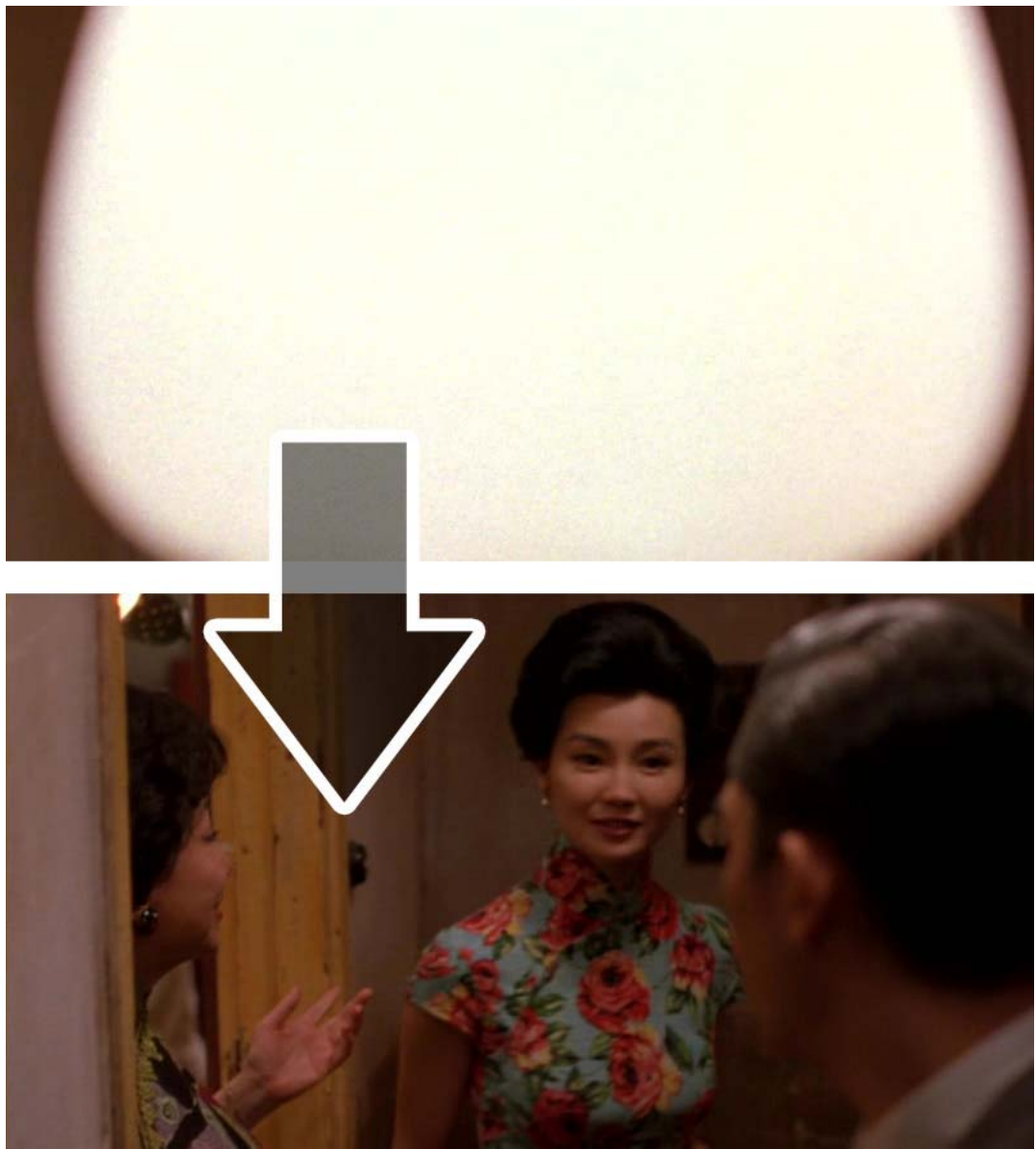


Figura N°7

En el ejemplo de la figura N°7 se puede observar como estos pequeños movimientos funcionan, en esta caso se trata de un plano de corta duración cuya puesta en escena al inicio del film recrea la llegada de Chow en busca de habitación y el primer fortuito encuentro entre él y Li-Zhen.

El plano se inicia con el encuadre casi totalmente en blanco, blanco que sólo después que se inicia el movimiento podemos identificar como una lámpara que ocupaba la totalidad del campo, el movimiento es un travelling vertical que desciende hasta encuadrar en un primer plano la acción, un primer plano saturado que comprende a tres personajes en un estrecho pasillo, uno entrando a campo desde el fondo y dos saliendo por la puerta ubicada a izquierda del plano, la cual al abrirse mas complejiza el lugar pues expande el campo al interior de la casa donde a medias se divisa un cuarto personaje. En esta acción tan sencilla y puntual resulta extraña la utilización de ese expresivo movimiento inicial. Por lo general los movimientos de cámara son utilizados para incorporar otros puntos de vista o seguir la acción y así no perder el lugar privilegiado desde el cual situar la mirada, pero en este caso y en muchos otros (Fig. Nº11 por ejemplo) no se cumplen estas finalidades, aquí el desplazamiento evidentemente no sigue la acción pues se inicia con un campo estático y vacío de personajes o centros de atención para luego sin mayor justificación cambiar su emplazamiento y alcanzar a captar parte del desarrollo de los personajes en la puesta en escena, la cual al detenerse el movimiento de la cámara no queda encuadrada de la manera mas limpia ni de fácil acceso, presentando muchas veces las características de los planos analizamos con anterioridad. Es decir, no sólo vemos un movimiento que demuestra la presencia e independencia de la cámara, sino que esta, manifestando su capacidad de desplazamiento opta por no acceder a los lugares de privilegio donde podría obtener un “mejor” acceso a la acción sino que mantiene su actitud distante, actitud que sólo parece querer recalcar las posibilidades y limitaciones del dispositivo al igual que la de nosotros como espectadores, quienes que somos dejados de forma pasajera y arbitraria frente a fragmentos de la historia.

Muchos de estos recursos aquí analizados, al llamar nuestra atención parecieran querer dejar al desnudo los mecanismos que utiliza el autor para construir la narración, pero esto no los convierte de por sí en estrategias y recursos fríos y completamente distanciadores; se nos mantiene lo suficientemente conscientes de que lo que vemos es una representación, una visión sobre una historia, como para que no nos convirtamos en aquellos “zombies” pasivos de los que hablaba Brecht, pero a la vez se nos entrega una densa y envolvente experiencia que a través de la visión y el sonido logra activar nuestra mente y emociones al no desconocer el gran aporte estético y narrativo con puede aportar el lenguaje de cámara y su encuadre.



Figura N°8

Uno de los tantos espacios vacíos que son revisitados a lo largo de la obra y que evocan situaciones que antes presenciamos. El mismo se puede ver en el paneo de la figura N°11.



Figura N°9

Dos ejemplos mas de los extraños emplazamientos ocupados por la cámara, los que crean una densa y original ocularización al situarnos en poco comunes lugares para la observación a través de la presencia de algún caché que delata la mirada.



Figura N°10

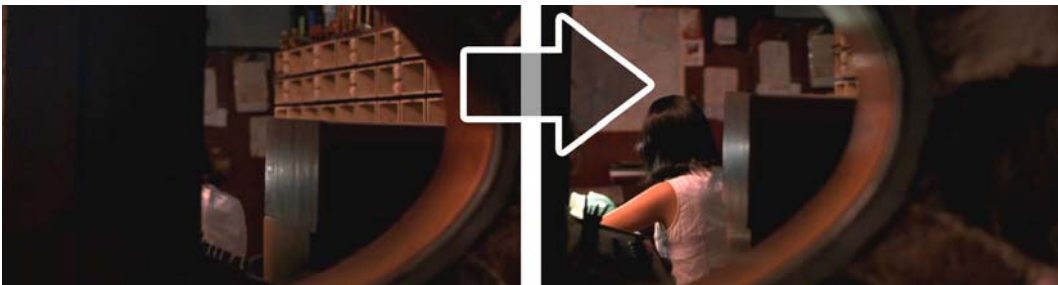


Figura N°11

Otro pequeño paneo que sin motivación interna nos deja en una incomoda posición final.



Figura N°12

Uno de los tantos extraños y aparentemente injustificados planos descentrado con los que se nos muestran los fragmentados y furtivos encuentro de los protagonistas.

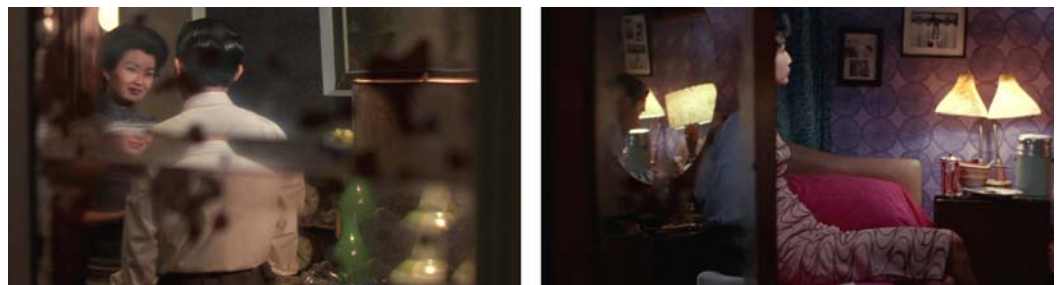


Figura N°13

Espejos que distorsionan y fragmentan la puesta en escena y con esto nuestra capacidad de acceder a ella. A través de la puesta en cuadro se crean composición incomodas e incompletas al incorporar nuevos marcos dentro del cuadro y multiplicar con los espejos los puntos de vista, rebanando así la continuidad del plano con fines plástico-narrativos.

## 8. La distancia de la Focalización en *Elephant*

Si con Wong Kar-Wai nos enfrentamos a una puesta en cuadro donde la mirada es enunciada en cada plano y construyen activamente la narración al dosificar la información y remitirnos a través de *cachès* a la posición de un oculto y distante observador, aquí nos encontraremos con una manera de plantear la cámara frente a la puesta en escena absolutamente diferente, mucho más sutil y desinteresada, donde en apariencia la cámara da un paso atrás y se subordina a la escena sin evidenciar una intención en la mirada.

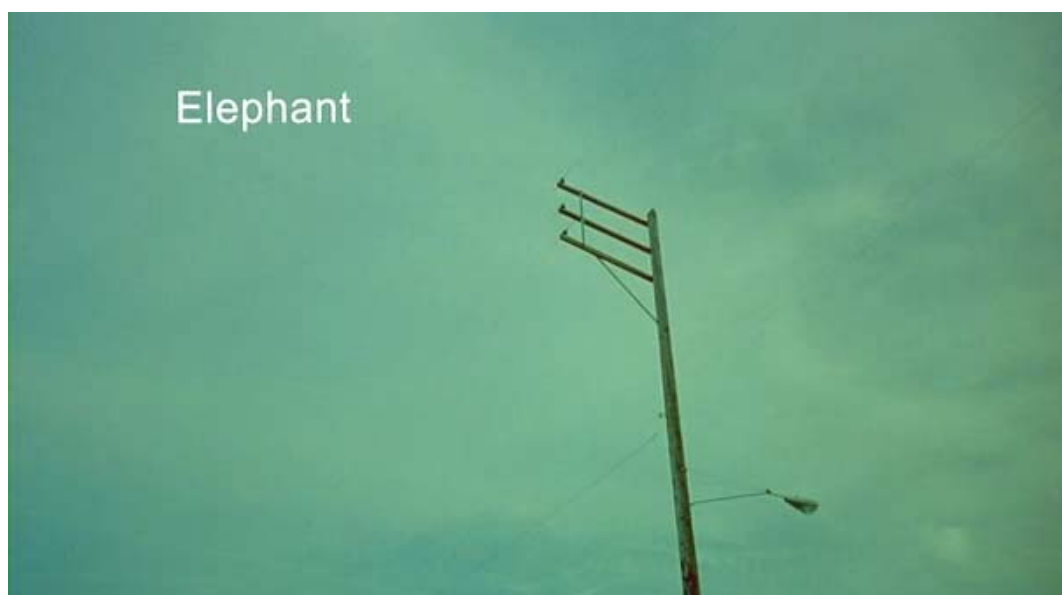


Figura N°14

Ya desde el inicio de la película el director Gus Van Sant nos deja entrever cual es la estrategia elegida para enfrentarse a la historia, inicia la película con un plano fijo y un campo casi estático en el cual se ve un poste eléctrico descentrado e inclinado contra un cielo atravesado por nubes que avanzan de derecha a izquierda. Un plano sin posible focalización aparente puesto que aun no conocemos ningún personaje ni dato de la historia con el cual comparar nuestro acceso al conocimiento mas que los nombres presentes en los créditos que aparecen en el tercio superior de la imagen (figura N°14). Un plano sin focalización aparente y con una ocularización cero puesto que no es posible asignar el encuadre a ninguna mirada en particular, más aún si pronto nos damos cuenta que el tiempo de la puesta en escena se encuentra acelerado, haciendo todavía más compleja de asignar esa mirada a alguien. Se plantea como una mirada vacía, sin mayor interés que la contemplación del paso del tiempo y es así como vemos su transcurrir en el plano, desde el día a la noche, sin que en ningún momento algo justifique la importancia del encuadre en sí. Cuando lo acostumbrado es abrir una película con un plano general de ubicación o un plano

que nos introduzca algún personaje, aquí no se nos presenta nada particularmente identificable, ningún referente en particular mas que un cielo que se podría encontrar perfectamente sobre nosotros como en cualquier otra parte del mundo y en donde pareciera no haber más personaje que el fatídico e inevitable tiempo en sí.

Este simple plano parece darnos muchas de las pistas de cual va a ser la relación entre la puesta en cuadro y la puesta en escena, y es así como en una de las primeras escenas que siguen a la de los créditos, cuando se nos presenta a Elias, la cámara a pesar de tener acción y personajes en la puesta en escena no demuestra tener al más mínimo interés de acercarse e indagar en ellos que el que le pareciera corresponder mostrar por su compromiso con la historia y el espectador. Poniendo en cuadro la acción con la misma pasividad con la que se nos mostró el plano inicial.



Figura Nº15

La escena se desarrolla en un plano secuencia al igual que la mayoría de las escenas de la película, esta en particular se inicia con un plano general que permanece estático presentándonos un espacio móvil con el protagonista (Elias) caminando desde el fondo hacia la cámara perfectamente centrado en el encuadre (Fig. Nº15). Ya al mantenerlo centrado y pequeño en relación al espacio que abarca el cuadro se transmite la relativa objetividad y distancia que mantendrá la cámara en relación a él. Esta permanece prácticamente inmóvil hasta que motivada por la cercanía y el rumbo que lleva el personaje se ve obliga a panear a la derecha y así evitar que el personaje salga de cuadro, manteniéndolo centrado con este movimiento pero ahora encuadrado en un plano medio que gira

junto con él hasta que se encuentra con una pareja de jóvenes que vienen en la dirección opuesta. Al realizar este paneo dinámico y descriptivo del desplazamiento de Elias la cámara debe reencuadrar contrapicando su ángulo, con lo que queda emplazada circunstancialmente mas abajo que él, esto, debido a la suavidad, justificación y distancia con que lo realiza no agrega ningún significado a la imagen como suele hacerlo un plano que utiliza esta angulación. Nos encontraremos aquí lo mas cerca del personaje que estaremos durante toda la escena, y esto será mediante un plano medio largo, escala de plano que si bien permite que él sea presentado ante nosotros y podamos notar algunas de sus características, no nos deja a establecer una relación más próxima, más íntima con él. Permaneceremos por lo tanto solo en un plano formal de relación con él, lo identificaremos pero no lo conoceremos. Siendo esto una constante con todos los personajes de la película.



Figura Nº16

Esta distancia es tal, que incluso nos encontramos a mayor distancia que la que separa a Elias de la desconocida pareja con la cual acaba de entablar una conversación (figura Nº16), situación que resulta no menos significativa en esta película, que como muchas otras que se distancian en alguna medida del M.R.I. buscan sacar a la cámara de aquel artificial lugar de omnipotencia que suele ocupar. Para analizar esta situación recurrimos a la ayuda que nos puede brindar la Proxémica<sup>44</sup> gracias a la cual se puede establecer claramente la presencia de tres tipos de distancias, de espacio en la imagen. Primero tenemos la relación

<sup>44</sup> La Proxémica es una disciplina que forma parte de la Semiótica dedicada al estudio de la organización del espacio en la comunicación lingüística; más concretamente, la proxémica estudia las relaciones -de proximidad, de alejamiento, etc.- entre las personas y los objetos durante la interacción, las posturas adoptadas y la existencia o ausencia de contacto físico.

establecida entre la pareja, los cuales se encuentran abrazados y coherentemente dentro del rango del denominado *Espacio Intimo*, que es el que se da entre 15 y 45 centímetros y refleja un alto grado de confianza y unión emocional, como la que se establece con familiares, parejas o amigos íntimos. Luego tenemos la distancia que separa a la pareja de Elias, la cual se encuentra dentro del *Espacio Personal* y se desarrolla entre 45 y 120 centímetros, esta distancia es la que se da por ejemplo en las conversaciones amistosas o de trabajo, donde se produce cierta apertura y cercanía para una tranquila relación interpersonal, por lo general en estas situaciones hay un grado de conocimiento previo o al menos un interés por conocer al otro. Y finalmente está la distancia a la que aparentemente se emplaza la cámara y que se encuentra en el rango del denominado *Espacio Social*, el que se extiende entre los 120 y los 364 centímetros, esta distancia se da cuando interactuamos con personas con las cuales no tenemos una relación interpersonal, es la distancia que nos separa cotidianamente de los extraños o de quienes mantenemos relaciones prácticas, como puede ser por ejemplo un vendedor. Es una zona de intercambio no personal, y es justamente ahí donde se nos sitúa como espectadores, se mantiene esta distancia y se ocupa una ocularización cero reflejada en la ausencia de instancia diegética o de marca de enunciación que nos ayude a atribuir la imagen a una determinada mirada, los movimientos que realiza la cámara son tan suaves y fluidos que no alcanzan a delatar el dispositivo. Mas aun cuando el campo que nos entrega el encuadre se presenta como un espacio unitario, centrado y cerrado donde todo lo que necesitamos, importa y acontece se encuentra dentro de los límites del cuadro, haciendo casi imperceptibles éstos, puesto que al contar con nula importancia el fuera de campo los bordes del cuadro no se perciben como una limitación, siendo sólo un discreto marco-ventana.

La acción continúa cuando la pareja accede a dejarse fotografiar y los tres personajes caminan hacia la izquierda de cuadro obligando a la cámara realizar un paneo reencuadrarlos al centro mientras se alejan conversando y sacando fotos, la cámara a pesar de que ellos se alejan permanece en el mismo lugar, mirando sin inmiscuirse desde una aún más marcada distancia (figura N°17). Luego de un par de fotos se despiden amablemente y Elias retoma su trayecto inicial hacia la derecha paneando la cámara con él mientras se saca de campo a la pareja, y así como en un inicio llegó ahora se va, dejándonos ahí mientras se aleja por el centro del plano sin que la cámara haga el menor intento de seguirle (figura N°18). Fuimos capaces por lo tanto de presenciar un pequeño fragmento de su vida, con lo que ahora resulta posible establecer a grandes rasgos una superficial

focalización interna, puesto que por poca que fuera, la información que se maneja en la escena y poseían los personajes al parecer fue compartida con nosotros. Pero al volver a quedar la cámara sola mientras el personaje se aleja, la sensación de que no se nos permitió acceder a un grado mas profundo de conocimiento sobre quien se nos quería introducir se acrecienta, y nos remarca la exterioridad de la ligera mirada a la cual se nos confina.



Figura N°17



Figura N°18

La distancia aparente de la cámara repercute directamente en la escala de planos utilizada, produciendo una narración en la que nos movemos principalmente entre planos conjuntos y general, con casi total ausencia de primeros planos y planos detalles, los cuales en el modelo del M.R.I. cumplen por lo general la función de comunicar las particularidades de las acciones y los personajes para poder identificarnos y abarcar mas conocimiento, lo que claramente no es el objetivo aquí.

### 8.1 Tiempo e intención

Queda claro que una de las características de la puesta en cuadro es la movilidad de la cámara y la distancia y relación que esta guarda con los personajes, esto se hace especialmente notorio en los numerosos y largos planos secuencias presentes en la película, particularmente en aquellos que se desarrollan al interior de los pasillos de la escuela.

Si definimos al Plano como aquella unidad discursiva mínima de continuidad espacio-temporal comprendida entre dos cortes que posee significación completa, y a la Secuencia como una unidad de contenido con significado completo. Podremos caracterizar al Plano Secuencia (la unión de ambos términos) como una unidad estructural en continuidad que integra, en términos de equivalencia durativa, un plano, como organización formal del discurso, y una secuencia, como componente básico del contenido. Curiosamente

los planos secuencia que aquí presenciamos explotan la primera característica por sobre la segunda, es decir, parece más importante el plano en sí y su extensa duración que la posibilidad de cubrir con este una unidad de contenido completa, el inicio, desarrollo y fin de una acción con un determinado objetivo, puesto que estos objetivos (que la mayoría de las veces ni siquiera tenemos claros cuales son) se ven diluidos o interrumpidos en la fragmentación de los múltiples personajes que se siguen a lo largo de la película y en la liviandad que tiene la cámara pasa saltar de uno a otro y cambiar su rumbo en medio de la secuencia. Todo lo cual nos entrega una volátil diégesis múltiple, un relato coral pero casi sin voces, modalidad que ya hace un par de años el M.R.I ha comenzado a incorporar, pero siempre articulando y desarrollando bien cada historia generalmente dando un giro al final donde todas son cerradas, completadas y unidas en un claro desenlace, cosa que aquí no se nos ofrecerá a pesar de que con anterioridad podamos saber a que apuntan los acontecimientos de la película.



Figura Nº19

Aquí pareciera no importar tanto el fin y las acciones como el recorrido en sí, privilegiándose el vagar por los pasillos por sobre el registro de una acción importante y concreta. Pocas veces sabremos cuál es el destino del desplazamiento que con distancia seguimos, situación que claramente la cámara no parece tener ningún interés en ayudarnos a resolver. Y así como en el plano inicial parecía no haber mas interés que la contemplación del paso del tiempo, en estos planos secuencia ocurre algo similar; si bien contamos con un protagonista, la cámara se relaciona con él como si fuera un extraño, manteniendo por lo general la distancia que se caracterizó como el *Espacio Social*, espacio donde la importancia del protagonista queda relativizada ante la poca información que se

comparte con nosotros y la falta de iniciativa que ejerce la cámara hacia este y sus acciones. La cámara simplemente los sigue sin buscar nunca un punto de interés más que el de mantener centrado y a una distancia prudente al personaje, generalmente desde atrás con lo que ni su rostro (y a través de este sus emociones o reacciones) somos capaces de contemplar (figura N°19). Para mantener esta distancia los Planos Secuencias son por lo general ejecutados utilizando un plano conjunto o un plano medio el cual realiza un suave y fluido desplazamiento descriptivo (con la utilización de steadycam), motivado directamente por el caminar del personaje que sigue. Y a pesar de que en la puesta en escena no se concrete nada en especial más que el recorrido mismo por los espacios juntos con los personajes, no se evitan los tiempos muertos, lo que generalmente se cortaría por montaje aquí se deja ser, ya que pareciera este ser el fin de la narración, introducimos en Planos Secuencias impotentes, planos que se limitan a contemplar mientras esperan el inexplicable y fatal devenir del puzzle de acciones que nos muestran, muchas de las cuales ni siquiera alcanzan a desarrollarse, tanto así que la película misma no posee una clausura dietética y permanecerá abierta, teniendo como claro ejemplo el echo de que ni siquiera ante la predecible conclusión del plano final la cámara se decidirá a mostrar lo que ocurre, distanciándose del desenlace mientras con ella se lleva la narración y no muestra la ejecución que sólo podemos suponer que finalmente ocurrió dejando en nosotros la responsabilidad de encontrar un cierre.

Los planos secuencias aquí utilizados a pesar de articular el espacio e integrar el fuera de campo con el desplazamiento, no centran su débil atención en él, la poca profundidad de campo utilizada nos ancla y muestra principalmente al personaje que centrado en el encuadre guía nuestro recorrido, pues él es casi lo único que se mantendrá a foco en el encuadre, atrayendo nuestra mirada sobre éste, aislándolo en un plano y pictórico espacio que sólo a medida que avanzamos se va transitoriamente revelando en la limitada zona de foco que posee la imagen, independiente de la amplitud del campo y la potencial profundidad que brindan las locaciones (figura N°20).

Por la impecable técnica con que son ejecutados estos planos una identificación primaria parece completamente posible, sin embargo, la carencia o restricción de información y la pasividad de la puesta en cuadro nos extraña y hace que resulte difícil identificarse con su comportamiento y sentirse satisfecho con su labor. La cámara nunca se impone a la situación, es la situación la que

guía la cámara, replegando esta su poder en la dependencia que establece. Algo similar ocurre con la Ocularización, en un uso normal un plano secuencia podría entenderse como la prolongación de la mirada del protagonista y situarnos así en una ocularización interna secundaria, como si fuera un gran raccord de su mirada, pero la manera en que aquí está ejecutado y su distancia terminan por aclararnos que es una ocularización cero donde no hay posible observador y la cámara está lejos de ser omnipotente o siquiera un personaje en la historia.



Figura Nº20

Todas estas características repercuten directamente en el modo en que se configura la focalización en la narración, puesto que si definimos la focalización como el grado de conocimiento al cual tenemos acceso, podemos ver aquí que ese conocimiento resulta filtrado y diluido incluso en el tratamiento de la cámara. Sabemos y vemos con tan poca profundidad los acontecimientos, sin indagar en ninguno de los múltiples personajes, que la focalización resulta difícil de establecer y permanece en los límites de una externa, definitivamente no sabemos más que los personajes, quizás sabemos lo mismo que ellos y ninguna de las acciones que se nos muestran tienen realmente mayor explicación o sentido, pero jamás se nos dan mayores pistas de lo que dentro de ellos ocurre como para que podamos confirmar que la información que manejamos es todo lo que hay por conocer, situación que nos mantiene activos ante la historia puesto que desconcierta la falta de explicaciones y la pasividad con que todo ocurre, cosa que ni la cámara (como parte de su estrategia) pareciera poder o querer comprender. Creando finalmente esto una sólida y poco común narración fruto del acuerdo entre las estrategias comunicativas, la puesta en escena y la puesta en cuadro en torno a la visión y discurso que se desea transmitir.

## 9. Errores y desencuadres en *Embriagado de Amor*

*“la imagen solo es interesante, funciona bien, si algo, en ella, esta descentrado (y puede, pues, confrontarse imaginariamente con el centro absoluto pero inquieto que somos nosotros, los espectadores)”*  
(AUMONT, *El ojo interminable*. p. 157)

De las tres películas analizadas esta es probablemente la que mas cómodamente se mueve en los modos de la representación institucional, si tomamos la tabla que enfrenta las características del contracine versus el M.R.I. seguramente encontraremos mas similitudes con este último que con el primero (desarrollo, clausura, etc.) , pero no por eso el Paul Thomas Anderson se entrega a la ilusión e invisibilidad que propone este sistema, no se limita a la hora de recurrir a todos los recursos del lenguaje de cámara que sean necesarios para hacer una puesta en cuadro mas rica y que aporte realmente a la narración aun cuando en ocasiones esto pueda ir en contra de la identificación, utilizando justamente esto para jugar con nuestras expectativas y predisposición.



Figura Nº 21

Analizamos esta escena pues presenta una diversa y rica utilización de estrategias narrativas y recursos de la puesta en cuadro que constantemente cambian y giran inesperadamente jugando con nuestras expectativas y la forma en que tradicionalmente se espera muestre una escena de estas características.

Esta escena ocurre al interior del departamento de Barry quien mientras recorta unos cupones del periódico se ve tentado por el aviso de una línea erótica a la cual decide llamar. Luego de entregar los datos de su tarjeta de crédito conversa incómodamente con una señorita para finalmente terminar masturbándose al teléfono.

Se inicia con lo que se puede describir como un perfecto y clásico plano subjetivo del protagonista: una focalización interna unida a una ocularización interna primaria (Fig. 21), aparentemente vemos a través de los ojos de Barry, lo que se nos da a entender con el uso de un Plano Detalle perfectamente centrado que integra ambas manos de actor en la acción de recortar un cupón. Al ser un plano detalle que comienza una nueva escena no tenemos mas contexto que los papeles que llenan la pantalla, el espacio es plano y sumamente estático y el fuera de campo permanece no percibido pues el interés es saciado con lo que tenemos en cuadro. El emplazamiento de la cámara y su angulación picada logran situarnos a la distancia y perspectiva con que su ojos verían la acción, tenemos acceso a todo lo que el protagonista sabe, es más, junto con él, a través de sus ocularización nos percatamos del anuncio telefónico que motivara el desarrollo de la escena, momento en el cual la cámara realiza un imperceptible movimiento con el que, siguiendo la atención del protagonista, nos acercamos hacia el anuncio.

La escena mantendrá durante casi todo su desarrollo una focalización interna, compartiendo en todo momento exactamente lo que conoce el protagonista, pero lo que vendrá a aportar originalidad y complejidad es el uso de la ocularización y la puesta en cuadro.

En una progresión lógica, el plano siguiente mantiene la focalización interna guiada por el saber del protagonista, pero cambia a una ocularización cero que sigue el desplazamiento del actor en plano que varían entre conjunto y medio gracias a limpios paneos, el desplazamiento del actor motiva directamente el movimiento de la cámara creando un espacio dinámico descriptivo, el ritmo y dirección de la puesta en escena es la que mueve a la puesta en cuadro, se mantiene al protagonista centrado en el encuadre con una angulación, altura y nivel normal, todo lo relevante esta dentro del campo, el que constantemente se va actualizando a medida que el personaje gira aproximadamente 270° alrededor de la cámara, con lo que el fuera de cuadro no presenta mayor interés ni misterio, esta definido, lo conocemos y sabemos que lo importante esta ante nuestros ojos. Este seguimiento por parte de la cámara continua hasta que el protagonista se sienta en una mesa, momento en el cual el encuadre junto con el personaje quedan fijos en su posición, pero de manera inexplicable, casi como un error, la composición queda sumamente descentrada (Fig. 22), con todo el peso en el borde derecho, cortando el cuadro solo unos centímetros mas a la izquierda del personaje y dejando un gran aire en casi  $\frac{3}{4}$  del plano que no presentan mayor

interés. Esto extraña, pero resulta perdonable y hasta entendible quizás como reflejo de la soledad y el vacío del personaje y sus espacios, sin embargo cuando uno parece haber ya aceptado el descentrado, la cámara bruscamente reencuadra hacia la izquierda y se detiene, volviendo a quedar el cuadro descentrado, pero ahora hacia el otro extremo. Si hasta este momento la puesta en cuadro nos había parecido natural y lógica, lo que sin problemas podría haber provocado en nosotros al menos una identificación primaria, sintiéndonos satisfechos con la labor de la cámara e incorporándola como nuestra propia mirada, de pronto, gracias a este inexplicable nuevo desencuadre somos bruscamente sacados de esta ilusión, se rompe la transparencia del relato al ver como la cámara antojadizamente, sin ninguna motivación interna a la puesta es escena se moviliza y cambia su encuadre independizándose de esta y volviéndose momentáneamente expresiva. Cuando ya nada justifica la necesidad de su movimiento la cámara pareciera tener una necesidad propia de moverse, de buscar nuevas posibilidades en la imagen y de paso recordándonos que lo que vemos es una ficción, que no tenemos mayor poder frente a la narración, sino que estamos subordinados a un dispositivo artificial, propenso a errores e imperfecciones quizás, o simplemente a la voluntad de “otro” que maneja y decide qué vemos y cómo.

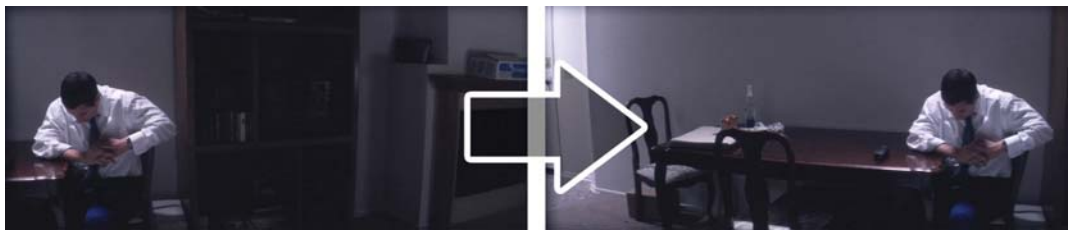


Figura Nº22

Para seguir jugando con nuestras expectativas e inocencia, luego de este extraño momento el protagonista se vuelve a poner de pie y se desplaza por su departamento, movimiento que la cámara acompaña amable y transparentemente con lo que volvemos a nuestra pasividad y todo nos parece normal, esto hasta que Barry vuelve a sentarse mientras espera que lo llamen de vuelta momento en el cual la cámara nuevamente se independiza y realiza su juego con un rápido paneo entre dos incómodos e inexplicables encuadres extremadamente descentrados que no se condicen con la intención de nuestra mirada o de lo que estamos acostumbrados a esperar.

El tercer plano de la escena no hace mas que continuar este juego de cómo esperamos ver la acción. De los movimientos estables y fluidos del plano anterior que no opone mayor resistencia a la lectura y el cual podrían catalogarse de objetivo y neutro en cuanto no se le puede atribuir a nadie esa mirada (si logramos olvidar por un momento el extremo e inexplicable reencuadre), pasamos a un plano de cámara en mano que sigue inestablemente al protagonista manteniéndolo encuadrado entre plano medio y primer plano. Continúa la focalización interna y la ocularización cero, pero ahora ejecutada en un encuadre móvil con pulso que nos señala la presencia de alguien dirigiendo esta mirada, el encuadre se subjetiviza, al acoso de la cámara y algunas peculiaridades en los emplazamientos que esta mantiene se suma un constante movimiento de vaivén hacia el personaje, lo que provoca una errática profundidad de campo que intermitentemente saca de foco al personaje y logra desarticular casi completamente el espacio mediante la puesta en cuadro de un limitado campo dominado en gran parte por la figura del protagonista. Todo lo cual pareciera tener la intención de gatillar en el espectador una identificación secundaria reflejando en estas características los estados y emociones del protagonista en ese momento, seduciéndonos y desorientándonos con estos recursos hasta que nuestra mirada logre convertirse en la visión desdoblada del propio personaje. Consiguiendo, curiosamente, que el paso del plano anterior a este nos resulte casi imperceptible por mas diferentes que sean sus ejecuciones, demostrando la efectividad de la identificación secundaria y los métodos del M.R.I. Los que en este caso fueron construyendo de a poco la tensión e identificación, haciendo del cambio de plano (que respeta la escalaridad) una fluida experiencia a pesar de su notable cambio de técnica.

Pero esta identificación no dura mucho, pues cuando ya parecemos estar en sintonía con el personaje la situación se torna un poco incomoda y la cámara rápidamente nos saca de aquel plano móvil con pulso y nos vuelve a entregar una visión objetiva de la situación, más segura. Ante la inminente masturbación del protagonista la cámara reacciona como motivada por un mecanismo de seguridad.

Pasamos así al cuarto y último plano de la escena, el que retomando la estabilidad y distancia del segundo plano, encuadra desde atrás a Barry en un plano americano, y nos coloca en una relación formal con él, lejos de aquella

intimidad producida por la identificación secundaria y el primer plano. Para reforzar más la distancia y objetividad del encuadre se compone al protagonista en el centro absoluto de éste, en un espacio de fácil reconocimiento pues la cámara ya ha pasado su mirada con anterioridad por ahí. Y es justamente en este correcto plano centrado donde la cámara nos vuelve a sorprender manifestando su voluntad al realizar inesperadamente un paneo en 180º grados en el preciso momento en que Barry comienza a masturbarse dejándolo a nuestra espalda (Fig. 23), movimiento expresivo que no posee motivación interna y que pareciera estar guiado por un cierto pudor y respeto hacia nuestra identificación primaria con la cámara; ante una situación incomoda apartamos nuestra mirada de la acción y para no cortar de golpe la escena ni “inspiración” del protagonista, el encuadre decide dejar fuera de campo la acción y nos ofrece a cambio una lámpara del mismo color que él, componiendo la imagen de la misma forma y a la misma distancia pero mirando hacia el otro extremo de la habitación. Nos quedamos con una lámpara blanca acompañada de un flare azul que como mas adelante veremos funciona como otro elemento narrativo más de la puesta en cuadro.



Figura N°23

Comúnmente en una situación como esta se podría haber cortado por montaje si algo no se quiere mostrar y dejar así perfectamente intacta la invisibilidad de la cámara, pero marcando la enunciación el autor decide no hacerlo y deliberadamente gira la cámara con lo que no sólo saca de campo lo que prefiere no explicitar, sino que nos demuestra su poder a la hora de seleccionar, coherente con lo que plantea Jean Mitry al hablar de los avances del lenguaje cinematográfico, señalando que los planos “Se convirtieron en una especie de “juicio” dirigido por el autor sobre sus personajes”<sup>45</sup>, Paul Thomas Anderson se hace cargo de esta capacidad de la cámara.

<sup>45</sup> Mitry, Jean, Estética y psicología del cine 2. Las formas (1963), Siglo veintiuno, p.171.

Vale aquí destacar que la película utiliza un formato panorámico llamado Cinemascope de proporciones 2.35:1, el cual entre otros objetivos buscaba hacer más deslumbrante aun el espectáculo, abarcando casi la totalidad de nuestro radio de visión con una extensa pantalla que nos cautiva y casi forzosamente reemplazaba la mirada al no dejar escape a nuestros ojos, lo que unido a unos brillantes y saturados colores que recuerdan al antiguo Technicolor, hacen aún mas llamativa la imagen. Lógica elección en una paradójica película que justamente se aprovecha de estos efectos para jugar con nuestras expectativas y vulnerabilidades como espectadores ante el relato. Sin duda al utilizar este formato resulta mucho más sencillo soltarnos de la mano para que caigamos en la identificación, para luego rápidamente volver a sacarnos de aquel “viaje inmóvil” del que habla Burch.

El formato 2.35:1 y otros que de igual manera destacan por su ancho se pueden leer como parte de la obsesión del M.R.I por lograr que el espectador se identifique con lo que ve, lograr de la manera más efectiva reemplazar nuestra mirada por el ojo omnipresente de la cámara. Ejemplos mas evidentes y sorprendentes de esta búsqueda pueden resultar el ya obsoleto Cinerama y su pantalla curva que literalmente rodeaba al espectador con una proporción de 2.89:1, el que encuentra un heredero en el actual IMAX, o el renacer del cine 3D, que tan de moda se encuentre y es promocionado como la revolución del cine, sospechosa revolución que finalmente pareciera cumplir con la promesa de convertir a la pantalla en una ventana abierta el mundo que absorba todos nuestros sentidos y mas. Ante la creciente incredulidad y la perdida de la capacidad de asombro la industria debe inventar nuevos mecanismos que logren una inmersión completa del espectador, y el 3D actualmente pareciera cumplir con esta función al borrar virtualmente los límites y plenitud de la pantalla, desdibujando los bordes del cuadro que son uno de los elementos que mas delatan al dispositivo.

## 9.1 Flare

A lo largo de toda la película con frecuencia se puede notar la presencia de un elemento que comúnmente es considerado un error técnico, un defecto que en circunstancias normales sería evitado a toda costa pues delata el dispositivo fílmico. Nos referimos al flare, efecto producido por la reflexión de fuertes rayos de luz que sin formar parte de la imagen inciden directamente sobre los elementos del lente, reflejándose y descomponiéndose antes de dar finalmente con el negativo o sensor, generando círculos o líneas de luz coloreada en la imagen.

Este defecto por lo general se evita pues rompe la transparencia del relato y cualquier posible identificación; nuestros ojos no producen este efecto. Es más, según los niveles de competencia en el tema, la capacidad de lectura del espectador, el flare no solo puede delatar el dispositivo, sino que además entregar información técnica del mismo, por ejemplo el tipo de lente utilizado o la cantidad de hojas que posee su diafragma, en este caso el flare horizontal que atraviesa toda la imagen nos dice que el lente utilizado es un lente anamórfico, pues es el único tipo de lente que produce un flare de estas características, lo que a su vez se condice y podría haber sido deducido con el ancho formato de la imagen

El flare, que ha sido muy explotado hace poco en publicidad y videoclips sólo con fines estéticos, es utilizado aquí con fines narrativos, y es que desde el color, hasta el momento preciso en el que se produce, está pensado y coordinado con los acontecimientos de la puesta en escena.

En la penúltima escena de la película se enfrentan Barry y Lena luego de una serie de equivocaciones e indecisiones, Barry le pide disculpas a Lena mientras ella, seria y distante, no se decide a cruzar el umbral de la puerta de su departamento y perdonarlo. La puesta en cuadro comienza con un plano conjunto del pasillo en donde se encuentra el departamento de Lena, la cámara en un suave Dolly-in toma a Barry corriendo de frente desde el fondo opuesto del pasillo, en encuadre avanza a su encuentro hasta llegar frente a la puerta del departamento, pero este desplazamiento se ve interrumpido repentinamente cuando nos percatamos de lo molesta y distante que se encuentra Lena, la cámara prefiere guardar distancia y los mantiene en un estático plano medio perfectamente centrado en la figura de ella, mientras relega a Barry al tercio izquierdo del plano y lo enfrenta a una vacía y blanca pared al otro extremo del

cuadro, creando una composición inestable y descentrada, la que se apoya en Lena y mantiene a Barry en una posición límite, a pocos pasos de salir de cuadro y seguramente de la vida de Ella (Fig. 24).



Figura N°24

Finalmente la situación se resuelve con la declaración de Barry y ambos se besan, momento en el cual la cámara nuevamente tiene la confianza para movilizarse hacia ellos y reforzar el momento de felicidad dejando a ambos perfectamente centrados y juntos en plano medio corto, cambiamos a otro plano medio corto, pero esta vez con la cámara emplazada al interior del departamento, a espaldas de Lena. Este plano que comienza sin ningún elemento fuera de lo normal, a medida que la intensidad de la escena se comienza a acumular forma en la mitad inferior del cuadro un amplio flare azul (Fig. 25), sin contar absolutamente con ninguna justificación técnica mas que la de marcar el sentimiento de ambos. Elemento que se puede ver ocupado de la misma manera a lo largo de todo el film y que sin duda representa a los personajes y sus sentimientos, es esto tan claro que incluso en un momento ambos personajes se pueden ver personificados con los respectivos colores de sus vestimentas (las cuales mantienen prácticamente a lo largo de toda la película) en dos pequeños flare circulares cuando Barry observa el armonio, símbolo también de sus deseos y sentimientos (Fig. 26).

Así nos damos cuenta como un elemento que generalmente es visto como un error y que puede generar distancia en el espectador es ocupado en el relato para reforzar lo que se nos narra, dándole un giro, utilizando una vez mas de manera no tradicional elementos de la puesta en cuadro, o en este caso defectos.



Figura N°25



Figura N°26

Nuevamente aquí los flares nos hablan del interior de Barry, y se atreven incluso a representar a él y Lena con sus característicos colores.



Figura N° 27

Ante la pregunta realizada a Barry por su compañeros de trabajo ¿A dónde vas? Los flare se toman el derecho de responder con su presencia y adelantan el tono de la secuencia que vendrá

## 9.2 Iris

Como se ha visto, el MRI es un sistema que va evolucionando y adaptándose, si es que no marcando la pauta de los modos y recursos que consideramos “normales” de representación, y así como incorpora y absorbe nuevas tendencias, va dejando obsoletas y desautorizando otras que con anterioridad fueron prácticas comunes, ampliamente explotadas y aceptadas por todos. El caso analizado aquí puede ser un ejemplo de esto, nos referimos al iris, recurso que fue muy utilizado como signo de puntuación característico de algunos géneros cinematográficos, y que en algún momento además se ocupó para sobreencuadrar, aislar y destacar elementos dentro del cuadro cuando de otra forma los medios de la época no lo permitían. Aquí Paul Thomas Anderson lo saca del baúl, y en su constante uso de recursos para desarticular nuestras expectativas generadas por aquellos relatos a los que estamos acostumbrados, lo incorpora de manera sorpresiva en un plano de travelling que sigue a ambos protagonistas a través de largos pasillos de un hotel en Hawai, utilizándolo para destacar una acción y marcar la enunciación al lograr modificar momentánea y arbitrariamente los límites del cuadro, convirtiendo nuestro amplio marco en una pequeña y circular apertura que nos niega gran arte del campo. Todo gracias a este sencillo y casi olvidado recurso.

El plano es el tercero de una seguidilla de planos que en travelling descriptivo siguen a Barry y Lena perfectamente centrados mientras caminan por el hotel en una actitud reservada pero romántica, encuadrándolos en un plano medio con focalización interna y ocularización cero, siempre manteniendo una distancia de cierta timidez en relación a los personajes y a una altura un poco menor que la normal de ellos. Los desplazamientos están ejecutados de manera perfectamente limpia (uso de steadycam) con la intención de no generar ningún ruido visual que nos distraiga y así pueda transmitir junto con la puesta en escena los sentimientos e intenciones de ambos. Por la manera suave y transparente en que esta ejecutada la secuencia seguramente se podrá llegar a provocar una identificación primaria y una secundaria en nosotros, pero nuevamente cuando todo parece normal y a punto de concluir sin sorpresas, el autor introduce dos elementos que llaman nuestra atención; primero un veloz flare que avanza desde el fondo del pasillo hacia donde se dirigen ambos protagonistas atraviesa la imagen, como indicándonos que algo ocurrirá y marcando el pulso de la relación, para luego, cuando los protagonistas se alejan y finalmente deciden tomarse de la

mano, desde los límites de esta ancha imagen de formato panorámico comenzar a cerrar un iris sobre las manos tomadas de ambos, cubriendo toda la pantalla de negro y sólo manteniendo una pequeña abertura circular con la que se sigue ambas manos hasta que doblan en final del pasillo (Fig. 28), momento en el que el iris se cierra y quedamos en negro, marcando con esto el paso a otra etapa de su relación y la película con la consumación de la relación entre ambos.



Figura Nº 18

Así, un recurso que bajo los actuales parámetros del M.R.I se puede percibir como anacrónico e “inocente”, es rescatado y se emplea inesperadamente para recordarnos que la historia que se nos muestra no es más que una tierna y extraña ficción romántica, provocando posiblemente esto una sonrisa cómplice en nosotros. Se le rinde homenaje a este clásico recurso y se nos termina de demostrar que todo lo que vemos se encuentra a merced de la voluntad y juegos que el director desee introducir, que está en sus manos el relato de aquello que generalmente solemos percibir como una natural historia que sola, sin intervención se narra. Falsa ilusión puesto que donde hay elecciones hay significado, y la cámara como hemos podido ver, nos ofrece las más variadas posibilidades de realización.

**V: Conclusiones**

## CONCLUSIÓN

Iniciamos este recorrido con la intención de buscar rincones donde la cámara siguiera conservando su valor y poder narrativo, tratamos de alejarnos de la sombra del Modo de Representación Institucional pues bajo éste señalamos un empobrecimiento y estandarización del lenguaje cinematográfico. Búsqueda que nos llevo a analizar tres películas con la esperanza de encontrar en ellas ejemplos de las variadas y ricas posibilidades con que cuenta la cámara como uno de los pilares fundamentales de la narración en el cine.

A través del presente trabajo nos fue posible determinar y profundizar en los tres elementos principales que componen el encuadre más allá de los aspectos técnicos y funcionales ampliamente conocidos, y ver en la práctica como se pueden conjugar sus diferentes manifestaciones y posibilidades, demostrándonos que cada parte por sí sola (cuadro, campo y punto de vista) nos ofrecen múltiples caminos a través de los cuales interactuar con los heterogéneos elementos que componen un film, desde la historia y la puesta en escena hasta la posición que se desee adopte el espectador frente a la película. Que no todos los cuadros tienen porque ser invisibles y los espacios unitarios, que la fragmentación, y las limitaciones pueden ser tan válidas y ricas para el espectador y la narración como un *viaje inmóvil*, sólo que a diferencia de este último, los modos que se pueden reunir bajo la etiqueta de contracine resultan mucho mas estimulantes y desafiantes tanto para el espectador como para el realizador. Estableciendo que el distanciamiento es un recurso tan válido como la identificación, y que las recetas del M.R.I. son tan solo una de las tantas alternativas con las que podemos contar, que si no se teme evidenciar el dispositivo o marcar la enunciación es posible construir tantos tipos de narración como realizadores dispuestos a llevarlas a cabo existan. No existen las historias que se cuente por si mismas.

Es justamente con las tres película que seleccionamos como ejemplo que pudimos obtener un pequeño pero aleccionador vistazo al abanico de posibilidades que posee la cámara para convertirse en un agente capaz de dotar de significado las mas sencillas historias o puestas en escena, jugando un rol activo en la construcción de la narración y la producción de significados, incluso por medio de sencillos recursos y variaciones como puede ser el echo de introducir a cuadro un elemento que entorpezca nuestro acceso al campo o mantener el emplazamiento de la cámara restringida a una cierta distancia de los

personajes. Logrando en este trabajo analizar la utilización y funcionamiento de los elementos mas recurrentes utilizados por estos directores, los vacíos, la fragmentación y la extraña mirada en la que nos sitúa Wong Kar-Wai a través de una delicada y bien pensada puesta en cuadro y poco común emplazamiento de la cámara que, la desinteresada, volátil y contemplativa mirada que a través del movimiento y la distancia de la cámara nos plantea Gus Van Sant, y los giros en la puesta en cuadro e introducción de elementos que suelen ser evitados por parte de Paul Thomas Anderson para jugar con las expectativas del espectador y narrar por medio de elementos no tradicionales. Todos rompiendo de una u otra manera con las estrategias planteadas por el M.R.I aunque no por esto negando la utilidad de éstas, viéndose validados como un recurso mas; muchos de sus mecanismos, no negando los grados de identificación por ejemplo, pero tampoco convirtiendo ésta en el fin mismo de la narración.

Sobre lo mismo se pudo establecer la estrecha relación que existe entre las estrategias comunicativas y la puesta en cuadro, cómo ciertos los elementos de la Narratología (Focalización y Ocularización particularmente) interactúan y se condicionan recíprocamente en el modo que dispongamos el encuadre, resultando esta dialéctica de vital importancia a la hora de crear una coherente y potente narración. Esta interacción y posible equilibrio es sumamente delicado pues sobre esto se arma la ilusión de la transparencia del relato con cámaras omniscientes o serenas y emocionantes ocularizaciones, o por el contrario, se plantean miradas externas y duras que son el claro reflejo de un autor y sus juicios, no bastando mas para pasar de un extremo a otro que un sutil cambio en la distancia o la composición del encuadre.

Todos estos elementos además se pueden tener en cuenta el momento de enfrentar la creación de un film, tomarlos como un punto de partida desde el cual analizar el guión y para conformar una primera idea, un primer filtro de cómo puede ser la actitud de la puesta en cuadro en relación a la narración de la historia.

Para la realización de estos análisis fue de gran utilidad la elaboración de una guía que nos ayudara a puntualizar de manera rápida y clara los principales elementos y características de los planos en cada una de las categorías, logrando así realizar una observación estructurada al momento del visionado en base a la cual luego poder desarrollar los análisis. Pauta cuyos puntos se lograron obtener a través del estudio realizado para el marco teórico y la primera parte del desarrollo.

Gracias a todo este trabajo logramos constatar la importancia del lenguaje de cámara dentro de la narración cinematográfica, demostrar que ésta juega un activo y vital rol en la construcción y comunicación de significados, que no debemos olvidar que la cámara es una herramienta con la capacidad de darle formas a nuestras ideas.

Que quizás no es necesario constantemente “extrañar” al espectador, ni ir en contra del M.R.I. porque esto de por sí solo tampoco tiene valor. La riqueza y el poder de la cámara está en el uso coherente y creativo que le demos a los diferentes recursos que nos ofrece.

No olvidemos la responsabilidad que tenemos sobre nuestros hombros (literalmente) o frente a nuestro ojo al momento de crear imágenes. Con cada encuadre que creamos estamos diciendo algo y no sólo mostrando. Creemos que con la presente tesis hemos podido contribuir en parte a rescatar y poner a disposición algunos de los múltiples elementos que pueden ayudar a dotar de mayor profundidad nuestra labor.

## **Bibliografía**

Casetti, Francesco, di Chio, Federico. Cómo analizar un film. Paidós, 1991.

Jost. Francois, Gaudreault, André. El relato cinematográfico. Paidós, 1995.

Zunzunegui, Santos. Pensar la imagen. Cátedra. 2003.

Bordwell, David. El arte cinematográfico. Paidós, 2002.

Bordwell, David. La narración en el cine de ficción. Paidós, 1985.

Catalá, Josep Maria. La puesta en imágenes. Paidós, 2001.

Mitry, Jean. Estética y psicología del cine. 2. Las formas. Siglo veintiuno, 1963.

Villain, Dominique, El encuadre cinematográfico. Paidós, 1997.

Aumont, Jacques, La imagen, Paidós, 1992

Aumont, Jacques, Estetica del cine, Paidós, 1996

Aumont, Jacques, El ojo interminable, Paidos, 1997.

## **ANEXOS**

| PLANO       |  | ESTRATEGIA COMUNICATIVA |                                                                                                                       | PUESTA EN CUADRO       |                                                                            | CARACTERÍSTICAS DE LA IMAGEN                                                                                                                                                                                      |                           |                                                                                             |                                        |
|-------------|--|-------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------|----------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------|
| Ubicación   |  | Focalización            | ceros: N>P<br>interna: N=P<br>externa: N<P                                                                            | Cuadro                 | marco-objeto<br>marco-límite<br>marco-ventana                              | función visual<br>función económica<br>función simbólica<br>función represent.-narrativa<br>función retórica                                                                                                      | Composición y Desencuadre | desencuadre y centrado<br>desencuadre y bordes de la imagen<br>desencuadre y secuencialidad |                                        |
| Duración    |  | Paralepsis / Paralipsis |                                                                                                                       | Campo / Fuera de Campo | Ejes de organización<br>Id/Ont<br>Estático/Dinámico<br>Orgánico/Inorgánico | Categorías analíticas<br>off no percibido<br>off no imaginario<br>off imaginario<br>estático vivo<br>dinámico descriptivo<br>dinámico expresivo<br>unitario fragmentado<br>centrado/excentrico<br>cerrado/abierto | Modificadores del cuadro  |                                                                                             |                                        |
| Descripción |  | Ocularización           | interna primaria: subjetiva<br>interna secundaria: contraplano, raccord<br>ceros: nadie mira<br>modalizada: vemos más | Punto de Vista         |                                                                            |                                                                                                                                                                                                                   | Profundidad del campo     |                                                                                             |                                        |
|             |  |                         |                                                                                                                       | ENCUADRE               |                                                                            |                                                                                                                                                                                                                   |                           | Emplazamiento de la cámara                                                                  | ángulo<br>nivel<br>altura<br>distancia |
|             |  |                         |                                                                                                                       | MODO DE REPRESENTACIÓN | Identificación / Distanciamiento                                           |                                                                                                                                                                                                                   | Movilidad del Encuadre    |                                                                                             |                                        |

Anexo N°1: Pauta base de análisis (con ayuda memorias en gris claro).

[illegible]

Anexo N°2: Ejemplo de pauta utilizada en el análisis de Con animo de amar.







Anexo N°5: Afiche Con ánimo de amar.



Anexo N°6: Afiche Elephant.



Anexo N°7: Afiche de Embriagado de amor.