



CENTRO UNIVERSITARIO DE ESTUDIOS CINEMATOGRAFICOS

A large graphic consisting of five concentric, semi-circular white lines on a dark blue background. The lines are arranged in a way that they appear to be part of a larger circle, but they are cut off on the right side, creating a sense of depth and movement. The text 'LAS CINCO C'S DE LA CINEMATOGRAFIA' is centered within this graphic.

LAS CINCO C'S
DE LA
CINEMATOGRAFIA

MATERIAL DIDACTICO DE USO INTERNO No. 11

CENTRO UNIVERSITARIO DE ESTUDIOS CINEMATOGRAFICOS

LAS 5 C'S DE LA CINEMATOGRAFIA

Joseph V. Mascelli

Material Didáctico de Uso Interno

Traducción
Marcela Fernández V.
Ma. Luisa Amador R.

ANGULOS DE CÁMARA

INTRODUCCION

El presente libro es el resultado de un curso de estudio de los ángulos de cámara. El curso se dio en el Instituto de Estudios de la Universidad de Chile, en el año 1954. El curso se dio en el Instituto de Estudios de la Universidad de Chile, en el año 1954. El curso se dio en el Instituto de Estudios de la Universidad de Chile, en el año 1954.

El presente libro es el resultado de un curso de estudio de los ángulos de cámara. El curso se dio en el Instituto de Estudios de la Universidad de Chile, en el año 1954. El curso se dio en el Instituto de Estudios de la Universidad de Chile, en el año 1954.

CONTENIDO

Ángulos de Cámara	7
Continuidad	47
Edición	105
Acercamientos	121
Composición	137

ANGULOS DE CAMARA

INTRODUCCIÓN

Una película se compone de muchos planos. Cada plano requiere que la cámara se emplace en la mejor posición para describir a los actores, el decorado que se filma y la acción en el momento particular de la narración. La posición y el ángulo de cámara, dependen de diversos factores. Muchos de los problemas relacionados con la elección de los ángulos de la cámara, se solucionan mediante un análisis cuidadoso de las necesidades del relato. Con experiencia se pueden tomar decisiones de modo casi intuitivo. El ángulo de cámara determina tanto el punto de vista del espectador como el área cubierta en la toma. Cada vez que la cámara se emplaza, deben responderse dos preguntas: ¿Cuál es el mejor punto de vista para filmar esta parte de la acción? y ¿qué espacio debe contenerse en el plano?

Con la elección cuidadosa del ángulo de cámara se puede intensificar la visualización dramática del relato. Un ángulo elegido en forma descuidada puede distraer o confundir al público al describir la escena de tal modo que su significado sea difícil de comprender. Por lo tanto, la selección de los ángulos de cámara es un factor primordial en la elaboración de una película.

En la mayoría de los casos, los guiones de ficción indican el tipo de plano que se requiere para cada escena en una secuencia. Algunos Estudios prefieren trabajar con guiones desarrollados a base de Escenas "Maestra" (master scene), en los que toda la acción y el diálogo se presenta en una secuencia completa pero sin señalar los ángulos de cámara. En cualquier caso, el director tiene la prerrogativa de elegir sus propios ángulos de

acuerdo con la interpretación que le dé al guión. Debido a que el camarógrafo es quien coloca la cámara, es él también quien por lo general toma la decisión final del punto de vista y el espacio, basado en los deseos del director. Los directores varían en lo que respecta a la decisión del ángulo de la cámara: Muchos dejan la decisión final al camarógrafo, una vez que le han explicado sus necesidades. Otros que tienen mayor preocupación por la técnica de la cámara trabajan más de cerca con el camarógrafo para llegar al emplazamiento de cámara preciso para cada tema.

Cuando se filma a partir de un guión, el camarógrafo y el director, de películas que no son de ficción pueden trabajar de la misma forma. Sin embargo, si el camarógrafo trabaja solo deberá elegir sus propias tomas. Cuando se filman documentales de modo improvisado, se tiene la responsabilidad adicional de desglosar el evento en planos individuales, y de decidir el tipo de toma que se requiere para cada fragmento de la acción. En cualquier caso, la experiencia del camarógrafo, su conocimiento de los problemas y su imaginación visual, influirán en gran medida en la selección del ángulo de cámara.

Tanto los realizadores de películas de ficción como los de no ficción emplean a menudo un Diseñador de Producción o un Director Artístico para preparar un Story Board, una serie de dibujos que describan las acciones más representativas y que sugieran el ángulo de cámara, movimientos del actor y de la cámara, así como la composición del cuadro. Estos diagramas pueden ser



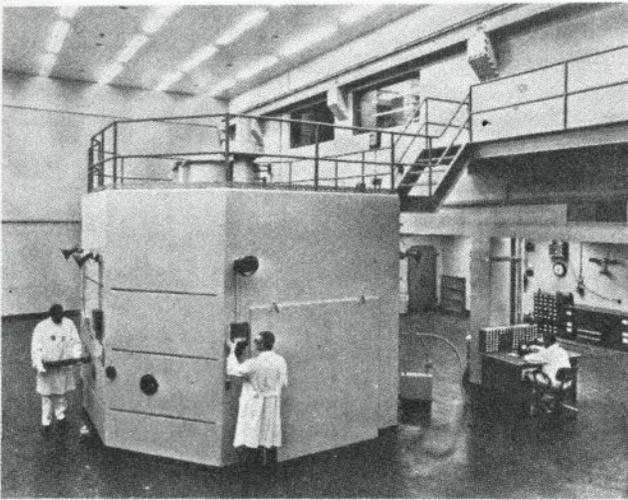
Las películas de ficción en ocasiones establecen el tipo de plano que se requiere para cada escena de la secuencia. El director de fotografía es el responsable del emplazamiento preciso de la cámara.

muy simples, únicamente el esquema; o pueden ser muy elaborados como en el caso de películas de ficción de costo elevado en las que la elección del color para cada escena debe estar estrechamente vigilado por el director y el camarógrafo al establecer el plano.

Una historia cinematográfica es una serie de imágenes cambiantes en continuidad que representan acciones desde una variedad de puntos de vista. La elección del ángulo de cámara puede situar al público más cerca de la acción a fin de que observe un fragmento significativo en un gran acercamiento (close-up); más alejado para que aprecien la grandeza de un vasto paisaje; elevado para que puedan asomarse a un proyecto de construcción; o bajo para ver la cara de un juez. El ángulo de cámara puede variar el punto de vista de un actor a

otro a medida que el énfasis dramático cambia durante una escena; viajar junto con un jinete a galope cuando se escapa de sus perseguidores; adentrarse en una escena dramática, a medida que el relato incrementa su interés; alejarse de una escena que represente muerte y destrucción; descubrir un mundo microscópico que de otra manera sería invisible; u observar la tierra desde un satélite en órbita.

Se puede situar al auditorio en cualquier punto instantáneamente para que vea cualquier cosa desde cualquier ángulo a discreción del camarógrafo y del editor cinematográfico. ¡Así es la fuerza de una película! ¡Tal es la importancia en la elección del ángulo de cámara correcto!



En las películas de no ficción que se filman de modo improvisado se confiere una mayor responsabilidad al camarógrafo, ya que debe fragmentar la acción en planos individuales así como decidir el tipo de encuadre para cada segmento de la misma. El conocimiento de la edición es valioso cuando se filma sin el apoyo de un guión.

ESCENA, PLANO Y SECUENCIA

En muchas ocasiones los términos escena, plano y secuencia son mal interpretados.

Escena: define el lugar o locación donde se sitúa la acción. Esta expresión fue tomada de las producciones teatrales, donde un acto se puede dividir en diversas escenas, cada una de las cuales se encuentra en un lugar diferente. Una escena puede consistir de un plano o diversos planos representando una acción continua.

Se define como plano, la reproducción de una acción continua filmada por una cámara sin interrupción. Cada plano es una toma. Cuando se filman planos adicionales de la misma acción con el mismo emplazamiento debido a errores dramáticos o técnicos, los planos subsecuentes son denominados retakes. Si se cambia el emplazamiento o se realiza cualquier movimiento de la cámara, cambio de lentes, o se filma una acción diferente es un nuevo plano, no un retake.

Una secuencia es una serie de escenas o planos completa en sí misma. Una secuencia puede ocurrir en un solo emplazamiento, o en varios. La acción debe marchar en una secuencia cada vez que ésta continúe a lo largo de varias tomas consecutivas con cortes directos a fin de que describa la acción en una forma continua, como en la vida real. Una secuencia puede comenzar como una escena exterior, y continuar dentro de un edificio, a medida que los actores entran y se colocan para

hablar o actuar. Una secuencia puede empezar o terminar con disolución o fade; o puede concluirse por corte directo.

Se presenta cierta confusión cuando los términos escena y plano se utilizan indistintamente. Los planos individuales en un guión se denominan escenas. Pero, un guión elaborado de escenas maestras requiere cierto número de planos para poder filmar la acción completa. En tales casos, se puede utilizar un solo número de escena y las tomas designarse por letras tales como, a, b, c, etc. Aun cuando el personal de producción considere una sola toma como un plano, se refieren al plano por el número de la escena. Por lo tanto para propósitos prácticos la escena y el plano generalmente son intercambiables.

Un plano o parte de un plano también se denomina corte. Este término se deriva de una parte del plano que es fragmentado y utilizado por separado; tal como un corte de la reacción silenciosa de un actor descartada de una secuencia dialogada.

TIPOS DE ANGULOS DE CAMARA

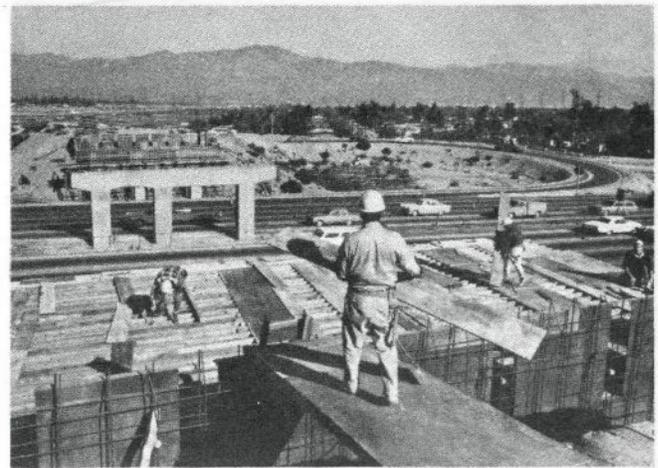
OBJETIVA

SUBJETIVA

PUNTO DE VISTA

ANGULOS DE CAMARA OBJETIVA

La cámara objetiva filma desde el punto de vista descriptivo. El público observa la acción a través de los ojos de un observador invisible, como si estuviera espian-

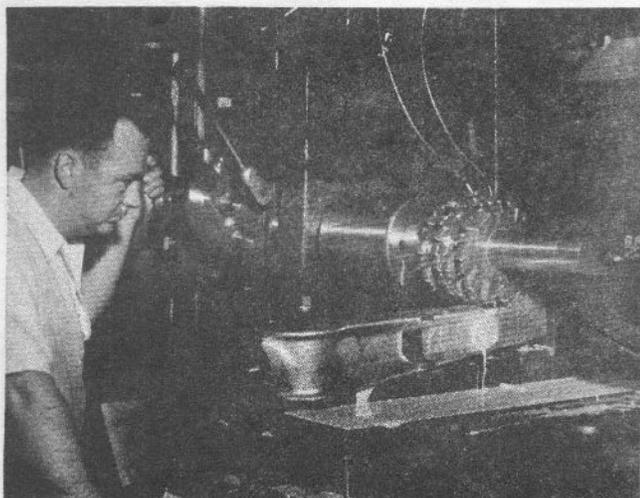


Este plano documental que describe la construcción de una autopista, se filmó con un ángulo de cámara objetiva, al que en ocasiones se le conoce como punto de vista del espectador.

do. En muchas ocasiones, los camarógrafos y los directores se refieren a este tratamiento de cámara oculta como el punto de vista del espectador. Debido a que no presentan la acción desde el punto de vista de nadie dentro de la escena; los ángulos de cámara objetiva son impersonales. Las personas fotografiadas aparecen sin darse cuenta de la cámara y nunca ven directamente al lente, la escena debe repetirse cuando un actor mira de modo inadvertido a la lente siempre que se mantenga el ángulo objetivo. La mayor parte de las escenas cinematográficas se filman desde ángulos de cámara objetiva.

ANGULOS DE CAMARA SUBJETIVA

La cámara subjetiva filma desde un punto de vista personal. El público participa en la acción dentro de la pantalla como si viviera una experiencia propia. Se sitúa dentro de la película, ya sea por su voluntad como participante activo, o cambiando lugares con uno de los personajes de la película y observando la acción a través de sus ojos. Se le involucra también en la película cuando cualquiera de los personajes de la escena mira direc-



El espectador puede ocupar el sitio de la persona que se encuentra dentro de la pantalla siempre y cuando el plano arriba descrito continúe con otro del punto de vista de la operación.

Los planos p.o.v. son aconsejables para películas de entrenamiento ya que sitúan al público en la posición del operario.

tamente al lente de la cámara estableciendo por lo tanto, una relación de miradas entre actor y espectador.

La cámara subjetiva puede filmar la acción de la siguiente manera:



Si editamos un plano de un individuo que mira fuera de cuadro con otro de diverso contenido, el público creerá que observa lo que el personaje ve. El hombre mira hacia arriba a un edificio que se filmó desde su punto de vista. Los puntos de vista en picada o contrapicada pueden simularse al emplear angulaciones equivalentes.



La cámara actúa como los ojos del espectador con el fin de situarlo en la escena, lo hace participar en una excursión a un museo de arte y admirar las pinturas; o la cámara puede avanzar lentamente a lo largo de una línea de ensamble de un automóvil, dando al espectador los detalles de dicho proceso. La participación es mayor cuando se le impresiona o sorprende. Un ejemplo clásico de una cámara subjetiva es un viaje en la montaña rusa en Cinerama. La reacción personal resulta no únicamente del tratamiento de la pantalla ancha y del sonido estereofónico; sino especialmente debido a que el espectador experimenta la acción tal como si en realidad

le estuviera sucediendo. Se logra un efecto similar cuando la cámara filma subjetivamente desde un trineo, un aeroplano, un cable aéreo para transporte de mineral, un funicular, o un vehículo parecido; que avanza a toda velocidad.

Una cámara puede arrojararse desde un altura suspendida de un cable para simular lo que una persona observa durante su caída, lo mismo se puede meter a un balón de foot ball y tirarla al aire hacia el receptor.

La cámara puede volar en el asiento del piloto en un avión mientras aterriza. Puede situarse en la proa de un bote mientras navega hacia unas cataratas; bajar en unos esquís, saltar una valla durante una carrera de obstáculos; bajar al fondo del mar; colocarse en un caballo durante una carrera; caer de una montaña o simplemente tomar un paseo en el parque.

En todos estos casos la cámara actúa como los ojos del espectador. Cada miembro del público recibe la impresión de que se encuentra dentro de la escena no únicamente mirando las acciones como un observador invisible. La cámara lo coloca en medio de la escena, tal como si fuera él mismo en el trineo, volando en el avión o saltando las vallas. Las tomas subjetivas descritas aumentan el impacto dramático al relato.

Cuando se insertan abruptamente en una película filmada con cámara objetiva, las tomas subjetivas aumentan la participación y el interés del auditorio.

La cámara cambia de lugar con una persona dentro de la película. El espectador puede ver la acción a través de los ojos de un personaje en particular con quien se identifique. Cuando las tomas subjetivas descritas anteriormente son precedidas por un primer plano (close-up) de una persona mirando fuera de cuadro, el espectador comprenderá que está observando exactamente lo mismo que el actor. El plano puede filmarse de la misma manera, pero el espectador se siente parte de él, ha cambiado de lugar con el actor, para ver la acción como aquél.

Si se presenta un piloto aviador, un alpinista o un jinete en la escena, la toma subjetiva siguiente es lo que esa persona ve. El espectador puede experimentar las mismas sensaciones debido a que está observando la escena a través de los ojos del personaje en pantalla.

En los siguientes ejemplos, las tomas subjetivas serán las mismas siempre y cuando el espectador esté mirando objetos inanimados, decorados vacíos, o acciones en las que la gente dentro de la película no se relacione directamente con la cámara. Un reloj de pared, una habitación desocupada, un viaje, o gente en el parque; todos parecerán lo mismo, ya sea que el espectador observe la escena directamente, o a través de los ojos de un personaje dentro de la película. La emoción que pro-

porciona un viaje a través de la cámara es siempre subjetiva, pero las tomas estáticas pueden ser objetivas o subjetivas, de acuerdo con la forma en que se editen. El reloj, la habitación, o la escena del parque pueden interpretarse como objetivas, a menos que se muestre un actor en un primer plano mirando fuera de cuadro.

El público comprenderá entonces que lo que ve es lo que el actor mira dentro de la escena.

Los problemas de filmación o edición se eliminarán cuando se inserte un plano subjetivo en una secuencia objetiva; ya sea que una persona, con la que el auditorio se puede identificar se muestre o no.

Sin embargo, pueden presentarse dificultades cuando la cámara reemplaza a un actor que se relacione con otros actores dentro de la escena.

La aparición inesperada de un actor que mira directamente a la lente sorprende al público, ya que repentinamente cobra conciencia de la cámara. Es como si la gente que está siendo filmada detectara que la cámara está espíandolos. Dicho tratamiento puede resultar muy perturbador e interrumpir la narración.

El público se sorprende cuando abruptamente se le traslada de observador invisible fuera de la película (mirando a los actores que no están conscientes de la presencia de la cámara), a la posición del participante dentro de la película (relacionándolo directamente con los actores). El espectador puede desear involucrarse emocionalmente en el relato, pero puede sentirse a disgusto cuando se le exija su participación activa con los actores.

Un cambio repentino de un plano objetivo a una mirada directa a la lente en una película dramática, puede desconcertar al público debido a que no está preparado para este cambio. Los espectadores no se pueden ajustar de inmediato a participar activamente en la acción. Cuando la cámara regresa a filmar objetivamente, el público tiene que orientarse de nuevo. El tratamiento subjetivo tiene éxito muy raras veces cuando se le pide abruptamente al auditorio que cambie de lugar con un actor, cuando los demás intérpretes de la escena lo miran directamente.

Si una secuencia completa, o una película, se filma subjetivamente se presentan otras dificultades. Debido a que la cámara reemplaza al actor, ésta debe comportarse como él y ver a través de sus ojos todo el tiempo. Esto requiere una filmación continua con una cámara en movimiento, que reproduzca como el actor se desplaza, se sienta, se levanta o mira a otro actor. Debido a que la filmación se realiza en continuidad, las técnicas de edición fragmentarias no se utilizan.

El actor subjetivo puede introducirse en un plano objetivo, pero cuando la cámara lo reemplaza el público debe ver todo subjetivamente, tal como él lo ve. Mien-



En la película La Dama en el lago, el director utilizó cámara subjetiva, ya que ésta reemplaza al protagonista de la historia al que sólo se descubría a través de los espejos.



tras que la presencia del actor subjetivo no vuelva a verse, su reflejo puede ser visible en un espejo, una ventana o un charco de agua. La cámara debe moverse para simular los movimientos del actor a medida que el mismo se desplaza. El actor (cámara) puede entrar a una habitación, escudriñarla, sentarse, conversar con otro actor, observar su propia mano encendiendo un cigarrillo, voltear a ver un teléfono que suena con insistencia, o levantarse y abandonar la habitación. El actor, o los actores, dentro de la escena deben mirar directamente al lente cuando haya un intercambio de miradas durante el diálogo con el actor subjetivo.

El resultado de este tratamiento continuo de filmación es el desperdicio de pietaje inútil entre las acciones significativas, las cuales a menudo no pueden editarse debido a que la continuidad ha sido interrumpida. La técnica subjetiva del actor utilizada durante una película en su totalidad, por lo general da como resultado un efecto desdramatizado, debido a que elimina el ros-



tro del actor y no muestra sus reacciones a los diálogos o acciones del otro actor. El público se molesta porque únicamente ve la mitad del intercambio entre los actores. El tratamiento subjetivo puede ser interesante al principio, si se alarga, se torna aburrido.

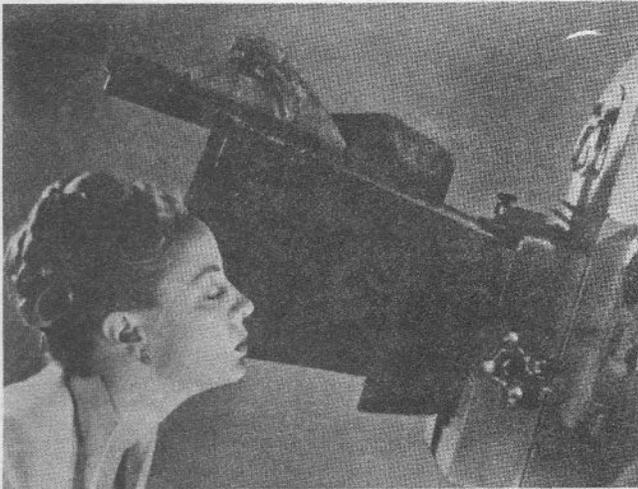
Existen pocas excepciones a la regla de la no edición. Esto permite la edición ortodoxa de una secuencia subjetiva cuando el actor subjetivo recuerda un evento en una escena retrospectiva (flashback); los flashback subjetivos pueden presentarse fragmentados, debido a que una persona que narra una historia necesita relatar únicamente los puntos más significativos, no cada movimiento o acción. Una secuencia subjetiva puede también editarse cuando el actor esté mentalmente desequilibrado debido al alcohol, drogas o enfermedad. En tales casos el público entenderá que el actor recibe estas impresiones en lugar de una imagen continua y clara de lo que está sucediendo. El actor subjetivo puede por lo tanto, ver eventos a través del ojo de su mente como

Los actores tenían que ver directamente hacia el lente cuando se relacionaban con el protagonista. El público no podía observar las reacciones de éste y sólo escuchaba su voz fuera de cuadro.



una serie de imágenes individuales, en lugar de un suceso continuo.

La edición normal puede emplearse en estos casos en lugar de la filmación en continuidad. Un corte directo se puede realizar a un teléfono que suena, en lugar de un panning para simular que se vuelve la cabeza. Una serie de imágenes relacionadas o no relacionados, agudas o distorsionadas, pueden mostrarse como planos individuales subjetivos, en lugar de una escena en continuidad.



Quando la protagonista hace el amor con "el héroe" tiene que realizarlo con la lente de la cámara.

Las secuencias subjetivas, que pueden editarse, se insertarán con buenos resultados en películas filmadas objetivamente, siempre y cuando se introduzcan en forma adecuada, para que el público comprenda lo que está sucediendo. Estas escenas funcionarán mejor si se utilizan objetos inanimados, espacios vacíos u otras que no involucren actores. Una historia que se narra en flashback, puede mostrar una casa vieja, la subida de una escalera, la entrada a una habitación y el descubrimiento de un cuerpo. Sería excelente si se tratara subjetivamente, debido a que no muestra a otros actores que tendrían que mirar directamente al lente para relacionarse con el actor subjetivo. La filmación subjetiva que implica mirar al lente debe reservarse para las secuencias que reflejen desequilibrio mental con el fin de que el espectador participe más íntimamente con la condición subjetiva del actor. Estas serán más eficaces si se presentan borrosas, distorsionadas o movidas. Una secuencia en la que se describe una pelea puede ser muy efectiva debido a que el público en cierta forma recibe los golpes, se cae, mira directamente a los reflectores, etc.



La cámara subjetiva se emplea rara vez en películas de ficción. En "Ship of Fools" el intérprete-narrador se relaciona con un personaje y después directamente con el público para comentar el relato.



La cámara actúa como el ojo del auditorio invisible. Una persona dentro de la pantalla mira directamente a la lente para establecer una relación de miradas entre actor y espectador. ... Un ejemplo típico de lo anterior es el locutor de noticias de la televisión que habla mirando directamente a la lente. La relación a través de la mirada crea un contacto personal entre actor y espectador, debido a que ambos se miran entre sí.

Esta técnica tiene su origen en las transmisiones de radio, en las que el locutor habla directamente al radioescucha.

Se establece una relación personal en una película de ficción cuando el locutor o el actor avanzan, miran directamente a la lente y presentan la acción o explican o interpretan lo que sucede al espectador. Esto da mejores resultados al inicio o al final de una película. También se puede interrumpir la narración a intervalos para resumir lo que ha ocurrido, o para introducir un nuevo elemento del relato.

El locutor que promueve el producto del patrocinador durante un comercial de televisión, habla directamente a la lente para lograr mayor atención. El narrador, en una película de televisión o en un documental puede situarse en primer término mientras que el evento se desarrolla al fondo, a medida que explica lo que sucede. Puede entrevistar a las personas involucradas, o simplemente desaparecer de la escena y dejar que la acción continúe. Los actores en este caso representan sus papeles como si el locutor no estuviera presente a menos que se les llame para una entrevista. Una forma más elaborada de esta técnica presenta a los actores congelados en su posición, tal vez en siluetas cuando se abre la escena. Mantienen su actitud mientras que el locutor da antecedentes del relato, al salir éste de cuadro ellos cobran vida. Puede congelarse de nuevo al final si se presenta un epílogo. Puede emplearse una variación cuando uno de los actores es el encargado de introducir la historia. Puede dirigirse al público a intervalos para resumir lo que está sucediendo; luego reunirse con los demás actores y continuar con la representación. Este tratamiento se presta igualmente para todo tipo de películas.

Un locutor fuera de pantalla que habla al público desde una fábrica, puede detener a uno de los trabajadores y entrevistarlos a nombre del auditorio. Un presidente de cualquier compañía, un científico espacial, un piloto de pruebas, pueden entrevistarse durante su trabajo y hablar directamente al público.

Cuando se filman entrevistas para noticieros, se debe tener cuidado en evitar una doble mirada, en la que la persona que está siendo entrevistada, observa al entrevistador y vuelve la vista a la lente de la cámara (el público). Cualquier tratamiento objetivo, en el cual las personas se miran entre sí, o el tratamiento subjetivo, en el cual la persona entrevistada mira a la lente, deben emplearse pero no simultáneamente. Se debilita la técnica subjetiva cuando el entrevistado divide su atención entre el entrevistador y el público. El tratamiento objetivo se debe emplear cuando ambas personas prosigan hablando entre sí.

El subjetivo es mejor si la persona que se entrevista es presentada y después se dirige al público.

Un método eficaz es filmar sobre el hombro del reportero para describir al entrevistado. Si se emplea la

técnica subjetiva, la cámara se acerca al entrevistado por medio de un zoom, y este mirará directamente a la lente durante el resto de la escena. El reportero puede ser fotografiado después en un gran acercamiento desde el punto de vista del entrevistado y deberá mirar a un lado de la lente, a medida que hace las preguntas y reacciona a las respuestas. Este es un excelente tratamiento objetivo para personas muy importantes cuyo tiempo es limitado, ya que no necesitan estar presentes para los acercamientos del reportero.

Para resumir el empleo de la cámara subjetiva: Este será cuestionable cuando se filma desde el punto de vista particular de un actor y se obliga al espectador a cambios de lugar con éste dentro de la pantalla, para relacionarse con los demás intérpretes. Un plano ocasional de este tipo insertado en una película filmada objetivamente sorprende, debido a que los actores de la película



La cámara puede actuar como el ojo del público. Un comentarista mira directamente a la lente para establecer una relación con el espectador, de este modo el auditorio tiene una sensación que el sujeto en la pantalla le habla directamente, este tratamiento subjetivo es ideal para películas de no ficción siempre que desee crear una relación personal entre narrador y público.

súbitamente miran directamente a la lente. Una secuencia o la película completa, filmada de esta manera, puede ser sumamente molesta al público. Para lograr que su uso sea correcto en una película de ficción, debe limitarse a efectos especiales o flashback. La cámara subjetiva es más eficaz cuando se puede emplear la edición ortodoxa en lugar de la filmación en continuidad.

Los planos subjetivos desde el punto de vista del auditorio, en los que la cámara representa el ojo colectivo

del mismo, pueden utilizarse con eficacia en las películas de ficción y no ficción en diversas formas. El tratamiento subjetivo es excelente cuando la cámara actúa como participante de una acción y sitúa al espectador dentro de la película. Dichos planos pueden insertarse en secuencias filmadas objetivamente, debido a que el espectador cambia de lugar con el actor por un momento, emplea a la lente de la cámara como si fueran sus propios ojos; y los demás personajes que aparecen en la pantalla no miran directamente a la lente. Esta es la diferencia que hace que el plano desde el punto de vista del auditorio sea aceptable; no lo será desde el pun-



Las entrevistas para cine y televisión deben evitar la "mirada doble" entre la lente de la cámara y el entrevistador. El sujeto interrogado debe mirar al reportero o directamente a la lente tan pronto como sea presentado. Las miradas sobre ambos puntos distraerán al espectador.



to de vista, de un actor en particular, cuando éste no mire a la lente y los demás actores sí lo hagan.

Mientras que los planos subjetivos en los que la cámara toma el lugar de un auditorio invisible tienen un uso limitado en las películas de ficción, ofrecen oportunidades para experimentar con películas de no ficción o de televisión. El uso de los planos subjetivos para los documentales y noticieros será útil debido a que se logra formar una relación directa entre las personas clave y el espectador.

La cámara subjetiva debe emplearse con discreción, o de lo contrario puede sorprender o molestar al público de tal forma que destruya su atracción emocional con respecto al tema. Sin embargo, si esta técnica se utiliza adecuadamente puede provocar una mayor participación del auditorio debido a que se establece una relación personal adicional. Se debe poner especial cuidado en los cambios de cámara a subjetiva, particularmente si ésta reemplaza a un actor en la película. No habrá ninguna dificultad en las tomas subjetivas cuando la relación sea entre el locutor y la persona a la que está entrevistando, o un actor y espectador; o cuando la cámara actúe como el ojo colectivo del público.

ANGULOS DE CAMARA QUE IMPLICAN PUNTO DE VISTA

Los ángulos de cámara de punto de vista, o simplemente p.o.v., describen la escena desde el punto de vista particular del actor. El punto de vista es un ángulo objetivo, pero debido a que entra dentro de la clasificación del ángulo objetivo y subjetivo, debe situarse en una categoría diferente y prestarle especial consideración.

Un plano de punto de vista es tan parecido a un plano objetivo que puede aproximarse a un plano subjetivo y aún así, permanecer objetivo. La cámara se coloca al lado de un actor subjetivo cuyo punto de vista se describe a fin de que el público tenga la impresión de que este personaje y el que está fuera de cuadro están juntos. El espectador no observa la acción a través de los ojos del actor, como en un plano subjetivo en el que la cámara cambia de lugar con ese actor en pantalla, sino que ve la acción desde el punto de vista del actor, tal como si se encontrara parado junto a él. Por lo tanto, el ángulo de cámara permanece objetivo, debido a que es un observador invisible que no está involucrado en la acción. Un actor dentro de cuadro que observa al actor cuyo punto de vista se describe, mira ligeramente hacia un lado de la cámara, no directamente a la lente.

Se pueden utilizar planos de punto de vista cuando se desee que el espectador participe más íntimamente

en la acción. El público entra a la película, y ve a los actores y el decorado desde el punto de vista de un actor en particular, de pie junto a él. Esto crea mayor identidad con el actor en la acción, y proporciona al espectador una visión más íntima del evento.

Los planos de punto de vista a menudo van precedidos por planos que se filman sobre el hombro, cuando dos actores se miran y dialogan. El plano sobre el hombro establece la relación entre dos actores, y el plano p.o.v. sitúa al público en la posición del actor. Cada actor puede verse desde el punto de vista del actor opuesto.

Cualquier plano puede convertirse en un plano de punto de vista si lo precede un plano de un actor que mira fuera de cuadro. El auditorio aceptará el siguiente



Un acercamiento sobre el hombro prepara al público para el acercamiento de punto de vista. El espectador verá a cada personaje desde el punto de vista opuesto.



plano como si fuera desde el punto de vista del actor. El actor puede mirar a: otro actor, un grupo de actores, un objeto, una escena distante, un vehículo, etc. De este modo, un plano objetivo que es en esencia el punto de vista del público, puede convertirse en el punto de vista de un actor en particular al insertar un acercamiento del actor que mira fuera de cuadro. Los demás actores al observar al actor deben mirar ligeramente a un lado de la cámara (dicho lado depende del eje de acción que se establezca).

Es más fácil que el público se identifique con el "héroe" en una película de ficción o con el reportero narrador en un documental, si los espectadores ven a las personas y a los objetos de la misma manera que los ve el actor. El tratamiento de cámara objetiva se mantiene en planos de punto de vista, con el fin de evitar que el público se sorprenda, como en los planos subjetivos, donde los otros actores miran directamente a la lente. Sin embargo, la acción se presenta de una manera íntima, debido a que se observa desde el punto de vista de un actor en particular. Si se cambia el ángulo de cámara objetivo al de un p.o.v. no discuerdan debido a que ambos ángulos son en realidad objetivos.

Hay dos cosas que no se deben realizar cuando se filman planos de punto de vista:

- No hay que mostrar a un actor que mire fuera de cuadro, luego cortar a lo que él ve y panear la cámara, hasta encontrarlo. Esto molesta al público, debido a que una persona no puede verse a sí misma mientras está mirando a su alrededor. Lo que comienza como un plano de punto de vista se convierte en un plano objetivo, tan pronto como se incluye a un actor.
- No permita a un actor que señale un objeto fuera de la pantalla, por ejemplo un reloj de pared, y que después camine en la misma dirección. Siempre haga caminar al actor fuera de cuadro en una dirección diferente a la que él apuntó, a menos que exista una relación directa entre los movimientos del actor y el objeto.

TAMAÑO DEL SUJETO, ANGULO DEL SUJETO Y ALTURA DE LA CAMARA

Un ángulo de cámara se define como el espacio y el punto de vista registrados por la lente. El emplazamiento de la cámara determina el tamaño de la superficie que será incluida,* y el punto de vista desde el cual el público observará la acción.

Es de suma importancia recordar la relación entre el ángulo de cámara y el público. Cada vez que se

* El espacio comprendido dependerá asimismo de la distancia focal de la lente.

mueve la cámara, el auditorio cambia de posición y observa la acción desde un nuevo punto de vista.

Existen tres factores que determinan el ángulo de cámara:

- Tamaño del Sujeto.
- Angulo del Sujeto.
- Altura de la Cámara.

TAMAÑO DEL SUJETO

El tamaño de la imagen o sea el tamaño del sujeto en relación con el cuadro en su totalidad determina el tipo de plano. El tamaño de la imagen en la película se determina por la distancia entre la cámara y el sujeto y la distancia focal de la lente utilizada para realizar la toma. Mientras más cerca esté la cámara, la imagen se agrandará. Mientras más largo el lente, más grande la imagen. Lo contrario es cierto también mientras más lejos la cámara, y el lente más corto, la imagen se reducirá.

El tamaño de la imagen puede variar durante la toma, mediante el movimiento de cámara, de los actores, o empleando un lente zoom. La cámara puede panear o hacer un dolly o inclinarse con el fin de acercarse o alejarse al sujeto. Los actores pueden avanzar hacia la cámara o alejarse de ella. El lente zoom puede variar en la longitud del foco a medida que la escena progresa. Por lo tanto, un plano general puede gradualmente convertirse en un acercamiento y un acercamiento volverse plano general en una sola toma.

Muchos camarógrafos y directores piensan únicamente en términos de plano general, plano medio y acercamiento en una progresión de tomas. Esta solución elemental es insuficiente considerando los diversos tipos de planos que se pueden filmar. Las definiciones de los planos tienen significados diversos para diferente gente. Lo que un camarógrafo consideraría un plano medio para otro sería un acercamiento medio. La distancia entre la cámara y el sujeto, o la longitud de foco de la lente, no determinan el tipo de plano filmado. La distancia de la cámara, y el área fotografiada varía en gran medida al filmar un acercamiento de un recién nacido y de un bebé elefante.

Las definiciones de los planos subsecuentes no deben considerarse en términos absolutos. Deben utilizarse para describir las necesidades en términos generales.

GRAN PLANO GENERAL (EXTREME LONG SHOT)

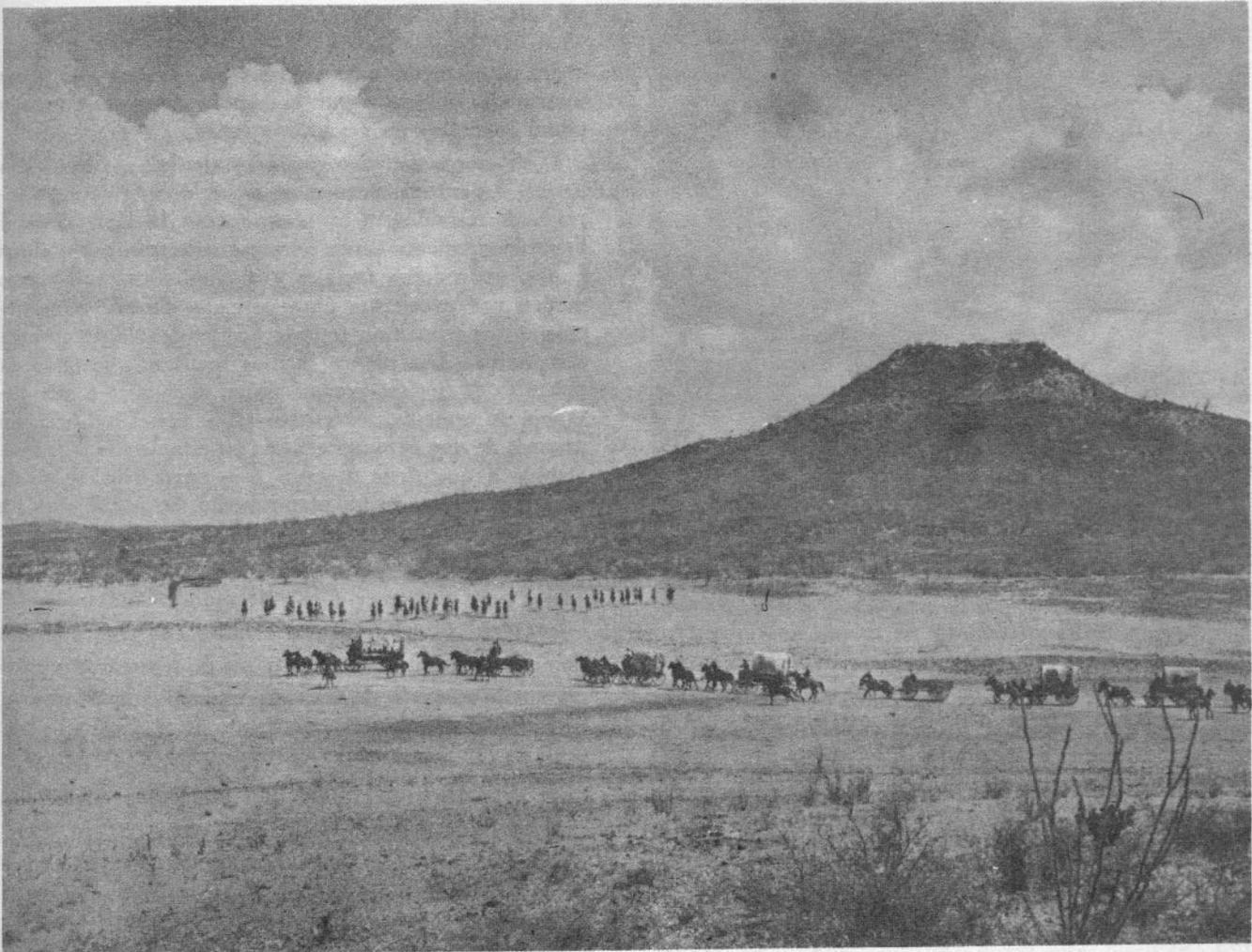
Un gran plano general describe una vasta extensión desde una gran distancia. Puede utilizarse cuando se

intente impresionar al público con el enorme espacio de una locación o una acción. Un ángulo extremadamente amplio de un plano estático por lo general es más adecuado, para los grandes planos generales, que panear la cámara. El movimiento en panorámica debe emplearse únicamente cuando aumente en interés, o cuando revele una mayor parte de la locación o la acción, a medida que progresan. El plano estático debe utilizarse para describir un mapa que establezca la geografía de la locación. Los grandes planos generales se filman mejor desde un punto elevado, ya sea un parapeto; la azotea de un edificio, la cima de una montaña;



El tamaño de la imagen puede variar durante la toma, los personajes caminarán hacia la cámara conforme la escena progresa. O la cámara acercarse a ellos, o emplearse un zoom. Un plano general puede así graduarse hasta un acercamiento en una sola toma.





Los grandes planos generales pueden describir áreas extensas a una gran distancia. Estos planos establecen el espacio de la acción. Se recomienda emplear una toma estática con un lente gran angular, pero también puede utilizarse un panning si éste aumenta en interés conforme el movimiento de la toma progresa. En ocasiones sirven para establecer la locación o para iniciar un relato.

o desde un aeroplano o helicóptero. Un rancho, una granja, un rascacielos, un complejo industrial, un campo petrolero, una cadena de montañas, una base militar, o un movimiento en masa; así como la estampida de ganado, una escolta de barcos o del ejército en movimiento, pueden ser muy impresionantes como planos iniciales para producir una secuencia o empezar una película. Estos planos de masas ubican la escena para la acción subsecuente creando la adecuada disposición de ánimo del público, y proporcionándole la imagen completa antes de introducir a los personajes y de establecer la trama.

PLANOS GENERALES (LONG SHOT)

Un plano general cubre el área completa de la acción; el lugar, la gente, y los objetos dentro de la escena se describen para familiarizar al auditorio con el contenido del mismo. Puede incluir una calle, una casa, o una habitación, o cualquier lugar donde se desarrolla la acción. El plano general debe emplearse para plantear todos los elementos dentro de la escena, de modo que el espectador conozca a los personajes y el sitio donde se desplazan.



Los grandes planos generales establecen el área de la acción y las posiciones de los personajes. Las entradas, salidas y movimientos de los actores deben cubrirse en un plano general siempre que la locación y/o el decorado sean significativos.

Las entradas, salidas y movimientos de los intérpretes deben mostrarse en plano general cuando su lugar dentro del decorado sea significativo. El seguir a los actores en planos cerrados puede confundir al público en cuanto al espacio en que se mueven. Por lo tanto, es recomendable volver a establecer la escena en un plano general cuando haya numerosos movimientos del actor.

Es frecuente que los planos generales estén compuestos arbitrariamente, con el fin de que los actores tengan suficiente espacio para moverse, y el decorado pueda mostrarse en su totalidad. Aunque el plano general tiende a disminuir el tamaño de los actores, tiene la ventaja de que aparece en la pantalla un tiempo breve, y estos pueden mostrarse en forma individual en planos subsiguientes. El plano general da magnitud a la película, porque muestra el tamaño de la locación; hasta una secuencia que se lleve a cabo dentro de una casa debe introducirse con un plano general exterior para establecer el sitio donde sucede la acción. Esto es particularmente importante cuando una película se desarrolla en interiores. De lo contrario la película aparecerá encerrada por falta de espacio. Los planos generales exteriores abrirán la película a intervalos y proporcionarán "aire para respirar".

Los planos generales se utilizan mínimamente en películas hechas para televisión debido al tamaño limitado de las pantallas. En este caso, los planos generales medios, que abarcan la estatura de los actores pero que no describen el decorado en su totalidad, pueden emplearse.

PLANO MEDIO (MEDIUM SHOT)

Un plano medio puede definirse mejor como un plano intermedio debido a que cae en la categoría entre un plano general y un gran acercamiento.

Los actores son fotografiados de las rodillas hacia arriba, o desde la cintura. A pesar de que varios actores estén reunidos en un plano medio, la cámara estará lo suficientemente cerca para registrar con claridad sus gestos, expresiones faciales y movimientos. Los planos medios son excelentes para películas de televisión, debido a que presentan toda la acción dentro de un área restringida. Los planos medios se usan a menudo en películas de ficción, porque sitúan al público a una distancia intermedia, excelente para presentar acciones después de que el plano general ha establecido la escena. Debido a que tiene diversos usos narrativos, se puede describir mucho en un plano medio. Se puede seguir a uno o más actores conforme se desplazan, con movimientos de cámara, con el fin de mostrar lo suficiente de la escena para mantener a los espectadores constantemente orientados. El relato puede avanzar con planos medios después de un plano general y puede regresar a un plano medio después de un acercamiento, para volver a situar a los actores.

El plano medio más interesante desde el punto de vista dramático es el two shot en el que dos actores se miran y dialogan. El two shot se originó en Hollywood, y es conocido en Francia, Italia y España como



Los planos medios se emplean a menudo en películas de ficción debido a que sitúan al espectador a una distancia media. Resultan útiles para describir acciones planteadas previamente en un plano general.

"plano americano".* Un director famoso declaró: "Independientemente del tipo de película de que se trate, la acción siempre incluirá un plano americano donde aparezca, el muchacho y la muchacha, el héroe y el villano o el héroe y su amigo".

Existen numerosas variantes del two-shot. La más ampliamente utilizada, pero no siempre la más interesante, es aquella en la que ambos actores se miran, ya sea de pie o sentados de perfil a la lente.

El problema principal del two-shot de perfil es que ninguno de los actores puede dominar la composición si los dos están igualmente iluminados. Se logra el dominio mediante el diálogo, la acción, o iluminación favorable, que capta la atención del público a expensas del actor menos favorecido. Los actores pueden moverse, o cambiar de posición a medida que la escena progresa; y cambiarse el interés dramático de uno al otro, si es necesario.

Los two-shots pueden angularse de tal modo que la escena de la sensación de profundidad, con el fin de que el actor que se encuentre más cerca de la cámara se aleje un poco de ella y el actor que se encuentre retirado se coloque de tal modo que aparezca en un ángulo de tres cuartos. También uno de los actores puede aparecer de perfil y el otro en un ángulo de tres cuartos o de frente. La televisión emplea una variación muy singular del two-shot en la que ambos actores están de frente a la cámara: el actor más cercano mira fuera de cuadro mientras que el actor que se encuentra más lejos mira a la espalda del otro actor. Esto permite que ambos actores sean filmados de frente a la cámara, en una sola toma. A pesar de que esto evita otro emplazamiento, es dramáticamente inadecuado debido a que los actores no se relacionen en realidad uno con otro. Uno se encuentra mirando vagamente al espacio, mientras que el otro parece estar tratando de llamar su atención.

El two-shot puede derivarse de planos medios o planos generales. Uno de los actores puede abandonar un grupo y reunirse con otros actores; o dos actores pueden apartarse y aparecer en un two-shot.

El movimiento del actor y la cámara deben emplearse cuando sea posible reunir a los actores en un two-shot de modo casual. No se deben filmar two-shot con dos actores frente a la cámara, a menos que el guión requiera dicho tratamiento. Puede ocurrir durante una confrontación dramática entre el "héroe y el villano", en la que ninguno de los dos se retira.

* American Shot.

PLANOS AMERICANOS. TIPICOS. PRIMER PLANO O ACERCAMIENTO (CLOSE UP)

Un acercamiento de una persona generalmente se establece en el guión de acuerdo al tamaño de la imagen. Un acercamiento medio reproduce al actor aproximadamente de la mitad del torso a la cabeza, un gran acercamiento (head close up) incluye solamente la cabeza. Muchos camarógrafos y directores tienen sus propias ideas del área que debe filmarse para un acercamiento. Sin embargo, cuando éste no ha sido especificado, es más seguro filmar un primer plano de cabeza y hombros.*

INSERTOS (INSERTS)

Los acercamientos que cubren toda la pantalla de cartas, telegramas, fotografías, diarios, letreros, carteles u otro material impreso o escrito, se denominan insertos. Por razones de economía, los insertos por lo general se filman después de que se ha concluido el rodaje con los actores.

Cuando un sujeto en posición vertical no cubre el marco horizontal de la pantalla, de tal modo que las porciones del fondo o del decorado puedan percibirse, es aconsejable filmar el inserto durante el grueso de la producción. Usualmente los insertos se filman de tal modo que coincidan ligeramente con el contenido del encuadre, para así eliminar el fondo.

La posición de las manos, o de los dedos, que aparezcan en el inserto, debe mantener la misma posición del plano anterior. La proyección de una pantalla ancha puede eliminar partes importantes del inserto o hacerlos ilegibles. Es muy importante mantener esto en mente cuando se filme una película de 35 mm. en pantalla panorámica. El inserto en tales casos debe fotografiarse en forma aislada, con el fin de que nada importante se encuentre cerca de la parte superior, inferior o lateral del cuadro.

PLANOS DESCRIPTIVOS

El personal profesional de producción emplea muchos términos descriptivos en la elaboración del guión y durante la filmación para identificar adicionalmente el tipo y/o el contenido de un plano. Un plano en movimiento puede llamarse toma panorámica (pan shot) si la cámara gira sobre su eje vertical para seguir la acción; o como un dolly o grúa (crane shot), cuando la cámara se monta sobre rieles o en la grúa para filmar la acción.

* El acercamiento es tan significativo que se cubre en detalle en un capítulo por separado.

PLANOS AMERICANOS

TIPICOS



El perfil típico de una pareja sentada en un plano doble. Ninguno de los actores domina la escena desde el punto de vista de la composición o la iluminación de la luz. Cada uno domina a medida que habla o realiza una acción que atrae la atención del espectador. El uso del perfil disminuye la calidad de la interpretación.



La actriz domina la escena debido a un mayor tamaño de la imagen, mejor posición, y una angulación e iluminación de tres cuartos de perfil. El actor atrae la atención del espectador por su imagen invertida a través del espejo y la dirección de su mirada.



A pesar de la diferencia en altura y posición de los personajes existe un equilibrio en la composición. La actriz está modelada de modo correcto por la luz. El actor compensa su colocación por tener una mejor angulación hacia cámara, de tal modo que sus ojos y tres cuartas partes de su rostro puedan observarse.



El personaje que se encuentra de pie domina la escena debido a que está situado dentro de la composición de modo predominante, ya que se encuentra de lado derecho y tiene mayor altura dentro del cuadro.



A pesar de estar colocado más abajo dentro del cuadro, el actor de la izquierda domina el plano ya que está mejor angulado hacia la lente y sus rasgos parecen cincelados con la luz y la sombra.

El actor domina la escena debido a que se encuentra angulado hacia la cámara y la iluminación sobre su rostro es más dramática.



Una toma en movimiento puede definirse por el tipo de plano al principiar o terminar el movimiento; tal como un dolly que se inicia con un plano medio y concluye con un acercamiento. Un plano en que la cámara se desplace para seguir a los actores en movimiento, se denomina follow shot o tracking shot. Una contrapicada (low shot) es aquella en que la cámara se angula hacia arriba, mientras que una picada (high shot) es lo opuesto, con la cámara mirando hacia abajo. Un reverso (reverse shot) es una escena filmada desde la dirección contraria de una toma previa. Un cutin shot es aquella que toma una porción de la escena anterior, generalmente el acercamiento de una persona u objeto. Un cut away shot es una acción secundaria que está ocurriendo en otro sitio a unos cuantos metros, como en el caso de un acercamiento de alguien fuera de cuadro, o alguien que se encuentre a varios kilómetros, si el relato cambia de lugar. Un plano de reacción (reaction shot) es una toma silenciosa; por lo general un acercamiento de un actor reaccionando a lo que otro está diciendo o haciendo.

Los planos de reacción se filman como escenas separadas si únicamente se describe la acción de observar. Estos son editados de las porciones de una secuencia dialogada cuando dos o más actores hablan y escuchan alternadamente.

Los lentes utilizados para un tipo de plano en particular se denominan; normal, gran angular (wide angle), telefoto o zoom. El número de actores en una escena puede definir el plano como two-shot o plano triple (three shot), o algunas veces como un plano de grupo (group shot), cuando todos los actores se incluyen en un solo plano.

Estos términos se emplean por lo general en combinación con el tipo de plano que se esté filmando a fin



de que ayuden a identificar lo que se requiere en el rodaje.

Un plano en movimiento de varios actores puede describirse como: abierto, en contrapicada, con dolly. Las definiciones varían en la industria. Lo más importante es que su significado sea el mismo dentro del grupo que colabora en la filmación, para unificar criterios.

ANGULO DEL SUJETO (SUBJECT ANGLE)

Todo sujeto tiene tres dimensiones. Aún los objetos planos, como el papel tienen grosor. La gente, muebles, habitaciones, edificios, calles, todos tienen altura, anchura y profundidad. Todos son sólidos, ya sea que su superficie sea redonda o plana, o una combinación de ambas. Su solidez es más pronunciada cuando se contempla de tal modo que dos o más superficies sean visibles. Cuando un sujeto presenta únicamente una sola superficie al ojo o a la cámara, se dice que es plano porque su profundidad no aparece. Un edificio que se contemple directamente muestra únicamente su altura y su ancho, y no su profundidad; tiene la apariencia de un frente falso, o de un recorte de cartón. Si se contempla el mismo edificio desde un ángulo, haciendo visible uno de sus lados, aparece en tercera dimensión. Una persona observada de perfil carece de redondez. Al fotografiar un rostro y un cuerpo, estos se juzgan mejor desde un ángulo que presente tanto el frente como el lado.

→ El camarógrafo debe registrar un mundo tridimensional en la superficie de una película que es siempre de dos dimensiones. La solución reside generalmente en angular la cámara en relación con el sujeto, a fin de lograr un efecto de profundidad.

Existen muchas formas de lograr profundidad al filmar: Por iluminación, movimientos de la cámara y de los actores; sobreponiendo al sujeto; perspectivas lineales y aéreas y uso de lentes de distancia focal corta, el método más efectivo para registrar profundidad, es el seleccionar el ángulo adecuado de la cámara. Los ángulos son el factor más importante para producir una ilusión de profundidad escénica.

A menos que se requiera lisura (bidimensional) por razones narrativas, el camarógrafo debe tratar siempre de situar la cámara en un ángulo preferentemente de cuarenta y cinco grados, o utilizar el llamado ángulo de tres cuartos, sobre el sujeto. Dicha angulación, registrará en tres dimensiones a los sujetos. Debe evitarse encuadrar a los personajes o a los sujetos solamente de frente o de lado.

Se debe desplazar la cámara hacia un lado, mover los muebles, vehículos y utilería, para que se vean con tantas superficies como sea posible. Angular la cámara

para que ésta reproduzca una calle que se pierda en la distancia. Filmar una habitación o un decorado para que se vean dos o más paredes. Existen muy pocas excepciones a esta regla, donde un tratamiento plano del sujeto puede preferirse, tal como un edificio público, un escenario, un tribunal o el interior de una iglesia. Frecuentemente, es bueno situar la cámara en un ángulo con relación al sujeto para lograr un efecto en tercera dimensión.

ALTURA DE LA CAMARA (CAMERA HEIGHT)

A pesar de que la altura de la cámara es tan importante como la distancia de la misma y el ángulo del sujeto, ésta es a menudo descuidada.

Los camarógrafos de cine de ficción son muy cuidadosos con la altura de la lente en relación con el sujeto. Muchos camarógrafos de películas de no ficción únicamente ajustan el tripié para que la cámara se encuentre a una altura conveniente para ver a través del visor.

Los tonos artísticos, dramáticos y psicológicos necesarios al relato resultarán ajustando la altura de la cámara al sujeto.

La reacción y participación del público en la acción descrita puede ser influida si la escena se está observando al nivel de los ojos, o por arriba o por abajo del sujeto.

ANGULO AL NIVEL (LEVEL ANGLE)

Una cámara al nivel filma desde la altura del ojo de un observador de altura promedio, o al nivel del



La cámara montada sobre una grúa sigue la acción a través de un puente. La grúa se elevará, avanzará o retrocederá del sujeto conforme la escena progresa.

ojo del sujeto. Una cámara al nivel observa un decorado o un objeto para que las líneas verticales no sean convergentes.

Los planos filmados con cámara al nivel son por lo general menos interesantes que aquellos filmados desde un ángulo en picada o contrapicada. Sin embargo, una cámara a nivel es necesaria cuando se filman vistas a la altura de los ojos o cuando las líneas verticales deban permanecer verticales y paralelas entre sí. Una cámara al nivel no distorsiona las líneas verticales, por lo tanto, las paredes y los lados de un edificio, o de los objetos se verán reales.

Los planos objetivos, que presentan la vista tal como la aprecia un observador, deben filmarse desde la altura de los ojos de una persona promedio. Sin embargo, es muy importante que los acercamientos de una persona se filmen a la altura del ojo del sujeto ya sea que esté sentado o de pie, a fin de que el público observe a la persona directamente a los ojos. Por lo tanto, es necesario que cuando se cambie de un plano medio o general a un acercamiento, se ajuste la altura de la cámara al sujeto que se está filmando en particular.



La solidez tridimensional es más pronunciada cuando se describen dos o más superficies.

Muchos camarógrafos de películas de no ficción ignoran que ha disminuido la altura de una persona que se encuentra sentada, y continúan filmando acercamientos sin modificar la altura. Una paradoja con relación a la altura de la cámara es que los camarógrafos inexpertos tienden a filmar desde su propio nivel de ojos en lugar de filmar desde el nivel de los ojos del sujeto. Esta técnica resulta para las tomas de personas que se



El modelado del rostro resultará más adecuado cuando el sujeto se coloque a 45° hacia la cámara o sea la conocida angulación de tres cuartos. Si se ilumina en forma adecuada el rostro aparecerá redondo y se verán los ojos.



Angule la cámara de tal modo que las líneas paralelas disminuyan y converjan de preferencia hacia la derecha de cuadro a fin de que la mirada del espectador se dirija hacia el infinito.

encuentren de pie, pero resulta un ángulo en picada sobre personas sentadas. Los ojos de un sujeto, además de la relación íntima que se desea obtener entre el espectador y el actor, se pierden por completo cuando se filma desde un ángulo en picada, el cual registra la parte superior de la cabeza y los párpados medio cerrados. Tal como se juzga a un individuo por "la forma en que mira a los ojos", la mayor parte del atractivo de



Los planos objetivos son los que describen el decorado y los actores como si fueran vistos por un observador, deben realizarse a la altura del ojo de una persona promedio (1.60-1.70 mts. de estatura).

un actor en una película de ficción, o de una persona en un documental, se expresa a través de sus ojos. Es imperativo que el camarógrafo entienda esta significación, y se esfuerce en colocar la lente a la altura de los ojos del sujeto cuando filme acercamientos objetivos.

Los acercamientos de p.o.v. se filman desde el nivel de los ojos del sujeto cuando los actores que se relacionan entre sí sean de la misma estatura. Se filman desde la altura del actor opuesto cuando existe una diferencia de estatura o cuando uno de los actores está sentado y el otro parado, o cuando un adulto se relaciona con un niño. La cámara debe angularse de arriba hacia abajo y viceversa en los acercamientos de campo y contracampo. Dicha angulación no requiere que sea exactamente emplazada desde la posición de la cabeza de la persona. El ángulo puede ser falseado, para evitar la distorsión, pero deberá simular la mirada arriba o abajo que se da bajo estas condiciones.

Los acercamientos subjetivos, en los que el sujeto mira directamente al lente, siempre se filman desde el nivel de los ojos de la persona fotografiada. Una cámara emplazada en lo alto o bajo puede provocar que la persona mire arriba o abajo para ver al lente y crear por lo tanto una relación difícil con el espectador. La persona presentada subjetivamente siempre debe verse al nivel de los ojos, tal como si el espectador se encontrara sentado o parado a la misma altura.

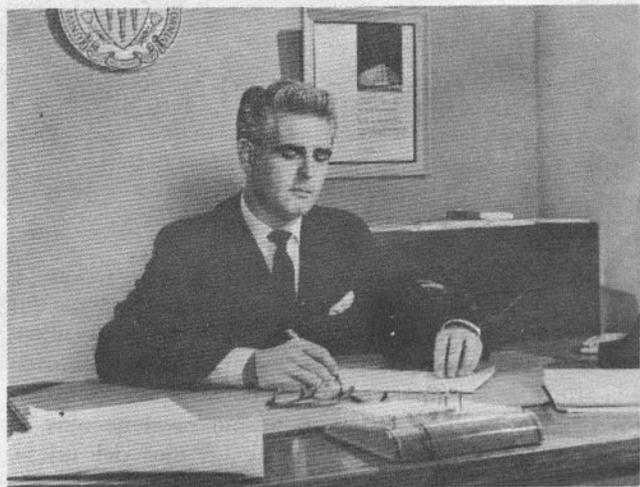
La importancia de filmar acercamientos al nivel de los ojos del sujeto debe enfatizarse en exceso debido a que muchos camarógrafos no bajan la cámara, particularmente cuando una persona se encuentra sentada.

Los estudiantes pueden observar con qué cuidado se realizan acercamientos en las películas de ficción. Se hacen ligeras variaciones cuando es necesario corregir algún defecto facial; tal como la nariz respingada, que puede lucir mejor desde un ángulo elevado; o una barba débil, que puede mejorarse a través de un ángulo bajo. Los hombres pueden aparecer más viriles cuando se filman desde ángulos bajos, con la cámara mirando hacia arriba. Una papada flácida y las ventanas de la nariz demasiado anchas, pueden visulizarse correctamente por medio de un ángulo elevado.

Todos estos ángulos de arriba y abajo son leves y por lo general pasan desapercibidos.



El filmar a una persona sentada desde el punto de vista del camarógrafo de pie, dará por resultado un ángulo alto en que sólo se apreciará la coronilla y los párpados cerrados. Se obtendrá un mejor plano al filmar a la altura de los ojos del sujeto parado.



A pesar de que los ángulos de nivel no son tan interesantes o dramáticos como los ángulos altos o bajos, son mejores para los acercamientos de personas y para fotografiar escenas generales que deban presentarse desde el nivel normal del ojo. Las tomas al nivel de los ojos proporcionan marcos de referencia. Presentan un punto de vista fácilmente identificable, debido a que el público observa la acción tal como si estuviera en la escena. Existen ocasiones en que los planos de nivel son más dramáticos que las angulaciones. Las tomas de un automóvil, tren o cualquier otro vehículo que avanza velozmente hacia la cámara da al espectador una impresión subjetiva similar a la del actor que mire al lente. La velocidad, el aumento en el tamaño de la imagen y el tratamiento subjetivo pueden ser altamente dramáticos.

ANGULO ELEVADO O PICADA (HIGH ANGLE)

Un plano en picada es aquel en que la cámara se inclina hacia abajo para mirar al sujeto. El ángulo elevado no quiere decir necesariamente que la cámara se sitúe a una gran altura. En realidad, la cámara puede situarse debajo del nivel de los ojos del camarógrafo, para mirar hacia abajo un objeto pequeño. Sin embargo, se filma desde un ángulo elevado.

Todos los ángulos son relativos y deben ser considerados en relación a la altura del sujeto. La cámara se puede emplazar para filmar una escena al nivel normal del ojo, de una persona que mire desde la ventana de un edificio. Toda angulación de la cámara hacia abajo debe considerarse como un plano en picada, aunla cámara se sitúe sobre la superficie de un objeto o en forma vertical hacia abajo para representar el punto de vista de un alpinista.

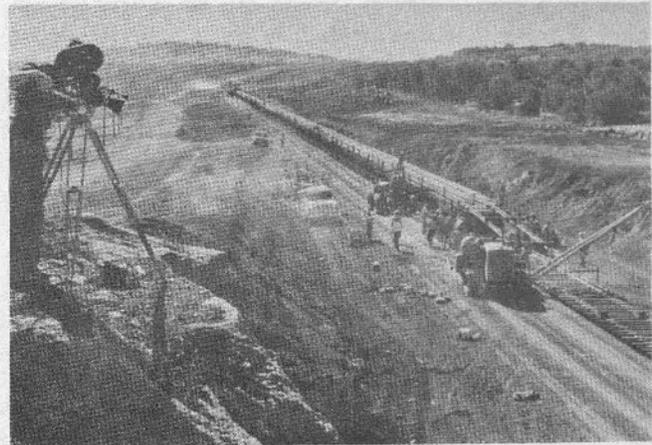
Un plano en picada se puede elegir por razones estéticas, técnicas, o psicológicas. Colocando la cámara por encima del sujeto y mirando hacia abajo puede resultar una imagen más artística; es más fácil mantener en foco la acción que sucede en profundidad de cuadro; o influir en la reacción de un plano en picada, aunque la cámara se sitúe sobre la superficie de un objeto, o en forma vertical hacia abajo para representar el punto de vista de un alpinista.

Al tratarse de diseños que se encuentren a nivel de la superficie por ejemplo; un jardín con flores, veredas y vallas; una tapia, un hipódromo; un aeropuerto, una base militar, un complejo industrial, un patio; un campo de golf; una construcción. Los planos en picada contribuyen a que el público se familiarice con la fotografía de la locación. Proporcionando una vista aérea, que le permita orientarse.

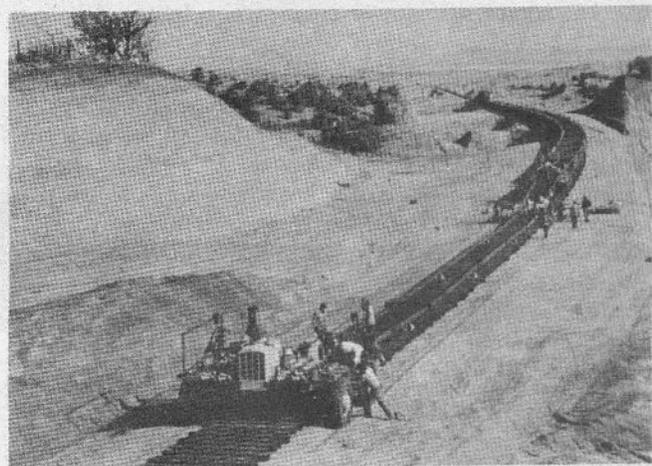
La acción que ocurre en profundidad, tal como un juego de foot ball, una formación militar, una línea de

producción o la migración de animales, puede observarse en su totalidad desde un ángulo elevado. Un ángulo bajo o a nivel registrará únicamente la acción que se desarrolle en el fondo. La cámara puede filmar la acción en toda su extensión desde el primer término hasta el fondo, solamente desde un ángulo elevado. También resultará útil elevar la cámara y filmar en picada cuando se requiere reducir la profundidad de la lente para mantener en foco toda el área dentro de la pantalla. Un plano a nivel puede requerir que se filmen objetos cercanos y lejanos sobre una gran superficie, en los que sea difícil mantener el foco. Un ángulo elevado puede cubrir la misma superficie anterior y posterior con una diferencia menor en el foco.

Los planos de ángulo elevado reducen la altura de un actor o de un objeto. Un actor mira hacia abajo para



La colocación de una vía ferroviaria se describirá mejor desde un ángulo alto. Las picadas en tres cuartos dan un efecto de profundidad ya que las líneas parecen desvanecerse al infinito.



observar a una persona de menor estatura o a un niño en un plano p.o.v. La cámara subjetiva puede también situar al público en un punto más alto, con el fin de que miren hacia abajo al actor para que se sientan superiores a él; y para lograr cierta trascendencia cósmica sobre el actor y su situación.

Un actor importante que se desprestigia o pierde su honor, puede ser representado como un derrotado debido a las circunstancias, simplemente colocando la cámara en una posición elevada, empleando un lente gran angular, para mirarlo hacia abajo, y reducir su imagen hasta que se vea insignificante en relación con el decorado.

La cámara subjetiva, que esté actuando como el ojo colectivo del auditorio, puede filmar un edificio desde un aeroplano en pleno vuelo, un puente o una montaña para contemplar el terreno que se extiende a sus pies, el tráfico de una ciudad, la parte superior de un barco, o la brecha en un malecón.

El ángulo elevado debe utilizarse con discreción durante una acción de movimiento rápido tal como una carrera de autos o de caballos, o una persecución, debido a que el movimiento se retrasará. El efecto lento es más evidente al acercarse o alejarse de la cámara y menos aparente cuando se cruza de un extremo a otro de la pantalla. Tales escenas no coincidirán con tomas similares si no se filman a menos de 24 cuadros por segundo para que aparezca más rapidez al ser proyectadas.

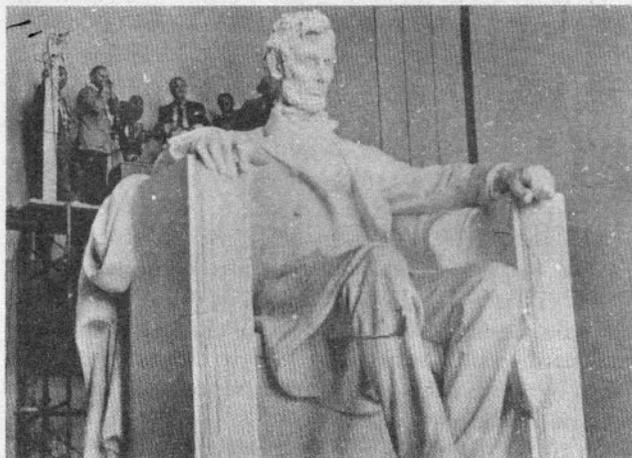
ANGULO BAJO O CONTRAPICADA (LOW ANGLE)

Un plano en contrapicada es aquella toma en la que la cámara se inclina hacia arriba para mirar al sujeto. Un ángulo bajo no significa necesariamente el punto de vista de un gusano (worm's eye). Tampoco implica que la cámara se coloque en posición debajo del nivel de los ojos del camarógrafo. Se puede filmar una toma de ángulo bajo de un insecto, un edificio o un bebé. En algunos casos es necesario situar a un actor o a un objeto en un pedestal, a fin de que el sujeto aparezca más alto en relación con la cámara. O también se puede colocar la cámara en un hoyo, o debajo de un piso falso, para lograr la altura requerida del lente en relación con el sujeto. Los ángulos bajos deben utilizarse cuando se desee inspirar temor, o emoción; aumentar la altura o velocidad del sujeto; separar a los actores u objetos; eliminar un fondo indeseable; bajar el horizonte y eliminar el fondo; distorsionar las líneas de composición y crear una perspectiva más aguda; situar a los actores u objetos contra el cielo, e intensificar el impacto dramático.

Las tomas de ángulo bajo de objetos religiosos o arquitectónicos, tales como un crucifijo o el interior de una iglesia, pueden inspirar respeto en el auditorio. El mismo efecto es útil al filmar personajes importantes.

Los ángulos bajos de la cámara son útiles también cuando uno de los actores debe mirar a otro que domine la historia en ese momento. Esto resulta útil en las tomas de p.o.v., debido a que el auditorio se identificará con el actor en desventaja y se comprometerá emocionalmente con su situación. Un actor que es derribado durante una pelea, debe presentarse ante un juez para ser sentenciado. Si es degradado de alguna manera mirará hacia lo alto a su oponente, símbolo o autoridad.

El protagonista o el personaje que domina una escena puede sobresalir en un grupo si se sitúa en una posición ligeramente delante de los otros y es filmado desde un ángulo bajo. Esto hará que sobresalga. Este truco tan simple hará que el actor predomine, y le permitirá dominar la acción. Algunas veces el efecto es más dramático.



Un ángulo alto puede filmarse para aprovechar un encuadre particular, como este plano sobre el hombro de la estatua de Lincoln.

co si el actor avanza durante la escena para que coincida con un incremento en la acción dramática, o un diálogo significativo.

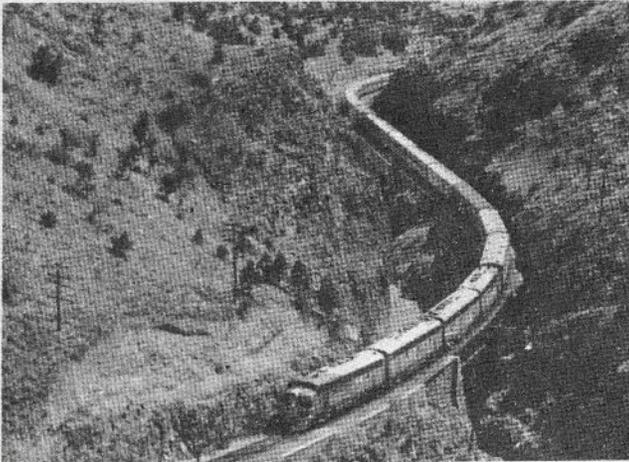
Un ángulo bajo es excelente para disfrazar un acercamiento de cut-away contra el cielo, u otro fondo indescrptible. Eliminando el horizonte fuera de cuadro, se anula la identidad del fondo y permite tales acercamientos en cualquier espacio y tiempo.

Los jump cuts, u otros problemas de edición al montar el film, pueden resolverse fácilmente mediante la inserción de acercamientos de reacción en ángulos bajos sin que se requiera, se iguale la escena del estudio o se regrese a una locación en particular.

Los planos en contrapicada o ángulos bajos provocan que los objetos, estructuras y personas aparezcan en la pantalla, debido a que se registran con una base amplia y una perspectiva decreciente. El empleo del gran angular enfatiza el efecto óptico. Sin embargo, cuando se filma a los actores, desde un ángulo bajo con un gran angular, debe tenerse cuidado, o de lo contrario resultarán grotescos.

Se puede dar mejor altura y dominio a las estructuras naturales o artificiales filmándolas directamente hacia arriba; rascacielos, cúpulas de las iglesias y montañas. La distorsión inherente en dichas filmaciones es aceptable, debido a que se ha acondicionado a los espectadores a que vean las perspectivas fotográficas inclinadas, y se den cuenta de que las líneas convergentes son paralelas. En realidad, una persona que esté mirando hacia arriba cerca de la base de una estructura alta obtiene una impresión similar a aquella producida por la cámara.

Los interiores del estudio o foros son pocas veces filmados desde un ángulo bajo, para películas de ficción, debido a que los escenarios son construidos generalmen-



Una picada disminuye el movimiento del sujeto. Este efecto retardado es mayor cuando éste avanza o se aleja de la cámara y menos aparente cuando cruza el cuadro.

te sin techos para permitir la iluminación de la tramoya. Sin embargo, los interiores en locación que sí tienen techos pueden utilizar este recurso para dar un efecto dramático adicional al decorado o al relato.

Un plano en contrapicada estático de un grupo de actores que avanza hacia la cámara puede ser una buena introducción dramática si entran desde la parte inferior del cuadro a medida que se acercan. Por lo tanto, un ejército que avanza parece levantarse contra un cielo nublado, y aumentar en estatura y en número

conforme salen de cuadro. Este mismo efecto puede emplearse con automóviles, camiones y otros vehículos. Dicho tratamiento es más eficaz si se filma como se describe en el siguiente párrafo.

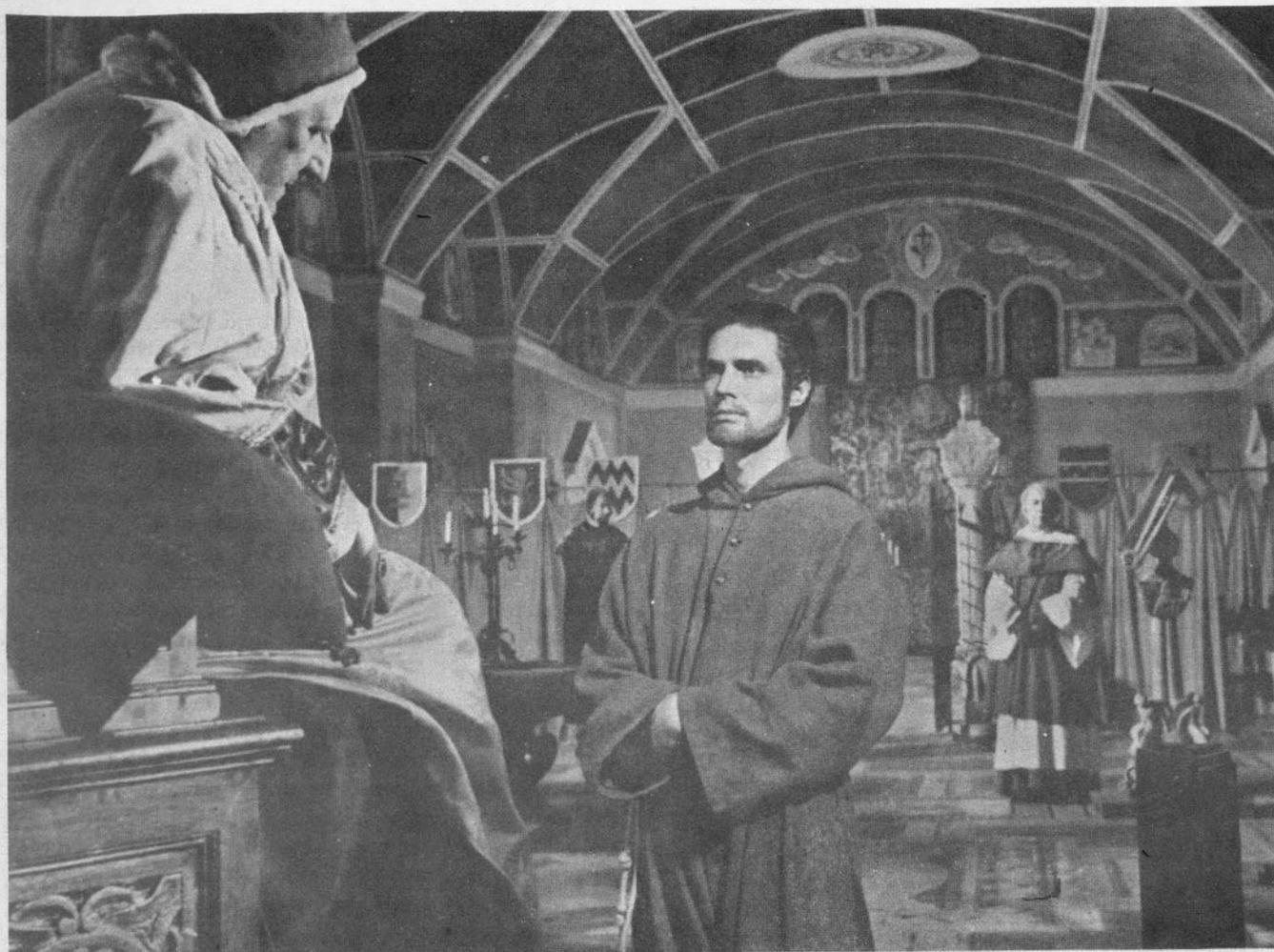
ANGULO SOBRE ANGULO (ANGLE-PLUS-ANGLE)

Una toma de ángulo sobre ángulo se filma con una cámara angulada en relación con el sujeto, e inclinada ya sea hacia arriba o hacia abajo. Dicha angulación doble registrará el mayor número de facetas del sujeto; resultará un modelado más fino; proyectará la perspectiva lineal y producirá un efecto tridimensional. La filmación de ángulo sobre ángulo elimina lo plano de la posición angular recta de doble dimensión, y la monotonía de filmar con una cámara a nivel. No se presentan únicamente el frente y el lado del sujeto sino que la cámara también mira hacia arriba o hacia abajo para registrar la parte superior o la parte inferior del sujeto. El resultante del modelo en tercera dimensión y las líneas de composición que decrecen, presentan al sujeto, persona, edificio o máquina de una forma sólida.

La angulación de la cámara no necesita ser excesivamente alta o baja o desde un ángulo de tres cuartos. La idea es tratar de evitar a toda costa la lisura, angulando ligeramente para introducir diagonales en líneas del decorado y los fondos, y modelando plásticamente a los actores. Los actores y objetos resaltarán más en el decorado; y la separación entre los actores y el fondo será mayor si la cámara registra la escena en un ángulo



Un ángulo bajo produce una perspectiva que disminuye con líneas convergentes y un horizonte caído, éstos contribuyen a crear un encuadre poco común.



El ángulo bajo de un interior permite demostrar el techo. Note cómo el religioso a la izquierda en primer término está situado a mayor altura que el personaje en el centro y como el actor al fondo a la derecha proporciona un énfasis que completa la composición triangular.

que describa tanto el frente como el lado, y una inclinación que revele la parte superior o inferior de los objetos.

Los ángulos muy altos o muy bajos servirán para efectos más drásticos; deben utilizarse únicamente cuando se requieran resultados altamente dramáticos, por lo tanto, siempre deberá emplearse una angulación más útil. El lente gran angular aumentará el efecto angular al registrar una perspectiva más vital. Los actores se deberán colocar en una posición de tres cuartos a la cámara, y desplazarse en líneas diagonales, cuando sea factible. El mobiliario y la utilería deben ser trocados, si es necesario, para que se sitúen en un ángulo hacia la lente. El fondo debe ser filmado en un ángulo que produzca líneas de composición decrecientes.

Al colocar la cámara en un sitio elevado, de preferencia con un lente gran angular, se aumenta la perspectiva lineal y se presentan una serie de líneas convergentes interesantes: calles, carreteras, complejos industriales, etc. Una angulación en contrapicado de tres cuartos es excelente para filmar una columna de soldados en movimiento, una larga línea de vehículos o un tren. Dicho conjunto debe avanzar hacia la cámara, con el fin de que vaya agrandándose a medida que se acerca. La angulación lateral de tres cuartos, más el punto de vista bajo, producirá líneas convergentes que se hacen más interesantes debido al movimiento de los vehículos o del actor.

Una angulación baja de tres cuartos, con un lente gran angular agrega la ilusión de una tremenda velocidad y fuerza a los vehículos en movimiento. Comenzando desde un punto lejano en la distancia, un automóvil toma forma a medida que se acerca rápidamente, y se agranda y se hace más alto en el cuadro, tal angulación requiere un emplazamiento cuidadoso, a fin de que la línea del horizonte esté cerca de la parte inferior del cuadro y forme una base sólida para el movimiento.

Las habitaciones que tengan cielos rasos ornamentados o pisos con dibujos, pueden filmarse con una cámara ligeramente más baja o más alta, que requiera que se incline hacia arriba o hacia abajo en adición a la posición angular de tres cuartos, que registra las dos pare-

des. La posición angular doble en esta forma presentará el mayor número de las facetas a la cámara y la mayor convergencia de líneas, particularmente si se emplea un lente gran angular.

Los planos en movimiento filmados con una cámara inclinada ligeramente hacia arriba, harán que el fondo se aleje de los actores. Esta técnica resulta excelente para las escenas de persecución donde los actores son presentados en tumulto. Los edificios y los árboles no pasarán simplemente al lado de los actores como una toma a nivel sino que se alejarán.

La filmación de ángulo sobre ángulo debe considerarse cuando se desee obtener un mayor efecto tridimensional y una mayor convergencia de líneas.

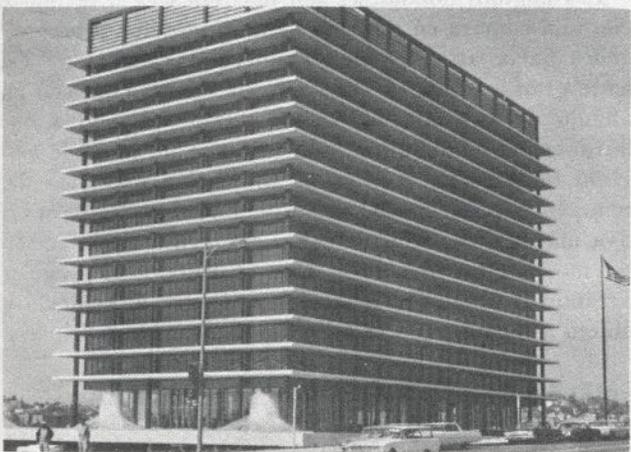
ANGULOS INCLINADOS "HOLANDESES" TILT "DEUTCH" ANGLES

En el idioma de los estudios de Hollywood, un ángulo "Holandés" es un ángulo inclinado en exceso, en el que el eje vertical de la cámara se encuentra en ángulo con el eje vertical del sujeto. Esto da como resultado una inclinación de la imagen en la pantalla. Dichas imágenes oblicuas deben usarse con discreción, o de lo contrario pueden desmerecer la narración cinematográfica. Se reservarán para secuencias que requieran efectos violentos, extraños, desequilibrados o impresionantes. Un personaje que ha perdido el equilibrio, se encuentra ebrio o delira, o se mantiene en un estado altamente emocional, puede mostrarse con ventaja en una toma inclinada, o en una serie de tomas inclinadas, tal vez en planos de campo, contracampo inclinados, con el fin de que el público se dé cuenta de su comportamiento emocional. Estos planos pueden combinarse con tomas subjetivas de punto de vista, en las que el personaje que se encuentra alterado ve a los demás personajes o acciones en una serie de planos inclinados.

Una catástrofe natural o hecha por el hombre, tal como un accidente, un incendio, una pelea, una manifestación, un terremoto o un naufragio pueden emplear ángulos inclinados para presentar efectos de violencia, o sobrenaturales al público. Si son precedidas por tomas pacíficas, calmadas o estáticas que hagan que el auditorio crea que no hay problema, dichas escenas serán más efectivas. Una secuencia filmada estática y lentamente en un museo de arte, por ejemplo, podría súbitamente convertirse en un pandemionium insertando repentinamente una toma inclinada de un hombre que salga corriendo y gritando ¡fuego! El resto de la secuencia podría emplear una serie de tomas inclinadas, para retratar el pánico de los visitantes atrapados en el museo. Los efectos de edición pueden mejorarse al utilizar inclinaciones opuestas, en pares, y el movimiento del actor en direcciones opuestas.



La descripción de frente del edificio es plana debido a que sólo registra altura y ancho.

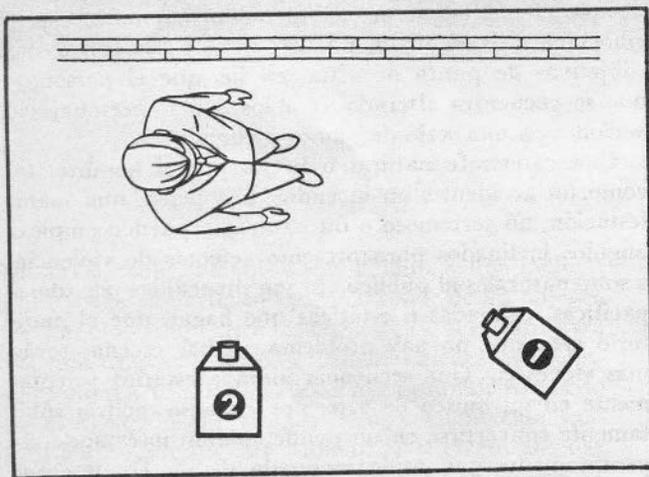


Al presentar el frente y costado del edificio en un ángulo de tres cuartos se aprecia la altura, el ancho y la profundidad.

El ángulo holandés también puede utilizarse en secuencias de montaje, para crear una impresión total de paso del tiempo o cambios de espacio. Los planos breves de relojes, calendarios, pies caminando, ruedas girando, el silbato de un barco sonando, etc., pueden angularse de forma inclinada. En películas de no ficción pueden utilizarse una serie de ángulos inclinados para describir una gran cantidad de acciones en pequeños fragmentos que los muestren de un vistazo. Por



El fondo debe angularse para obtener líneas de composición que disminuyan. Los actores se desplazarán en diagonal y no en línea recta a través de la pantalla.



La cámara uno registra el fondo en el que aparecen líneas que disminuyen gradualmente y el actor que corre aumentará en la imagen. La cámara dos filmará un fondo plano y al actor en el mismo tamaño de imagen.

lo tanto, el ensamblaje de un automóvil, la manufactura y empaque de un nuevo producto, o los numerosos experimentos implicados en desarrollar un material sintético, pueden describirse con este tratamiento. El campo y contracampo de planos inclinados debe tener el mismo grado de inclinación.

Las cámaras nunca deben inclinarse fuera del nivel así se evitará que la imagen ligeramente oblicua parezca producto de un descuido. Una inclinación debe ser deliberada, con un ángulo inclinado definido o suficiente para que la imagen pierda el equilibrio, pero que no se incline demasiado como para que aparezca de un lado. El ángulo real puede variar de acuerdo con el sujeto y la acción. No es necesario inclinar la cámara durante la toma completa. Puede comenzar en nivel e inclinarse abruptamente para presentar un cambio extraño de los eventos, o introducir un desequilibrio súbito en el actor implicado. Una toma inclinada puede regresar al nivel cuando las acciones vuelvan a la normalidad. La cámara puede, en ocasiones muy poco comunes, balancearse hacia atrás y hacia adelante durante la toma, inclinándose de un lado a otro.

El ángulo de inclinación es muy importante. Una imagen que se inclina hacia la derecha es activa, energética; mientras que la que se inclina hacia la izquierda es débil y estática. Un horizonte oblicuo, que se mueva de la parte inferior izquierda hacia la parte superior derecha, sugiere elevación; mientras que si se inclina de lado contrario sugiere descenso. El ángulo del horizonte es importante en tomas de actores que viajan, objetos o vehículos que se mueven especialmente si éstos avanzan de un punto distante hacia la cámara, o se aleja de la lente. Deben subir acercándose a la lente y bajar retirándose del mismo.

Los ángulos holandeses son más eficaces si se filman con una cámara en posición baja, que presenta las imágenes hacia atrás en una inclinación exagerada. Un lente gran angular en contrapicada, combinado con un ángulo de tres cuartos, es impactante, debido a que la filmación de ángulo más ángulo con un lente de longitud focal corta, registra la angulación más violenta, la mayor separación del sujeto y el fondo, y la perspectiva más aguda. Se incrementa el efecto en una acción de movimiento, debido a que el lente gran angular agranda o disminuye al actor en acción, al vehículo u objeto a medida que se acerca o se aleja de la cámara.

EMPLEO DE LOS ANGULOS DE CAMARA

La extensión fotografiada, o el tipo de plano, y el punto de vista, o ángulo de la cámara en relación con el sujeto, pueden emplearse en diversas combinaciones para producir una narración cinematográfica con diver-

idad de imágenes, interés dramático, y continuidad cinematográfica.

AREA

La extensión fotografiada determina el tamaño de la imagen del sujeto en la película. La cámara puede filmar planos generales que contengan reducidos acercamientos o imágenes amplificadas. El tamaño de las imágenes puede emplearse en una serie de planos para presentar la acción de modo progresivo (o regresivo), contrastante o repetitivo.

Los planos progresivos o regresivos utilizan una serie de imágenes que aumentan o disminuyen de tamaño. Las secuencias pueden progresar desde un plano general o un plano medio hasta un acercamiento; o se puede invertir el procedimiento. La secuencia puede comenzar o terminar con cualquier tipo de plano. Lo más importante es el cambio progresivo en el tamaño de la imagen, de plano a plano.

Los planos contrastantes utilizan pares de imágenes de diferente tamaño en oposición, un plano general puede contrastarse con un acercamiento, o al revés. Cada par de planos debe tener suficiente diferencia en el tamaño de la imagen para proporcionar un contraste adecuado.

Los planos de repetición utilizan una serie de imágenes del mismo tamaño. Diversos acercamientos pueden describir las reacciones que un orador provoca en una multitud. Varios planos generales puede mostrar diferentes sitios o lugares. Pueden también utilizarse un número de imágenes de tamaño similar que se relacionen entre sí.

Sin embargo no es necesario emplear un número de planos análogos a lo largo de una secuencia. Una secuencia puede iniciarse progresivamente, para avanzar de un plano general a un acercamiento. Luego puede continuar con varios acercamientos repetitivos, tales como planos de reacción individuales, para llegar al clímax con planos contrastantes de campo-contracampo. Algunos realizadores carentes de imaginación utilizan un patrón monótono de planos progresivos que van de planos generales, planos medios a primeros planos. Se obtendrá una mejor descripción al integrar planos progresivos, contrastantes y repetitivos dentro de las secuencias a lo largo de una película.

PUNTO DE VISTA (VIEWPOINT)

El punto de vista determina el ángulo de la imagen del sujeto, o el ángulo de cámara desde el cual el público observa el tema. El punto de vista puede ser progresivo o regresivo; contrastante o repetitivo.

En una serie progresiva o regresiva cada ángulo es mayor o menor que el ángulo anterior. Los ángulos también pueden progresar en altura, pueden ir de un ángulo bajo a uno alto o viceversa. También pueden avanzar en relación con el sujeto, al ir de primer término a un lado y al fondo, todos los ángulos que avancen o retrocedan en orden dramático, son sujetos de este principio.

Los ángulos contrastantes son pares de planos que emplean ángulos de cámara en oposición directa. Una picada puede estar seguida por una contrapicada, un ángulo lateral como un plano filmado sobre el hombro por un ángulo de lado contrario. Por necesidades dramáticas, los ángulos de cámara deben emplearse de modo opuesto en el punto de vista para ser más eficaces. Los ángulos repetitivos son una sucesión de ángulos



El ángulo inclinado (holandés) sirve para filmar escenas de personajes alterados emocionalmente. Las escenas subsecuentes pueden realizarse con ángulos inclinados opuestos para dar un mayor efecto.

equivalentes aplicados al mismo contenido u otro diferente. Varios planos pueden filmarse desde el mismo ángulo en intervalos, para mostrar las diversas etapas de un proceso de fabricación, pero también se emplean ángulos análogos para describir personas, objetos o acciones diferentes. Se mantiene el mismo punto de vista únicamente el contenido cambia conforme progresa la acción, o se describen sujetos diferentes desde ángulos semejantes.

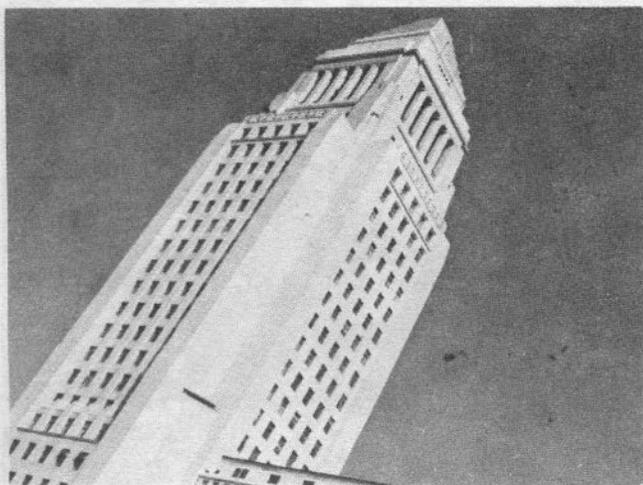
No es necesario emplear ángulos similares a lo largo de una secuencia, estos pueden variar de la misma manera que el tamaño de las imágenes.

El tratamiento de ángulos e imágenes debe integrarse y utilizarse en combinación para proporcionar variedad

visual; con el fin de que el público se acerque más al variar los ángulos, también se mueva de atrás hacia adelante para observar las imágenes en contraste; permanezca a la misma distancia de diversas personas, o suba y baje, gire en una serie de movimientos de cámara que lo sitúe en el mejor punto para observar la acción que ocurre en ese preciso momento en la pantalla. El resultado no es producto de una planeación cuidadosa.

COMO EL SELECCIONAR EL AREA Y EL PUNTO DE VISTA

A menudo resulta difícil determinar dónde comienza y termina un plano. Sin embargo, es necesario que ocurra un cambio definido tanto en el tamaño de la



A fin de lograr un montaje adecuado al filmar ángulos inclinados se debe filmar el ángulo opuesto.

imagen, como en el ángulo de cámara siempre que sean utilizados progresiva o regresivamente. Un cambio ligero de ángulo con el mismo tamaño de imagen dará la impresión de que las figuras se han alterado abruptamente. Una variante ligera en la imagen desde el mismo ángulo aparecerá como un repentino aumento o disminución.

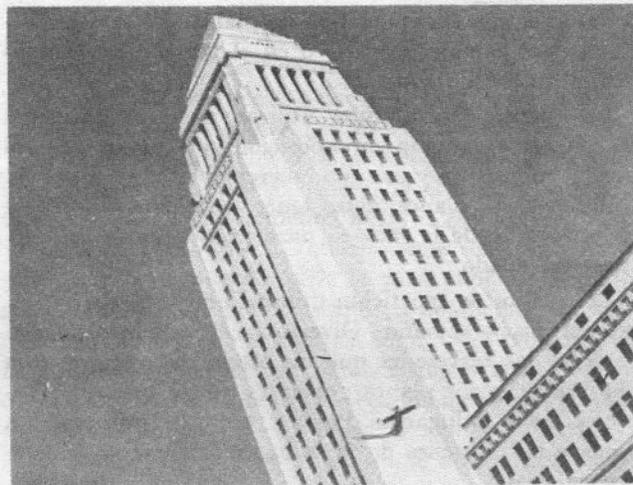
El mismo procedimiento opera para las imágenes contrastantes y los ángulos de cámara. Deben subrayarse los contrastes de un extremo a otro. Los cambios tenues en el tamaño de la imagen o entre ángulos de cámara, resultarán en variaciones aparentes y no contrastes radicales entre sí.

Una sucesión de imágenes repetitivas o de ángulos de cámara significa exactamente eso. No varíen las imágenes. Manténgalas aproximadamente del mismo

tamaño. No desplacen el ángulo de cámara ligeramente, para que contemple a cada sujeto desde un ángulo diferente. Mantengan la cámara a la misma distancia de cada sujeto. Filmen a cada sujeto desde el mismo ángulo.

Utilicen ángulos de cámara similares; o ángulos opuestos que pueden machar en edición, en una progresión de planos repetitivos de campo-contracampo filmado sobre el hombro o una serie de primeros planos objetivos o de punto de vista.

El tamaño de la imagen y el ángulo de cámara deben integrarse a fin de que machen en edición. La progresión en el tamaño de la imagen debe emplear ángulos de cámara que desplacen y filmen al sujeto desde un ángulo lateral a medida que se acerque. Los pares de planos contrastantes pueden ser desiguales en el tamaño



de la imagen y en el ángulo de la cámara para una mayor eficacia. La sucesión de planos repetitivos debe duplicar tanto las imágenes de tamaño similar como los ángulos de cámara semejantes, o repetir imágenes de tamaño similar con ángulos de cámara contrarios que machen.

DESCRIPCION DE LA ACCION

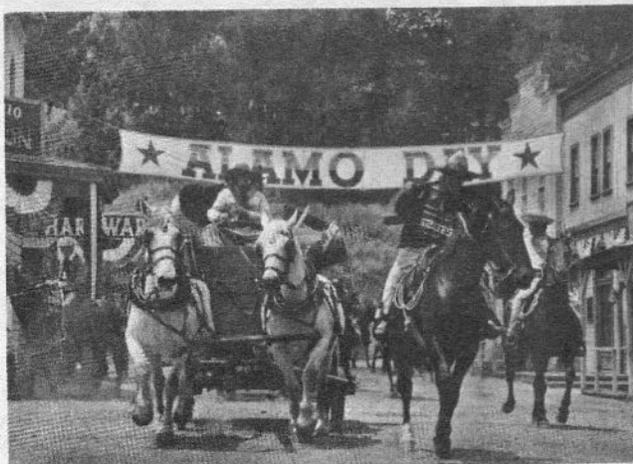
El ángulo de cámara seleccionado para cada toma se determina de acuerdo con la forma en que el actor y la acción lo requieran durante ese momento particular de la narración. No siempre se obtendrá la mejor secuencia con la simple progresión de plano general a un primer plano. Por ejemplo, el contenido de la narración pide que la cámara registre un acercamiento, con el fin de enfatizar, aislar, o introducir un objeto pequeño. Puede necesitarse un gran plano general para describir la extensión, amplitud o complejidad de un sitio dado. La acción completa de cada secuencia debe



Una serie de imágenes progresivas puede describir en plano general al grupo; en plano medio a dos de los actores y en acercamiento al protagonista.

desglosarse antes de ser filmada y determinar con antelación el tipo requerido para cada fragmento de la acción.

Es recomendable establecer el decorado con un plano general o un gran plano general si es vasto. Introducir a los actores como grupo en un plano medio y utilizar acercamientos para los planos individuales. Emplear planos generales, para mostrar a los actores en relación con los fondos y permitirles espacio para que se muevan de un lugar a otro, a medida que la acción progresa. Utilizar planos medios, particularmente planos americanos, para mostrar una interacción importante entre los actores. Usar primeros planos para enfatizar una acción eliminando todo lo que esté alrededor. Emplear grandes acercamientos para objetos o acciones pequeñas. Avanzar hacia adentro a medida que la acción se desarrolla.



Los planos contrastantes utilizan diferentes tamaños de imagen en oposición; como en el caso de un plano general seguido por un acercamiento en cut-away.



Retirarse para volver a plantear la escena en su totalidad, para describir nuevos acontecimientos, para introducir un nuevo actor o permitir a los actores desplazarse. Como ejemplo, costrar un gran plano general del lanzamiento de un proyectil con un gran acercamiento del botón de disparo. Pensar en términos de impactos dramáticos sobre el público, así como en una variedad visual. Utilizar una serie de primeros planos de reacción repetitivos de personas observando el lanzamiento; o una serie de planos medios repetitivos del personal en las estaciones rastreadoras.

No intente narrar la historia completa en una sola toma. Recuerde que una secuencia es una sucesión de



Quando se empleen planos repetitivos como en el caso de un contracampo deben utilizarse los mismos volúmenes dentro del cuadro como en el caso de estos acercamientos; lo mismo se aplica para plano general o imágenes de cualquier tamaño siempre que sean concurrentes.



planos, y cada plano debe describir el fragmento del relato del mejor modo posible. Piense primero en el área requerida para el plano en particular, y luego en el mejor punto de vista.

El camarógrafo debe preguntarse; ¿Cuánto debe incluirse en esta toma? ¿En qué posición debe estar la cámara para ver esta parte de la acción en particular?

El área y el punto de vista deben considerarse a partir de las necesidades estéticas y dramáticas. Las dificultades con que se tropiece una caravana de pobladores que crucen una extensión desértica, pueden presentarse más expresivamente al público por medio de un gran plano general que disminuye el tamaño de la gente contra el terreno áspero. Por otra parte, los problemas técnicos implicados durante el proceso de soldar, pueden mostrarse mejor al acercarse y llenar la pantalla con una sola gota de soldadura.

Primero piense en la impresión que el plano debe provocar en el espectador. Si la acción en pantalla despierta sus emociones o si debe distanciarlo de los acontecimientos para evaluarlos sin prejuicios. Las acciones deben estimarse individualmente y después filmarse.

Debe existir una justificación para incluir o eliminar personas, objetos o acciones; si son o no esenciales a la narración.

Se debe presentar en cada plano únicamente las partes significantes del decorado, actores y acciones. Sin embargo debe recordarse que un encuadre vacío es significativo. Lo que se describió en cualquier momento debe contribuir a la totalidad del relato.

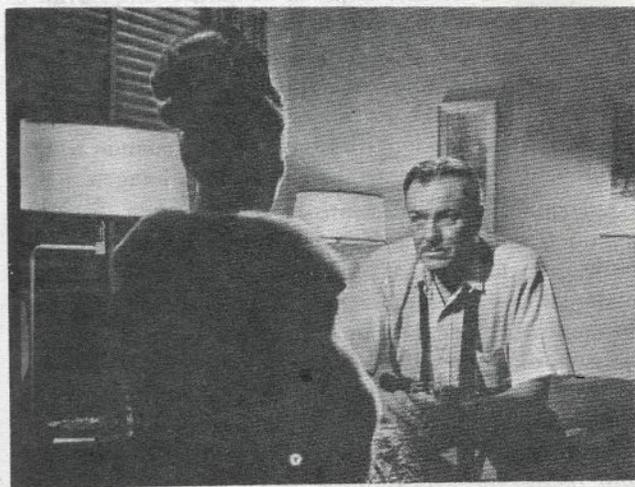
Mientras que el punto de la acción donde un plano debe terminar, y comenzar otro, es generalmente una decisión que se toma en edición; ésta debe hacerse por el director o el camarógrafo, si no está indicada en el guión o si se filma de modo improvisado. Un plano no debe mantenerse más de lo requerido para denotar un punto. Al establecer el decorado y los actores, la cámara avanza; el grueso de la secuencia debe proseguir con una variedad de plano medio a primer plano. No obstante, la escena en su totalidad deberá plantearse de nuevo siempre que se requiera más espacio para mover a los actores, introducir un nuevo actor o permitir que aquellos salgan de cuadro.

Enfatice y aisle los actores, acciones o diálogos significantes con primeros planos; desplace la cámara con un movimiento que pueda ser repetido (overlapped) entre toma y toma. Deje entrar y salir a los actores en las tomas. Filme cuando sea posible acercamientos que sean parte de la acción (cut in) o que sucedan en forma paralela (cut away). Si se tienen dudas sobre ángulos de cámara poco comunes, panorámicas y dollies o cualquier plano que originan problemas en la edición, filme tomas de protección para pietaje adicional. No se refu-

gie en el patrón de filmación por número progresivo. Inicie cada secuencia con una actitud fresca y aborde la acción de manera individual. Utilice la progresión como una técnica estándar de progresión pero siempre busque el contraste o la oposición dramática que puedan crear una secuencia más inventiva que rompa los patrones convencionales de filmación. Muchos camarógrafos caen en ésta rutina por hábito, falta de imaginación o pereza. Use el tratamiento repetitivo cuando un par o una sucesión de planos similares, una serie de acercamientos deban presentar el mismo tamaño de imagen desde puntos de vista semejantes u opuestos.



Los planos de campo y contracampo deben utilizar ángulos opuestos, la distancia y los ángulos de cámara serán similares a fin de dar la apariencia de uniformidad.



CAMBIO DEL ANGULO DE CAMARA, LENTE, O AMBOS

Cada vez que la cámara deje de filmar durante una serie de tomas continuas, cambie de ángulo, de objetivo o de preferencia ambos. Adopte esta técnica como un procedimiento habitual, siempre que se filme acción continua que debe presentarse sin interrupción, sin corte a otra cinta o sin efectos ópticos. Si se utiliza el mismo ángulo de cámara y el mismo objetivo en tomas consecutivas, habrá un brinco (jump cut), debido a cambios en la posición de los actores. Esto equivale al paro repentino de la cámara en la mitad de una toma, ya que nada ha cambiado fotográficamente puesto que falta el movimiento del actor que ocurrió durante el intervalo en que se detuvo la cámara. Debe existir un cambio definitivo en el tamaño de la imagen y del ángulo de visión de toma a toma. Esto puede lograrse si se mueve la cámara, si los lentes se cambian o si se cambian el objetivo y la cámara para cubrir las necesidades del nuevo emplazamiento (set up). Es mejor mover la cámara con el mismo lente que cambiarlos en la misma posición de la cámara. Se pueden obtener mejores resultados cuando la cámara se coloca en el mejor ángulo posible en cada toma; y se utiliza un objetivo de longitud focal que cumpla los requisitos técnicos y dramáticos de la escena elegida.

Algunos camarógrafos inexpertos, poco imaginativos, o flojos cambian el lente, y continúan filmando desde la misma posición. Para realizar esto se requiere únicamente girar la torreta, para que un objetivo de longitud focal diferente sea colocado y se reanude la filmación. Si se utiliza un lente más largo, el efecto en la pantalla es el de un pop-in óptico, porque parte de la toma anterior es súbitamente aumentada para llenar la pantalla.

Existen ocasiones cuando el tratamiento de pop-in debe emplearse ya sea cambiando a un lente de longitud focal mayor o haciendo avanzar la cámara, de preferencia esto último. Puede utilizarse cuando se filma a una persona en un plano general, tal como un maestro de ceremonias en el escenario. Un plano general desde la parte posterior del teatro puede ser seguido por un acercamiento que avanza directo al sujeto. Un sujeto visto a una distancia, como una persona en una multitud, puede seguirse con un plano más cercano desde un punto de vista similar. Una persona que se encuentra al centro de un grupo, puede filmarse en un plano más cercano con un movimiento directo de la cámara, para que se relacione con las otras personas en cualquier punto.

El acercamiento (close up) de punto de vista que sigue a un plano sobre los hombros, es otro ejemplo en que la cámara avanza directamente. El motivo para



Un ángulo de cámara similar con una ligera variante en el tamaño de la imagen —como es el caso de estos acercamientos— darán la impresión de una expansión imperceptible de la imagen, en lugar de una variación definitiva de la imagen.



filmar sobre el hombro de un actor que se encuentra al fondo es preparar al público para el siguiente acercamiento que sigue observando desde el punto de vista del actor.

Un director de fotografía en una película de ficción no filmará un acercamiento con un lente telefoto desde la misma posición de la cámara en plano general. La cámara debe acercarse más, se debe utilizar un lente de longitud focal intermedio, y elegir el ángulo de la cámara y la altura del lente que mejor describan al actor. La cámara se desplaza hacia adelante, hacia los lados, se eleva o desciende para realizar planos cercanos. Esto da por resultado cambios definitivos en el tamaño de la imagen, el ángulo de la cámara y la altura



Este acercamiento describe un cambio radical en el tamaño de la imagen a partir del primer acercamiento.

del lente. Aunque existen excepciones a esta regla, deberá aplicarse siempre que las condiciones de filmación lo permitan.

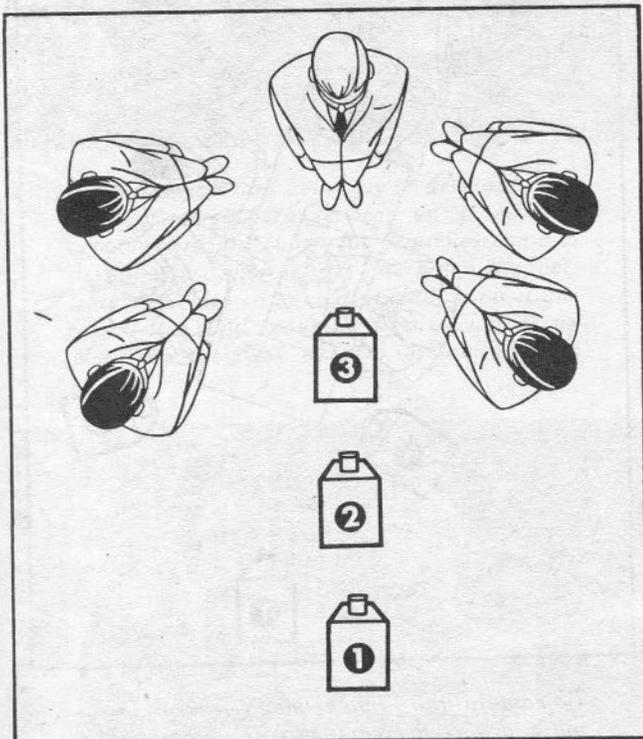
El lente zoom no permite este tratamiento. A menos que la cámara sea emplazada sobre la grúa (dolly boom arm), ésta no puede bajar conforme el lente se mueve hacia un acercamiento. El zoom únicamente sería útil cuando la cámara avance a un acercamiento subsecuente —cuando un actor está al centro— y se relaciona con otros a su alrededor. No se obtendrá un buen acercamiento siempre que los actores se relacionen entre sí en la pantalla, cuando la cámara deba moverse en forma lateral.

Generalmente la cámara se eleva más para los grandes planos generales que para los acercamientos —por lo tanto— es necesario bajar la cámara cuando avanza. Existen ocasiones en que la cámara se emplaza a la altura de los ojos para los planos medios o generales de tal modo que sólo requiera moverse en derredor o avanzar para filmar los acercamientos, no se necesita cambiar el lente de longitud focal ya que cuando avanza es suficiente para alterar el tamaño de la imagen.

Existen ocasiones durante la filmación de un documental o noticiero en que la cámara debe fotografiar desde una plataforma fija u otra posición estática, de modo tal que el cambio de los lentes desde el mismo emplazamiento de la cámara sea la única manera de registrar diferentes tamaños de imágenes. Sin embargo, los efectos más impresionantes en la pantalla se logran cuando la cámara se mueve a un nuevo punto de vista, a la altura de la cámara se adapta al sujeto, y se elige el lente de distancia focal que se ajuste al plano individual.

A pesar de que no es absolutamente necesario cambiar el lente para cada toma, es aconsejable cambiar la distancia focal del lente que mejor se ajuste para la escena que va a filmarse. En general esto requiere un cambio, debido a que puede ser necesario utilizar un lente gran angular (wide angle lenses) para filmar un plano general, un lente normal para un plano medio (medium shot) y un telefoto o semi-telefoto para filmar un acercamiento o un gran acercamiento. Un lente de longitud normal (focal length lenses) puede utilizarse para filmar una película completa, si la cámara tiene suficiente espacio para desplazarse en cada plano. Estas situaciones son improbables en la producción profesional, donde se dispone de diferentes lentes de distancia focal para registrar el área y la perspectiva requerida.

El desplazar la cámara hacia adelante y de lado a un nuevo ángulo evita los rompimientos de eje en las posiciones de los actores. Es más evidente un rompimiento en la continuidad si la cámara avanza directamente ya que el único cambio es el aumento del tamaño de la imagen. Por lo tanto un cambio ligero en la posición de la cabeza o las manos, puede pasar desapercibido para el espectador casual. Sin embargo el desplazar la



Un efecto de amplificación será similar al de un zoom intermitente —sin que éste se utilice— debido a que la cámara avanza directamente para realizar los planos cercanos. Este recurso puede emplearse cuando un actor se encuentre al centro y se relacione con los demás personajes en ambos lados. La cámara uno filma el plano general, la número dos el plano medio y la tres, el acercamiento.

cámara hacia adelante y de lado permite una mejor continuidad ya que el espectador verá a los actores desde un nuevo ángulo. Se debe hacer el mayor esfuerzo para igualar las posiciones de los actores, sin embargo, las pequeñas discrepancias serán menos aparentes cambiando a un nuevo punto de vista, en lugar de que la cámara avance directamente.

El ángulo de la cámara no debe moverse ligeramente en tomas consecutivas del mismo sujeto filmado con el mismo tamaño de imagen. Un two shot de los actores que se enfrenten entre si aparecerá como un brinco (jump cut) en la continuidad si se filma desde dos emplazamientos de cámara semejantes. Debido a que las dos imágenes son del mismo tamaño y el ángulo ha cambiado muy poco, los actores aparecerán como si



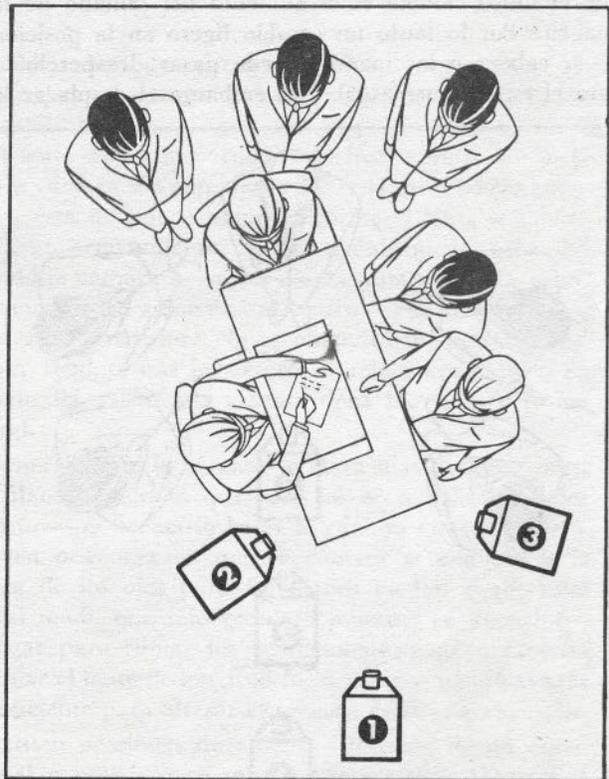
La cámara deberá moverse alrededor cada vez que dos o más actores se relacionen con otros en el transcurso de la escena.



hubieran cambiado de posición. Un cambio definitivo del ángulo de cámara asegurará un flujo más suave de imágenes.

NECESIDADES DE LAS ESCENAS

Cada escena debe considerarse como parte de una secuencia, o una serie de planos basados en las necesidades del relato, por lo tanto debe darse atención individual a cada escena. Además de los factores estéticos, técnicos y psicológicos que determinan los ángulos de cámara, existen aspectos dramáticos y de edición que deben considerarse. Muchos de estos aspectos son manejados de modo intuitivo por los realizadores experimentados. Pero deben contemplarse todos estos elementos en la planeación total de una secuencia, de tal modo que cada serie de planos describa su parte de la mejor manera posible.



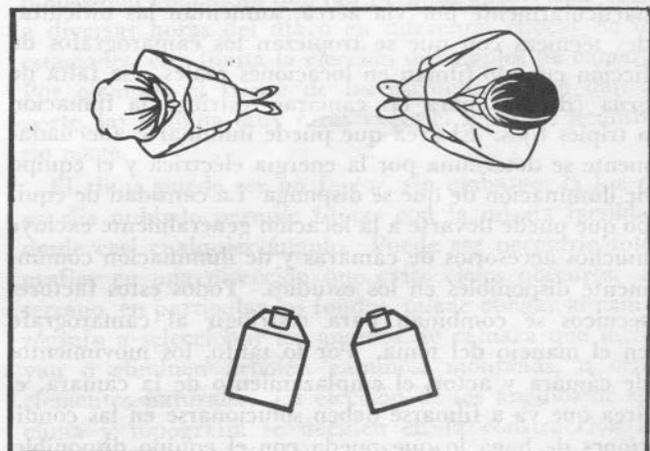
La cámara uno filma el plano general, la cámara dos el acercamiento del protagonista, la cámara tres filma al actor contrario desde un ángulo opuesto (Nota: las cámaras numeradas indicadas en este y otros diagramas se refieren a las posiciones y emplazamientos de la misma, y no al uso de cámaras múltiples).

FACTORES ESTETICOS

Los factores estéticos deben considerarse al seleccionar el ángulo de cámara correcto. Todos los elementos de composición: actores, utilería, mobiliario, decorados, fondos, vehículos, etc., deben analizarse teniendo en mente los movimientos del actor y la acción general. Se deben arreglar los objetos para facilitar un escenario apropiado y una fotografía agradable. Para lograr el efecto deseado, posiblemente sea necesario agregar algunos artículos adicionales o eliminarlos. La filmación de películas de ficción presentan pocos problemas esté-



Cuando la cámara avanza y se desplaza a un ángulo lateral para realizar un plano más cerrado será útil cubrir los pequeños cambios de posición de los actores que pasan inadvertidos. Un salto en la continuidad como el que se muestra aquí requerirá la inserción de un plano en cut-away de otro personaje en la escena.



Al mantener el mismo tamaño de la imagen en planos subsecuentes con ligeras variantes en el ángulo de cámara dará por resultado un salto en la continuidad, ya que los fondos se han modificado con respecto a los actores que mantienen su misma posición.

ticos debido a que las escenas están diseñadas y construidas de acuerdo con los requisitos de la escena. Las películas documentales filmadas en locaciones reales, requieren mayor improvisación para presentar la acción, particularmente en interiores.

Al filmar exteriores, se deben considerar las ventajas que ofrecen los elementos existentes. Siempre que sea posible, se deben elegir puntos de vista de ángulo sobre ángulo para registrar, el mayor número de planos y efectos tridimensionales. Los elementos de composición deben adaptarse al tema y agregar una atmósfera y ambiente apropiados.

Si el fondo es importante para el relato —tal como un campo petrolero, una línea de ensamble, o un muelle— se debe colocar a los actores de manera que el fondo se una con la acción que se realiza en primer término. Las líneas, las formas y los movimientos deben explotarse para facilitar la narración, (ver Composición).

FACTORES TECNICOS

Son muy pocas las restricciones técnicas que existen para los realizadores de ficción ya sea en el estudio o en la locación. Por otra parte, debido a las limitaciones de presupuesto, personal, transporte y otras, la mayor parte de los camarógrafos de documentales cuentan con menos equipo de cámara, e iluminación. La necesidad de equipos ligeros, la falta de personal entrenado, energía eléctrica insuficiente, tiempo reducido, costo y dificultades para transportar el equipo pesado del estudio, particularmente por vía aérea, aumentan las dificultades técnicas con que se tropiezan los camarógrafos de ficción cuando filman en locaciones reales. La falta de grúa (dollies) para las cámaras restringe la filmación a tripies fijos. El área que puede iluminarse adecuadamente se determina por la energía eléctrica y el equipo de iluminación de que se disponga. La cantidad de equipo que puede llevarse a la locación generalmente excluye muchos accesorios de cámaras y de iluminación comúnmente disponibles en los estudios. Todos estos factores técnicos se combinan para restringir al camarógrafo en el manejo del tema. Por lo tanto, los movimientos de cámara y actor, el emplazamiento de la cámara, el área que va a filmarse deben solucionarse en las condiciones de haga lo que pueda con el equipo disponible.

FACTORES PSICOLOGICOS

Como se explicó en el punto relativo a la altura de la cámara, el punto de vista de la cámara debe influir emocionalmente en el espectador. La angulación de la

cámara picada, contrapicada, plano holandés y subjetivo pueden situar al público en otra posición que la normal a la altura de los ojos y contribuir poderosamente a despertar sus reacciones emocionales de acuerdo con las acciones descritas en la pantalla. Estos puntos de vista poco usuales pueden acercar al espectador para que se identifique con los actores y con la acción. Si el efecto que se desea obtener es de desinterés, o la escena es demasiado violenta para observarla en un acercamiento, los planos medios y generales situarán a la audiencia lejos del suceso. Los acercamientos involucran al espectador en la acción. Los ángulos subjetivos tienden a representar la escena tal como la ve el actor de la pantalla, y sitúan al espectador más íntimamente en la narración.

El empleo distorsionando de la cámara subjetiva provoca en el espectador una reacción de intoxicación o locura. Por lo tanto, la reacción psicológica del espectador está basada, en gran parte, en los ángulos de la cámara y en la edición. El propósito principal de una película desde el punto de vista psicológico es crear al espectador un estado de ánimo particular. Sea ésta una película comercial o educativa, su éxito depende de la forma en que se interese al espectador.

La elección del ángulo de cámara puede decidirse analizando el propósito del plano y el efecto que se desee obtener del espectador. ¿Debe el público sorprenderse de las condiciones descritas en una zona marginada... enojarse por una situación política corrupta, convencerse de un nuevo producto, temer a las armas atómicas, mirar con desdén a un personaje despreciable, ser testigo del mundo de un enfermo mental? Todo lo anterior sugiere emplazamientos específicos de la cámara, y las técnicas fotográficas diseñadas para hacer que los espectadores se interesen por el tema. El público no sólo se impresiona por lo que aparece en la pantalla, sino además por los actores, objetos o acciones, parcial o completamente ocultas que se revelan de una manera súbita o sorprendente, o que no se muestran.

La cámara no necesita hacer todo el trabajo. Se debe estimular al espectador para que utilice su propia imaginación y comprenda lo que está sucediendo. La cámara puede crear angulándola en picada sobre un asesino al mostrar un cuchillo en su mano, pero sin revelar su identidad. Un reverso puede mostrar la espalda de los villanos conspirando. La cámara puede panear, hacer un tilt, un zoom o desplazarse súbitamente a un actor, objeto o acción. La angulación psicológica de la cámara es un eslabón directo con las emociones del espectador ya que es uno de los instrumentos más poderosos de la narración.

FACTORES DRAMATICOS

Los factores dramáticos deben analizarse para determinar la mejor forma de manejar el material. Por lo común la cámara no debe hacerse patente en la narración, debido a que es capaz de atraer al espectador sólo por su contenido, el manejo dramático no debe utilizar angulaciones o movimientos gratuitos, por ejemplo: un discurso dramático no debe filmarse con una iluminación complicada, ángulos rebuscados o una acción que distraiga, si la atención completa del público pertenece al actor.

Sin embargo los elementos de poco interés cobran vida mediante el manejo imaginativo de la cámara. Cuando el camarógrafo se enfrenta con material poco atractivo, puede suscitar interés en el público. En otras ocasiones, el tratamiento dramático del material puede incrementarse con un manejo más imaginativo de la cámara. ¿Un gran plano general (extreme long shot) impresionará al auditorio con la grandeza majestuosa de una locación o un paisaje? ¿Los grandes acercamientos (extreme close ups) de los actores, objetos o acciones claves atraen más la atención del público? ¿La angulación en contrapicada (low angle) aumentará la atención, distorsionará las líneas de composición o exagerará la acción? ¿La angulación en picada (high angle) añadirá significación a los actores, decorados o acción? ¿Los ángulos subjetivos de la cámara (subjective camera angles) ayudan al auditorio a identificarse con los protagonistas?

No debe utilizarse el tratamiento ortodoxo de la cámara cuando éste pueda distraer la atención del espectador y crearle conciencia de la cámara. Las emociones del público pueden intensificarse al presentar el tema de un modo dramático particular. El camarógrafo debe estudiar la acción que se filma; y decidir si la participación forzada de la cámara sería beneficiosa para la narración o si la cámara debe funcionar únicamente como un observador imperturbable.

FACTORES DE EDICION

Las necesidades de edición a menudo exigen determinados ángulos de cámara para una serie de planos. Los guiones técnicos, por lo general especifican el tipo de plano o uso de cámara. Sin embargo, muchos guiones se escriben sobre escenas maestra en los que la filmación se deja al criterio del director y del camarógrafo. Un camarógrafo que esté filmando un documental sin guión, debe previamente fotografiarlo de acuerdo a las necesidades de la edición. A pesar de que muy pocas escenas clave en una película pueden tratarse individualmente, todas ellas deben considerarse en relación con las demás que integran la secuencia.

El camarógrafo debe planear la acción en su totalidad, y decidir la fragmentación en planos individuales. Debe decidir qué contendrá el plano general; qué porciones de la acción requieren realizarse en plano medio; y dónde se enfatizará por medio de acercamientos.

La progresión técnica de un plano general a un acercamiento es la más adecuada pero no siempre es la mejor. Si la secuencia se desarrolla en una serie de acercamientos de campo y contra-campo de diversos actores, los ángulos progresivos de la cámara deberán cambiarse a ángulos de cámara iguales. Si existe exceso de movimiento de los actores o se introducen nuevos elementos, será necesario regresar al plano general para reorientar al espectador. El camarógrafo debe tratar continuamente de analizar la acción a través de los ojos del auditorio. Este debe observar al actor, objeto o acción que resulte más interesante en determinado momento. Esto es de vital importancia cuando el interés narrativo se divide. La cámara debe concentrarse en lo más sobresaliente de los dos elementos de la narración. El editor debe contar con la mayor variedad de planos de acuerdo con las limitaciones de tiempo y producción.

FACTORES NATURALES

La posición del sol, el clima, y el terreno influyen en la selección de los ángulos de cámara cuando se filma en exteriores. Exceptuando los efectos especiales, tales como escenas iluminadas en la parte posterior; el mejor ángulo del sol es aquel en que la escena está iluminada de lado o de tres cuartos de frente. Aunque exista una planeación cuidadosa que nos permita aprovechar el sol a diversas horas del día o en diferentes épocas de las estaciones, éste limita la elección de ángulos de cámara. Por ejemplo, el frente de las estructuras que dan al norte, las ilumina muy raras veces el sol en el hemisferio norte.

El clima puede ser un factor, sin embargo, la luz de un día nublado permite filmar con la misma facilidad desde casi cualquier ángulo. Puede ser necesario fotografiar en una dirección que evite cielos oscuros. El terreno, en particular los fondos, puede obligar al camarógrafo a seleccionar los ángulos de cámara que incluyan o eliminen árboles, caminos, montañas, u otros elementos naturales. La elección de los ángulos de sol, clima y topografía se deciden en la construcción de decorados, en exteriores; pero los elementos no previsibles de la escenografía natural a menudo limitan al camarógrafo, de tal modo que debe elegir los ángulos de cámara que se ajusten a las condiciones prevalecientes.

Deben analizarse las cartas climatológicas de años anteriores cuando se desconoce la locación.

FACTORES FISICOS

Los factores físicos muy raras veces interfieren en la elección de ángulos de cámara cuando se filma en estudio. Por el contrario, los camarógrafos de documentales tienen que trabajar dentro de las limitaciones físicas que el tamaño y forma de la habitación exijan; las dimensiones fijas de los decorados sin la ayuda de "paredes móviles" (wilde wall) que se pueden cambiar a voluntad; habitaciones con techos particularmente techos bajos; la utilería, las máquinas, las estructuras y objetos que no puedan armarse o retirarse para filmar, las paredes mal pintadas (especialmente las paredes teñidas de un color suave en las filmaciones de color); y muchos otros factores físicos fuera de su control. Una habitación muy pequeña, por ejemplo, puede ser difícil de iluminar e imposible de fotografiar sin un lente gran angular que distorsiona a los actores. Los interiores de las cabinas de aviones, automóviles, cuartos de control, trailers de instrumentación de ingeniería, y decorados reales similares pueden tener poco espacio para la colocación de las cámaras y el equipo de iluminación. La elección de los ángulos de cámara en muchos interiores depende con frecuencia del lugar donde la cámara y las luces puedan situarse sacrificando el mejor ángulo de la narración.

ANGULOS DE CAMARA EN LETREROS Y MATERIAL IMPRESO

Los letreros, placas, etiquetas e identificaciones similares pueden filmarse: de frente, de la misma manera que los créditos, en un ángulo de tres cuartos, de tal modo que las letras disminuyan en tamaño de la izquierda a la derecha. Esto es particularmente importante si el anuncio es de tamaño considerable, tal como las letras que cubren la fachada de un edificio grande. Es de menor importancia si ocupan menos área, tal como el letrero de una puerta que puede leerse de un vistazo. El nombre que aparece al frente de un juzgado, oficina de correos, escuela u otro edificio se lee más rápidamente si se angula de izquierda a derecha, como se mencionó antes.

Un letrero largo, filmando con panning o dolly, debe realizarse de tal manera que las letras entren por el lado izquierdo de la pantalla y avancen a la derecha. Se debe tener cuidado de angular a la manera antes descrita para los planos estáticos. Los ángulos square-on (cuadrados) pueden provocar un brinco en que las letras se rompen, a medida que avanzan en la pantalla.

Un letrero, cartel, encabezado de un diario, etiqueta o cualquier fragmento de material impreso, sea una carta o un reporte, deben colocarse con el fotograma inclinado hacia arriba, de la izquierda inferior a la de-

recha superior. Este tratamiento es esencial cuando dos o más líneas deben leerse debido a que el ojo tiende a bajarse para leer el siguiente renglón. Si el material impreso está inclinado (de la izquierda superior a la derecha inferior), el ojo es obligado a elevarse para leer el siguiente renglón, este movimiento poco natural del ojo molestará al espectador. No es recomendable hacer que el espectador se fuerce o reaccione desfavorablemente, al leer un material angulado pobremente. (Ver cap. Composición).

PROBLEMAS DE LOS ANGULOS DE CAMARA

El angular la cámara para un efecto especial puede presentar problemas fotográficos imprevistos que alteren el contenido del cuadro. Por ejemplo, un plano general de planteamiento (stablishing long shot) filmado con un lente gran angular, puede incluir la amplitud deseada, pero registrar demasiado fondo. Al bajar la cámara se eliminará parte del fondo, sin alterar la composición básica. Al elevar la cámara, de tal modo que el decorado se muestre desde una "picada" puede considerarse también como una posible solución.

Si se emplea un lente gran angular para filmar un área limitada, la cámara no deberá angularse drásticamente, ya que la distorsión de la perspectiva se incrementa. Mientras más amplio sea el ángulo de la lente, habrá mayor convergencia lineal. En este caso, el ángulo de cámara deberá ser lo más cerrado (square on) posible para prevenir un efecto de escorzo. Las personas en la escena no deberán aproximarse hacia la cámara para tomar objetos. Los actores deberán mantenerse equidistantes de la cámara bajo estas condiciones, ya que el actor más próximo puede aparecer inusitadamente grande en comparación con el actor que se encuentra a corta distancia de él.

Los lentes gran angular (wide angle lenses) registran el área desde el primer término al último del decorado de tal modo que aparece mucho más profundo de lo que en realidad es. El movimiento de un actor o un vehículo alejándose o acercándose a la cámara hará que el sujeto crezca o disminuya, pareciendo que éste cubre una mayor distancia que la existente. Este movimiento debe evitarse, a menos de que se desee dar un efecto especial.

A menudo surgen problemas al emplazar la cámara debido a limitaciones físicas, habitaciones pequeñas, áreas reducidas, etc., pueden provocar que la cámara no se coloque a la distancia que se desea. En lugar de emplear un lente gran angular que por lo general supone la solución más simple, la secuencia puede fragmentarse en planos adicionales para que se filmen diversos ángulos, en lugar de un solo plano con gran angular (wide angle shot) sería recomendable panear la cámara

con un lente normal que cubra el área en lugar de registrar la amplitud total en una sola toma estática con un lente gran angular. Esto es de particular importancia en películas documentales en las que la distorsión de las herramientas y el equipo alterarán su proporción.

Los ángulos de cámara están relacionados a los ángulos del sujeto. Un objeto inclinado, filmado con una cámara igualmente inclinada puede parecer nivelado en la pantalla. Las líneas verticales inclinadas pueden enderezarse frecuentemente, o las líneas verticales pueden inclinarse si así se desea, al angular la cámara. Por ejemplo, una contrapicada en tres cuartos de un edificio de columnas puede verse mejor si uno de los lados del mismo, que se encuentre más cerca de la cámara, se encuadra para que aparezca aproximadamente paralela con el lado de la pantalla. Este puede verse mejor que si ambos lados del edificio convergen hacia el cielo. Lo importante no es cómo se angula la cámara, sino cómo aparece el sujeto en la pantalla, estudiando la imagen en el visor (view finder) con varias inclinaciones ayudará a encontrar la mejor solución.

No existen soluciones exactas para cada problema de angulación. Si el sujeto debe aparecer como en la vida real, deberá presentarse en una forma que sea aceptable para el espectador. Si se desea obtener un efecto especial, ¡Todo vale! Los efectos distorsionados, violentos, o de truco, se logran más fácilmente debido a que es más sencillo romper las reglas que filmar al sujeto de una manera natural. Los resultados más naturales se logran cuando el sujeto es filmado de una forma no distorsionada con una perspectiva normal. Por ello debe evitarse el uso de lentes de extrema angulación (extreme angle lens), y movimientos poco usuales de los actores o los vehículos. Esto no implica que todo debe filmarse a la altura del ojo con un lente normal. La variedad visual, mantendrá al espectador interesado en el relato.

CONCLUSION

Los ángulos de cámara adecuados hacen la diferencia entre un público interesado o indiferente. El tamaño de la imagen y el ángulo determinan qué tanto del contenido verá el espectador, y desde qué punto de vista. Cada vez que la cámara se desplaza, el auditorio es transportado a un nuevo punto de vista. Debido a que el público no debe moverse innecesariamente, cada cambio de ángulo, debe reflexionarse.

Sea que se esté trabajando con un guión o al azar, el camarógrafo debe filmar la acción con un diseño de edición en mente. La serie de planos que conforman una secuencia deben registrarse con un tratamiento progresivo, regresivo, de repetición o de contraste, no con una acumulación de tomas deshilvanadas.

Para tener éxito, una película debe sorprender visualmente al espectador presentando nuevos puntos de vista, diferentes tipos de planos, variedad en el tamaño de las imágenes, en un diseño imprevisible. Una serie de acercamientos pueden continuarse por un gran plano general; o una secuencia puede abrir con un acercamiento en lugar de un plano general.

La cámara debe observar las acciones ora desde este ángulo ora desde aquel. Las imágenes deben incluirse en una toma y después en otra. Los movimientos de los actores y/o de la cámara deben cambiarse, no repetirse simplemente en un patrón similar. Los decorados deben verse desde un lado o desde la parte superior, no siempre desde el frente. La variedad visual debe ser la clave, para que el público se mantenga interesado en lo que sucede y vendrá a continuación. Si las películas se componen y se filman en un gran plano general, un plano medio, o un acercamiento, la fórmula 1-2-3, el espectador esperará de modo inconsciente un cierto tipo de plano, un ángulo determinado, una duración de la escena. Como resultado, la película se vuelve tediosa. Se le debe mostrar al espectador algo nuevo o diferente en cada oportunidad.

Los camarógrafos de no ficción deberán considerar la filmación de ángulos de cámara sobre el hombro y punto de vista para comprometer al espectador con el tema. La narración no deberá filmarse con una cámara exclusivamente objetiva. El espectador debe introducirse a la película intermitentemente y pararse junto a los actores y observar a los otros actores, contemplar el decorado y la acción desde adentro. Por lo tanto, el espectador se puede identificar mejor con la gente que participa en la película y absorberse en el relato.

El camarógrafo de películas documentales tiene la ventaja sobre el de ficción, en que puede emplear la cámara subjetiva de vez en cuando, y permitir que el sujeto vea directamente a la lente.

El ángulo de cámara más difícil, y digno de experimentarse, es el tratamiento subjetivo en el que la cámara reemplaza al actor que debe relacionarse con los otros actores en la pantalla, tal como sucede en la película *La dama en el Lago* (Lady in the Lake). Esta técnica debe considerarse cuando un asunto poco común deba tratarse de una manera novedosa que exija sorprender o amedrentar al espectador. O cuando la condición mental de un personaje o un suceso narrado en retrospectiva (flashback) deban enfatizarse con un tratamiento diferente.

El uso apropiado de los ángulos de la cámara puede agregar variedad e impacto al relato. Deben elegirse ángulos de cámara destinados a capturar, y sostener el interés constante del espectador.

CONTINUIDAD

INTRODUCCION

Una película profesional debe presentar un flujo de imágenes visuales continuo, suave y lógico, complementado por el sonido, describiendo el suceso filmado de manera coherente. Es la continuidad la que decide el éxito o fracaso de una producción.

Se prefiere una película perfecta en continuidad porque describe los sucesos de modo real; una película con fallas en la continuidad es inaceptable debido a que distrae en lugar de atraer. Esto no implica que la acción debe fluir suavemente en cada corte de una película. Habrá ocasiones en que se descubrirán impresiones o condiciones mentales desajustadas de modo tal que el público pueda emocionarse ante imágenes incoherentes. Son estas las excepciones.

Una película es el registro de un acontecimiento real o ficticio. El sonido puede ser diálogo y/o narración acompañado de música y efectos sonoros. Los elementos visuales y auditivos deben integrarse de tal modo que se complementen uno a otro.

Cada película deberá basarse en un Plan de Rodaje o trabajo. El plan puede ser desde unas cuantas notas mentales, anotaciones en papel, un esquema, story-board, o un guión técnico ("shooting script") detallado. Entre mejor esté desarrollado el plan —o la continuidad— mayor probabilidad habrá de alcanzar el éxito. Un guión técnico o de continuidad es una película preliminar sobre papel, un plan continuo para fotografiar y editar la producción. A diferencia del reportaje o noticiero, una película no puede describir un acontecimiento en una sola escena.

Una serie de escenas —una secuencia— es necesaria para describir una acción adecuadamente. Una secuencia que no contenga un tiempo variable debe presentar la acción de un modo continuo y realista.

Las secuencias de una película pueden compararse a los capítulos de un libro. Un director que trabaja sobre un guión detallado tiene que pensar en cada serie de planos que comprenden una secuencia y en una serie de secuencias que completan la película. Un camarógrafo que filme de modo improvisado sin guión debe pensar también en términos de secuencias y no en planos individuales. La acción fluirá con suavidad de plano a plano, sólo cuando la totalidad de ésta en la secuencia se fragmente en acciones particulares necesarias en cada plano. Si no existe una buena continuidad, una película será una mezcla de planos animados incoherentes. A pesar de que estas películas puedan tener movimiento en cada plano individual, no serán una serie de imágenes fluidas, progresivas y enlazadas, debido a que las imágenes no empalman, la discontinuidad distrae al público. La buena continuidad estimula al espectador a concentrarse en la narración, sin distracciones molestas. El propósito primario de una película de ficción o no ficción es atrapar y mantener la atención del público, de principio a fin, para lograrlo, la película debe presentarse en imágenes visuales que inviten al espectador a comprometerse en el relato. Si éste tiene que descubrir a dónde se ha desplazado la cámara repentinamente o por qué ha habido un cambio inexplicable en la acción de los actores el hechizo se rompió.

Las películas crean y alimentan ilusiones. La ilusión se destruye cuando se distrae la atención o el interés del público. La continuidad fluida y suave, contribuye al éxito de una película más que ningún otro elemento cinematográfico.

TIEMPO Y ESPACIO CINEMATOGRAFICO

CONTINUIDAD TEMPORAL Y ESPACIAL

Una película puede crear su propio tiempo y espacio para ajustarse a cualquier situación del relato. El tiempo puede comprimirse o expandirse, acelerarse o contraerse; permanecer en el presente, avanzar o retroceder; mantenerse constante tanto como se desee.

El espacio puede reducirse o ampliarse, acercarse o alejarse; presentarse en perspectiva falsa o verdadera; o rehacerse por completo en un decorado que sólo puede existir en la película. Ambos o uno solo, tiempo y espacio pueden ser eliminados, recreados y presentados de tal manera que ayuden al público a comprender.

Una película puede ir a cualquier sitio en el tiempo y en el espacio en cualquier momento. Así, una narración puede retroceder de modo súbito o desplazarse alrededor del mundo, o una escena puede abreviarse; o un decorado reducirse. El tiempo y el espacio pueden ser reales o imaginarios, agrandados o reducidos, divididos o unidos. Una acción puede presentarse en su totalidad tal como sucedió. O fragmentarse en pedazos en que sólo lo más sobresaliente sea lo que se muestre. Diversas locaciones separadas en el espacio pueden presentarse como una sola. El manejo adecuado de tiempo y espacio subrayará los valores audiovisuales de una narración cinematográfica. El abuso de las necesidades de tiempo y espacio puede destruir la receptividad del público sobre lo que sucede en la pantalla.

La utilización del tiempo real y del tiempo onírico sólo son limitadas por la imaginación y la capacidad técnica de aquellos que realizan la película. Como quiera que se utilice el factor tiempo, la narración basada en la continuidad temporal se relata con el paso del tiempo real o del onírico.

La continuidad en presente describe la acción como si ocurriera ahora, este es el método más popular y menos confuso de presentar el material. Las acciones se suceden de modo lógico, directo como si lo viéramos suceder en ese momento; de tal manera que a pesar de las transiciones, lapsos de la continuidad y desarrollo de la narración, el público siempre observará la acción en el presente. El espectador que observa los acontecimientos de esta manera tiene un sentimiento de participación mayor. Ni él ni los personajes de la pantalla saben que vendrá después. Esto contribuye a mante-

nerlo interesado en seguir la narración hasta su conclusión.

Debido a que la mayoría de las películas de ficción emplean la continuidad en presente, también se utilizan otras técnicas de tiempo y transición según se requieran. Al presentar los hechos de una manera actual, la mayoría de los documentales pueden beneficiarse con la continuidad en presente, la que revitalizará el material y dará un mayor impacto dramático logrando la participación del público. En lugar de describir un experimento en el laboratorio como un suceso del pasado, un proyecto de investigación o la construcción de una base aérea como un documento histórico, será mucho más dramático mostrarlo como si ocurriese ahora ante los ojos del espectador de este modo el suceso revive como si sucediera en el presente y no en el pasado.

Un acontecimiento que progresa en un sitio como por ejemplo un proyecto de construcción, un encuentro deportivo, un experimento científico, cualquiera de ellos sin desplazarse de lugar a lugar puede filmarse en continuidad presente.

La continuidad en pasado puede dividirse en dos categorías: una que ocurre en el pasado; y otra el retroceso (flashback) que va del presente al pasado.

Los hechos que suceden en el pasado presentados en su totalidad o como un prólogo a un relato que se describe en presente, son descritos de un modo similar a la continuidad en presente, pero deberá aclararse al público el elemento temporal de que se trate. Las narraciones históricas tienen continuidad en pasado, pero si el espectador no está consciente que estos sucesos ya han transcurrido habrá un cambio imperceptible en la presentación. Sin embargo debe hacerse sentir al espectador que "esto es lo que sucedió tal y como sucedió" en lugar de "esto es lo que está sucediendo". La narración filmica estará más lograda cuando el público sea conducido al pasado en determinada etapa con la técnica "usted estaba ahí".

Uno de los problemas de presentar acontecimientos pasados es que el público puede adelantarse al resultado, si la narración es histórica, o siente que el hecho ha sido terminado y decidido. Este no sería el caso si el relato se inicia en el pasado, para que el público avance en el desarrollo en presente y luego avanzar al tiempo presente. Mientras que el tratamiento "de había una vez" puede ser excitante para los cuentos de hadas, tales fantasías harán que el público trabaje más intensamente o de modo más laborioso para comprometerse con la acción descrita o identificarse con los actores. Por esta razón los temas históricos a menudo fracasan. Las narraciones de hechos pasados sólo tienen éxito cuando los actores, el relato y los decorados cobran vida en la pantalla de tal modo que atrapan tanto el interés como

la aceptación del auditorio. Los hechos deberán describirse como si sucedieran ahora.

Un retroceso (flashback) puede describir un suceso anterior al principio de la historia o puede retroceder en el tiempo para describir una parte del relato que no ha sido mostrada o puede repetir un acontecimiento anterior. De esta manera un personaje puede narrar un hecho que sucedió años atrás o explicar un incidente en la narración presente, que no haya sido contado. Diversos caracteres pueden relatar su visión personal de lo sucedido.

Los retrocesos se emplean a menudo para aclarar un punto de la trama, al contar lo que de hecho sucedió en una historia de misterio. Los retrocesos también proporcionan material de fondo para describir lo que sucedió años atrás hasta llegar a la situación presente. En muchos casos una narración se realiza por completo en retroceso o puede incluso emplear un retroceso dentro de un retroceso (ejemplo Ciudadano Kane) en que un personaje narra algo sobre otro personaje, quien a su vez relata el incidente.

Retrocesos Fragmentarios.—Consisten en unos cuantos cuadros, que pueden aparecer súbitamente en intervalos como un golpe subliminal o un efecto subconsciente, puede insertarse a lo largo de una película en que se describan fragmentos de sucesos pasados removidos por los acontecimientos presentes. A pesar de que los retrocesos fragmentarios pueden ser confusos individualmente, el espectador comprenderá más adelante su significado en su conjunto. Esta técnica de edición sofisticada puede crear efectos acumulativos, ya que utiliza material explicativo de fondo o hechos pasados que aclaran las acciones en presente.

VENTAJAS DEL RETROCESO (FLASHBACK)

- Permite que varios personajes relaten su parte de la historia.
- Permite que los narradores regresen en el tiempo y presenten material histórico o antecedentes.
- Diferentes aspectos reales o ficticios pueden ser presentados, desde varios puntos de vista.
- El relato puede describir una etapa anterior.
- La narración no está restringida al presente, sino que puede avanzar o retroceder en el tiempo para describir o explicar sucesos significativos de la narración.

DESVENTAJAS DEL RETROCESO

- Tiende a romper la continuidad cronológica y crear confusión en el espectador.
- A menudo requiere mayor atención del público, particularmente, si se emplean varios retrocesos.

—Los espectadores pueden “perdersen” en un retroceso extenso y desorientarse.

—La narración puede retroceder en lugar de avanzar, de tal modo que la progresión normal para crear un clímax se vea impedida.

—En ocasiones, el público sabe por adelantado el resultado de la historia, porque ya ha visto el final.

Este último problema puede solucionarse; iniciando la narración un poco antes del final, luego retrocediendo al flashback para contar la historia hasta el punto donde la película empezó. La narración volverá al presente para su desenlace. El empleo de retrocesos o la narración de una historia desarrollada en flashback debe considerarse cuidadosamente, no deberán usarse a menos que sus ventajas en la narración disminuyan sus desventajas. El empleo de un retroceso ocasional no obstante puede ser de gran ayuda en las películas de ficción y no ficción, siempre y cuando la vuelta al pasado proporcione un ingrediente que falte, antecedentes o permita una descripción novedosa de las acciones.

La continuidad en tiempo futuro tiene dos categorías: Ocurre en el futuro; una anticipación (flashforward) del presente al futuro. Los acontecimientos que ocurren en el futuro pueden predecirse, proyectarse o imaginarse. Un relato en el futuro puede, por tanto, tratar un tema de ciencia ficción, un proyecto industrial, o un epílogo de la historia actual, o sucesos imaginados por un personaje en la historia presente. El espectador es transportado al futuro para que vea el suceso “como podría suceder”. La acción es presentada en continuidad presente, como si estuviera sucediendo ahora.

Debe mantenerse consciente al público del elemento temporal para evitar confusiones. Una continuidad en futuro puede describir naves espaciales en ruta a la luna, el crecimiento proyectado de una empresa, o los acontecimientos del mañana imaginados por un personaje. Un adelanto en el tiempo (flashforward) es el opuesto de un retroceso (flashback). Avanza al futuro para describir acciones que pueden o podrían suceder y luego regresa al presente.

Un científico proyectará cómo la contaminación de ríos y arroyos afectará nuestra futura reserva de agua potable. Un oficial de la fuerza aérea describe lo que puede suceder en una futura guerra nuclear. Un científico espacial explica cómo un satélite tripulado puede llegar a la luna. La diferencia entre una anticipación y un relato que ocurre en el pasado es que la primera es un salto fragmentario hacia adelante que regresa al presente y el futuro es una historia relatada al futuro.

El flashforward posee pocas de las ventajas del retroceso. Sin embargo si no se presenta en forma adecuada puede confundir al espectador. Este puede agregar una

dimensión futura a la película de no ficción al avanzar de un salto del relato presente.

Esta técnica muestra lo que puede ocurrir al desviar un curso de la investigación, desarrollo o diseño de una nueva nave espacial, un cerebro electrónico o un microprocesador.

Una anticipación puede filmarse y editarse en una continuidad progresiva, similar a la continuidad en presente o, puede describirse en fragmentos como un sueño o en la imaginación.

CONTINUIDAD EN TIEMPO CONDICIONAL

No se trata con el tiempo real. Es la descripción del tiempo condicionado por otros elementos, tales como la actitud mental de un personaje al observar un suceso, o la memoria, imaginación o pensamientos de una persona que puede "ver" un hecho de modo distorsionado a través de la mente. Tal tiempo condicional es irreal, no está limitado por fronteras o confines o modos de presentación.

Esto implica que el tiempo condicional no necesite tener sentido. El auditorio debe comprender lo que sucede. Un cambio en el tiempo condicional debe ser establecido o explicado apropiadamente con transiciones de imagen adecuadas y/o efectos de sonido. Pueden utilizarse cortes directos, pero debe hacerse comprender al espectador por qué se ha cambiado repentinamente el decorado a una escena que sólo existe en la mente distorsionada del personaje.

El tiempo puede eliminarse, fragmentarse, comprimirse, expandirse, distorsionarse o combinarse de cualquier modo para que uno o más sucesos puedan presentarse de forma continua imposible en la vida. La continuidad condicional se emplea para expresar una pesadilla, un delirio; el pensamiento distorsionado de un personaje o las visiones de un alcohólico. O bien utilizarse para describir los recuerdos de un personaje o un suceso imaginario.

El tiempo condicional se emplea para una sola escena, una secuencia, o toda una película. Esta técnica puede compararse a una corriente de conciencia, en la que los sucesos reales e imaginarios, los pensamientos claros y los distorsionados presentes, pasados o futuros se entremezclan en una continuidad confusa. Los sucesos pueden describirse en cámara lenta, o en una serie de planos "breves" en donde las imágenes cambien a gran velocidad. O puede congelarse una imagen durante un intervalo largo. El tiempo condicional también se utiliza para introducir un flashback en el que una persona que está a punto de ahogarse ve toda su vida, descrita en continuidad progresiva. Si el tiempo condicional se presenta adecuadamente, el auditorio interpretará y aceptará la situación en las condiciones descritas.

CONTINUIDAD ESPACIAL

Narrar la historia de una acción que se desplaza de un sitio a otro es lo que se conoce como continuidad espacial. Un documental sobre una expedición, un viaje en automóvil o una película turística son ejemplos típicos. Para que sea aceptable, debe mostrarse un diseño lógico de movimiento.—También es posible —como en el caso de la continuidad temporal— avanzar y retroceder en el espacio, acelerar o disminuir la velocidad del viaje, o transportarse instantáneamente a otra locación; siempre y cuando este cambio abrupto en la continuidad sea comprendido por el espectador. El público debe siempre conocer la locación o sitio de la acción y la dirección del movimiento.—Esta es la única manera de que se sepa "de dónde vienen los actores o vehículos y hacia dónde van".

Raras veces, en una película, se describe o representa el espacio tal como se da en la realidad, excepto en un solo decorado; y éste puede ser luego condensado o ampliado por medio de la técnica óptica o de edición.—La ilusión del espacio puede crearse de diversos modos.—El espacio se reduce o amplía por medio de transiciones ópticas. Se logra este resultado con sólo eliminar áreas sin importancia, alterando las relaciones espaciales, por medio de una edición ingeniosa o una narración imaginativa.—Una simple disolvencia puede abarcar cientos de millas filmando sólo áreas de interés especial, o diferentes tipos de terrenos pueden crear en el auditorio la impresión de que está viendo un viaje en su totalidad aunque sólo se muestren los puntos importantes de éste. La selección de lentes de diferente distancia focal puede cambiar la perspectiva drásticamente, la distancia entre los objetos o la relación de los actores con los fondos. Una edición inteligente puede convencer al espectador que está viendo un viaje completo. Una construcción inventiva puede proporcionar los medios para desplazarse, de modo tal que una gran cantidad de territorio se cubra; mientras el espectador no se dará cuenta que falta mucho del viaje.

El público ha sido condicionado para aceptar la eliminación de puntos innecesarios de un viaje, así, un personaje que abandona su oficina en el décimo piso puede verse a la salida del edificio. No habrá necesidad de mostrarlo conforme camina por los pasillos, toma el elevador, sale y avanza hacia la puerta. También se puede alargar el espacio de modo sutil para que el público no se dé cuenta qué parte de este viaje se repite, por ejemplo al reproducir en sobreimpresión diversos planos de un descenso por las escaleras para hacerlo aparecer más largo en la pantalla.

LA CONTINUIDAD ESPACIO-TEMPORAL

Una película que sucede en un mismo sitio puede narrarse sólo en continuidad de tiempo. Una película que se desplaza constantemente describiendo una carrera, un viaje o una persecución sólo puede narrarse en continuidad de espacio. La mayoría de las historias emplean ambas continuidades, de tiempo y espacio, alternadamente. Una película puede empezar con continuidad de espacio transportando al público a una tierra extranjera. Luego se ubicará para contar la historia en continuidad de tiempo. Las historias en tiempo y/o espacio que tienen continuidad simple, cronológica y directa no presentan problemas de filmación. Una película compleja en la que la historia avance y retroceda en el tiempo y aquí y allá en el espacio, debe manejarse con cuidado para no confundir al público. Únicamente las películas de suspenso están diseñadas para confundir al auditorio hasta que se aclare el misterio al final.

FILMANDO LA ACCION

TIPOS DE ACCION

IMPROVISADA

ACCION CONTROLADA

ACCION CONTROLADA

Acción controlada es aquella que puede ser regulada o controlada por el camarógrafo. En esta categoría, los mejores ejemplos son las películas de ficción. Las secuencias se planean, ensayan y representan ante la cámara. Cada escena se filma desde diferentes ángulos, tantas veces como se requiera, hasta que se logre una toma satisfactoria. Todos los elementos estéticos y técnicos relacionados con el rodaje de una película están bajo el absoluto control del director y el camarógrafo.

ACCION IMPROVISADA

Los sucesos que no pueden ser puestos en escena frente a la cámara constituyen la acción improvisada. Un reportaje de un fenómeno natural o fabricado por el hombre, como un huracán o un incendio, es registrado tal como sucede. Sin control sobre el sujeto, el camarógrafo es sólo un observador con una cámara de cine. En el peor de los casos, la filmación de una acción que no puede ser controlada es asunto de una sola toma, es la filmación de sucesos anunciados previamente como desfiles, concursos de belleza, etc. El camarógrafo sabe qué sucederá pero tiene poco o casi ningún control sobre la acción que está filmando.

Muchos planos o secuencias de películas de no ficción no pueden ser controlados por el camarógrafo y será mejor tratarlos con la técnica del reportaje. Pruebas de ingeniería, problemas de campo, vuelos de prueba, disparos de proyectiles, maniobras militares y eventos semejantes deben filmarse tal como suceden. Al filmar la acción improvisada, al camarógrafo debe adaptarse a las condiciones que prevalezcan y registrar lo mejor posible todo el evento. En situaciones de rodaje, completamente incontrolables, el camarógrafo sólo podrá seleccionar el ángulo de cámara y la distancia focal de su lente. La selección podrá estar más limitada todavía por las restricciones de espacio, luz y los peligros físicos.

TECNICAS DE FILMACION

LA ESCENA MAESTRA (MASTER SCENE)

LA TOMA TRIPLE

LA TECNICA DE LA ESCENA MAESTRA

Una escena maestra es una toma continua de un acontecimiento completo o total que ocurre en un solo sitio. Es una película completa cronológica —silenciosa o con sonido sincrónico— de toda la acción, de principio a fin.

Si se filma con una sola cámara: luego, se repetirán porciones de la acción para obtener los intercortes con tomas más cercanas.

Si se filma con cámaras múltiples: los intercortes se filman simultáneamente.

COMO UTILIZAR LA TECNICA DE ESCENA MAESTRA

PELICULAS DE FICCION: Generalmente se filman con una sola cámara porque la acción se pone en escena y puede repetirse un sinnúmero de veces; para poder filmar planos medios, plano doble (two shots), plano sobre el hombro, y acercamientos que se requieren para intercortar.

Las tomas más cercanas (close-shots) se arreglan e iluminan para fotografiar mejor a los intérpretes, desde un ángulo en particular. Tanto la acción como el diálogo se hacen en "overlap" para cada toma.

PELICULAS DE TELEVISION

Los films dramáticos de televisión son filmados, en general, del mismo modo que las películas de ficción. Las comedias y el material de tipo teatral, en donde los actores representan para el auditorio como si estuvieran en un escenario, son filmados con cámaras múltiples, para registrar simultáneamente todos los ángulos.

PELICULAS DE NO-FICCION

La acción controlada, como en las escenas actuadas, puede filmarse de una manera teatral con una sola cámara y la acción será repetida para tomas más cercanas. La acción improvisada, como en pruebas de campo, puede filmarse con varias cámaras para registrar todos los ángulos al mismo tiempo.

UNA CAMARA VS. VARIAS CAMARAS

La selección depende no sólo de la naturaleza del material, sino también de la gente a la que se filma. Las tomas cercanas (close shots) requieren una duplicación precisa de la acción y del diálogo en la escena maestra. Los actores profesionales tienen la capacidad de repetir su actuación ininidad de veces, para las diversas tomas que se requieran. Los actores amateurs, la gente que colabora en un documental, pueden no tener la capacidad de duplicar con exactitud su acción o su parlamento. Por lo tanto, es mejor utilizar varias cámaras cuando se requiera un matching posterior o escenas que intercorten. Se deben utilizar varias cámaras para filmar eventos irrepetibles, el lanzamiento de una nave espacial; una prueba de ingeniería con un proyectil, etc., para que todos los ángulos sean cubiertos. Las secuencias de un film documental que utilice actores amateurs, pueden filmarse a menudo ventajosamente con varias cámaras para asegurar el matching en la edición.

Una sola cámara puede emplearse en cualquier acción que se represente y pueda duplicarse con precisión para tomas más cercanas. Se utilizarán varias cámaras para eventos noticiosos, discusiones de mesas redondas, sesiones de preguntas y respuestas, pruebas de ingeniería; o cuando las personas a las que se filma no pueden repetir con exactitud su acción. Los directores de películas de ficción utilizan, a menudo, varias cámaras para filmar secuencias de acción complicadas, escenas de mucho movimiento o caídas hechas por los stunts difíciles de repetir.

VENTAJAS DE FILMAR ESCENAS MAESTRAS

La escena maestra y las tomas cercanas para intercorte proporcionan al editor fílmico toda la acción y el diálogo de una secuencia por duplicado, tanto en gran plano general como en varios tipos de planos cercanos, desde diferentes ángulos. Así, el editor cuenta con varias posibilidades de selección al cortar las secuencias, puesto que puede abrir la película con el gran plano general y regresar a éste cuando desee replantear el decorado o los actores, o mover a los actores a nuevas posicio-

nes. O, puede cortar a un plano más cercano o a otro ángulo cuando desee enfatizar una acción o diálogo en particular de algún intérprete o la reacción del otro actor. Puede cortar en acción para mover a los actores dentro o fuera en planos más cercanos. Dado que la acción está cubierta por duplicado desde varios ángulos, las decisiones de edición se facilitan. Si por alguna razón la secuencia no resulta satisfactoria, ésta puede ser reeditada de manera completamente diferente.

El editor puede aún mejorar la actuación de un intérprete si se requiere, al insertar una reacción del otro intérprete, o ir a otro plano, si una porción o fragmento particular de la actuación de un intérprete es débil. O el énfasis dramático puede cambiarse a otro intérprete que el que está señalando en el guión. El editor



Los realizadores de ficción emplean a menudo varias cámaras para filmar efectos complicados como esta caída simultánea de los caballos y sus jinetes a fin de no repetir la acción.



encontrará pocos problemas para machar la acción y el diálogo cuando son representados por actores profesionales. O, cuando varias cámaras son utilizadas para filmar una acción improvisada.

El personal de producción de películas ficción prefiere la técnica de la escena maestra con una sola cámara porque ésta garantiza una cobertura completa sin interrupciones costosas en el foro o en la locación. Las tomas cercanas (close shots) de fragmentos de la acción son repetidas fácilmente. La filmación con una sola cámara permite el rodaje de la acción completa en gran plano angular, y facilita la atención individual en cada



Los actores profesionales prefieren la técnica de la escena maestra ya que les permite la presentación completa sin interrupción. Más adelante se filmarán los acercamientos en cut-in repitiendo los fragmentos necesarios. La acción y el diálogo deben macharse con precisión para que fluyan de la toma maestra a los acercamientos.



plano que intercorte. La duplicidad de la acción desde dos o más ángulos permite volver a iluminar cada emplazamiento de cámara, de modo que se obtienen mejores resultados fotográficos.

Los actores profesionales prefieren también la técnica de la escena maestra con una sola cámara porque les permite desarrollar la acción completa sin interrupción. A menudo resulta difícil particularmente con material altamente dramático, obtener una actuación sostenida satisfactoria cuando se filman pequeños fragmentos en interrupción. Aun cuando la escena se repite después en pequeños fragmentos para planos cercanos, los actores ya han logrado una actuación completa ininterrumpida de principio a fin. Resulta mucho más fácil registrar una representación de esta manera, dado que los actores pueden repetir porciones de la escena maestra, una vez que se obtiene un plano general satisfactorio.

No siempre es necesaria una repetición precisa del diálogo y/o la acción para los planos cercanos, si el camarógrafo o el director hacen un cambio después de que la escena maestra se ha filmado. Si el intérprete ha sido movido dentro o fuera de la posición y ambos finales de la toma o plano cercano son machados o ajustados donde intercorten con la escena maestra, el corazón o núcleo de la toma individual puede falsearse. Esto es posible debido a que puede emplearse ya sea la escena maestra o el intercorte empleado nunca ambos. La acción y el diálogo deben ir en overlap sólo donde las escenas deben intercortarse. Es importante que el movimiento de un intérprete que salga o entre a la escena maestra, corte en matching. Esto permite segundas alternativas cuando se filmen los planos cercanos. Deben notificarse al editor todos los cambios que se hagan en el guión.



La escena maestra filmada con varias cámaras asegura un "matching" perfecto de la acción y el diálogo, sin considerar la habilidad de los intérpretes para repetir escenas con exactitud. La acción improvisada puede cubrirse desde todos los ángulos simultáneamente. La iluminación y los emplazamientos de cámara son mejores cuando se filma más o menos desde el mismo ángulo con lentes de diferente distancia focal. Los actores amateurs o personas entrevistadas no tienen que preocuparse por repetir su actuación, porque cada ángulo ha sido filmado de una sola tirada. Vendedores, conferencistas, ejecutivos de empresa, ingenieros, etc. pueden ser filmados con menos tiempo y esfuerzo. Así se habrá logrado suficiente material para edición.

DESVENTAJAS DE FILMAR ESCENAS MAESTRAS

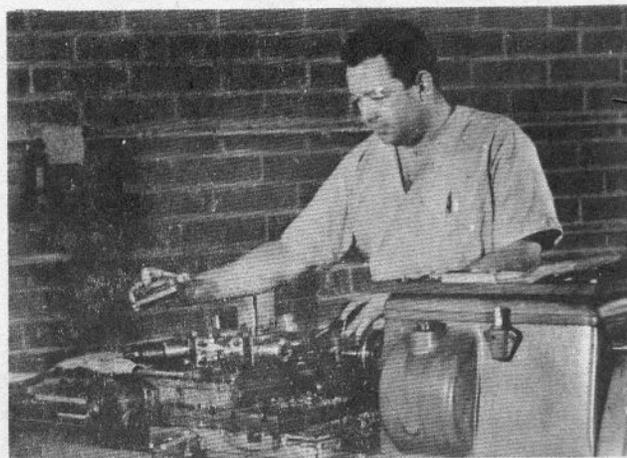
Las diversas desventajas de filmar escenas maestras con una sola cámara son contrarrestadas en gran medida por los beneficios que se obtienen en la edición. La filmación con una sola cámara requiere que los intérpretes memoricen las secuencias enteras; y que sean capaces de decir sus líneas, hacer sus movimientos, llegar a sus marcas precisas y repetir su actuación un sinnúmero de veces para machar los planos o tomas cercanos. Las secuencias largas y complicadas deben llevarse a cabo sólo por actores profesionales, capaces de sostener actuaciones exactas. Los movimientos del actor y/o de la cámara deben diseñarse y seguirse con precisión. Los planos cercanos deben planearse cuidadosamente. Una vez que las posiciones del actor son filmadas en la escena maestra, deben repetirse en planos medios y acercamientos. Las miradas deben ser correctas; y la utilería de mano como cigarrillos, sombreros, papeles deben tomarse o colocarse de la misma manera cuando se filmen los planos cercanos. Como ya se mencionó, se puede permitir una pequeña variación en la continuidad pero, por lo general, es mejor adherirse a la escena maestra tan fielmente como sea posible. La técnica de la escena maestra con una sola cámara no permite la improvisación repentina conforme progresa el rodaje, porque las escenas más cercanas pueden no intercortar con el plano general.

Los cambios radicales de posiciones, miradas, movimientos, darán como resultado brincos en la continuidad. Debido a que las escenas maestras sin errores, perfectas, requieren más ensayos, necesitan de más retakes (tomas adicionales) que las escenas breves y menos complicadas. Sin embargo, un error puede ser eliminado si el editor utiliza un plano más cercano en ese fragmento de la acción.

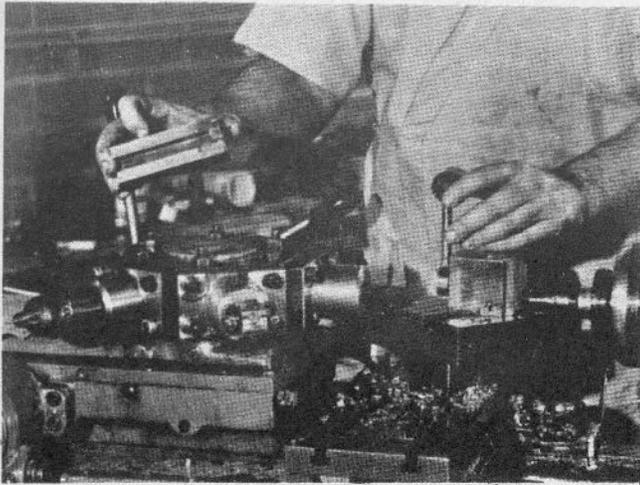
En las escenas maestras el promedio de material expuesto con relación al material utilizado en la película terminada es mayor que cuando se registran una serie de tomas individuales consecutivas. Por ejemplo, en una escena que dura varios minutos, el editor puede sólo emplear la apertura de la secuencia, la reubicará en algún momento y volverá a la escena maestra para cerrarla o concluirla.

Si las necesidades de edición se pueden predeterminedar al filmar, no habrá necesidad de rodar toda la escena maestra en su totalidad para cada secuencia. Sólo ciertas porciones necesarias se filmarán y el resto de la secuencia de acuerdo a las posiciones y movimientos que se requieran en tomas o planos más cercanos. Si el corazón de la acción definitivamente no se utilizará desde lejos, no hay necesidad de filmarlo en plano general. Así que mucho tiempo de rodaje, material virgen y revelado podrá ahorrarse. Aun cuando estos costos puedan resultar insignificantes para películas de ficción, vale la pena considerarlos en presupuestos limitados para películas independientes o documentales.

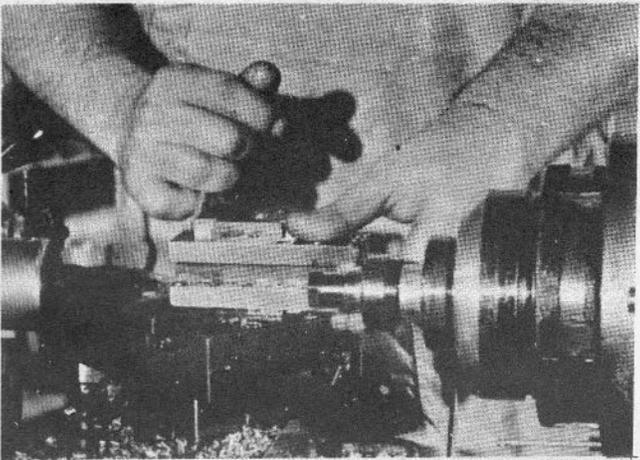
La filmación con varias cámaras de una puesta en escena teatral como en el caso de shows por televisión requiere de bastante planeación y ensayo, para que tanto los intérpretes como el equipo de cámara alcancen sus marcas en cada posición. Los emplazamientos de cámara, la iluminación y los movimientos de los actores deben diseñarse de tal modo que varias cámaras corran al mismo tiempo en todos los planos y tomas necesarias. Las cámaras para intercorde deben usar lentes de distancia focal larga para permanecer fuera del campo de la cámara y lente angular que filma el plano general. Durante el rodaje algunas cámaras deben desplazarse



La técnica de la toma triple requiere que la acción que ocurre al final del primer plano, como levantar herramienta, se repita al principio del plano siguiente.



La acción continua en el plano medio a medida que la herramienta entra a cuadro. La escena avanza conforme el mecánico coloca la herramienta al centro. La acción al final del plano medio se repite al principio del acercamiento.



a otras posiciones. Los lentes deben ser cambiados, los cables deben estar fuera del campo, la iluminación debe variarse, las cámaras desplazarse ¡sin ruido!

Debido a los diversos ángulos de cámara y a las diferentes posiciones de los actores, la iluminación debe hacerse a partir de un compromiso o término medio. Puede filmarse con bastante éxito una acción completamente iluminada. Una iluminación oscura, dramática, raramente se podrá; emplear, ya que debe ajustarse en cada toma. La filmación con diversas cámaras es ideal para comedia, shows de preguntas y respuestas, etc. Las desventajas de utilizar varias cámaras en interiores iluminados artificialmente son minimizadas cuando las cámaras se operan desde aproximadamente el

mismo ángulo, con lentes de diferente distancia focal.

Existen pocas desventajas al filmar escenas maestras, con varias cámaras en exteriores, en que haya acción improvisada como pruebas de campo o demostraciones de nuevo equipo a excepción de mayores costos de material y revelado. Por lo común, esta es la única forma de que tales eventos sean cubiertos en forma adecuada y así el editor puede contar con todas las tomas necesarias para armar una secuencia satisfactoria.

LA TECNICA DE LA TOMA TRIPLE

El método más simple para lograr una continuidad de toma por toma, en particular cuando se filma sin guión, es con overlapping* de la acción al principio y al final de cada toma. En esta técnica de la toma triple, el camarógrafo piensa en sólo tres tomas consecutivas en cada ocasión, ya sea que esté filmando tres tomas o trescientas. La acción al final de la primera toma se repite al principiar la segunda toma; y la acción al final de la segunda toma de nuevo se repite (overlap) al principiar la tercera toma.

La técnica de la toma triple es muy simple en operación. El camarógrafo sólo necesita referirse al final de la toma previa; y repetir sólo una pequeña parte de la acción, para machar el principio de la toma que se va a filmar. Luego, se anota el final de la toma actual para que su acción pueda llevarse a cabo sobre el principio de la siguiente toma. Este procedimiento eslabonado produce una serie de imágenes encadenadas y está planeado para dar la impresión de acción ininterrumpida cuando se editan.

La acción en overlapping asegura una continuidad perfecta porque las escenas se pueden cortar en matching. La toma triple preserva la continuidad cinematográfica de modo automático, puesto que fuerza al camarógrafo a estar constantemente alerta de la acción al principio y al final de cada toma y elimina la posibilidad de saltos en la continuidad provocados por acción mal machada o acción faltante entre toma y toma.

Mientras que la parte media de la escena es muy importante para propósitos del relato, el principio y el final de cada toma provoca muchos problemas de edición. Por lo tanto, no es el corazón de la acción durante la toma el que debe ser observado cuidadosamente, sino los movimientos al principio y al final de cada toma ya que deben machar con las escenas que siguen o anteceden.

Las películas son presentadas en secuencias, no en planos. Mientras que los planos individuales tienen su

* Overlapping es la acción que se filma al final de la primera toma y se repite al inicio de la siguiente toma.

propio valor, cada uno de ellos debe considerarse como una porción de la secuencia y sólo servirá para que la historia avance. Una serie de planos debe entretenerse en una secuencia coherente, sin saltos o brincos que distraigan, para efectos de continuidad. El público no debe darse cuenta de los cambios del ángulo de la cámara o del tamaño de la imagen. Como en la vida, las secuencias deben aparecer como un movimiento de flujo continuo, de principio a fin. Aunque el tiempo y el espacio se falseen durante el rodaje y la edición, nunca deberán ser notados por el espectador.

COMO UTILIZAR LA TECNICA DE LA TOMA TRIPLE

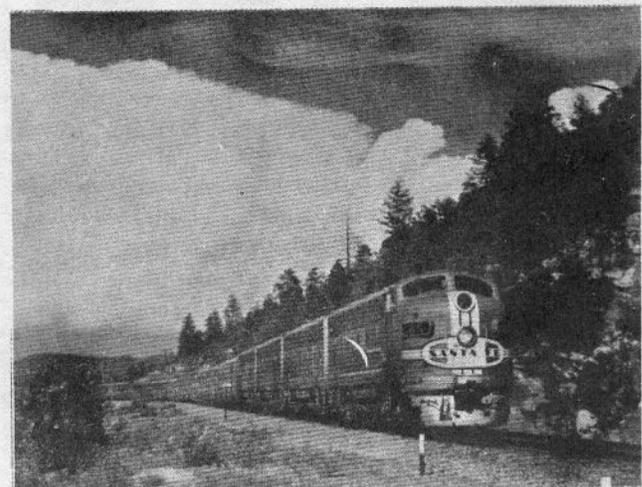
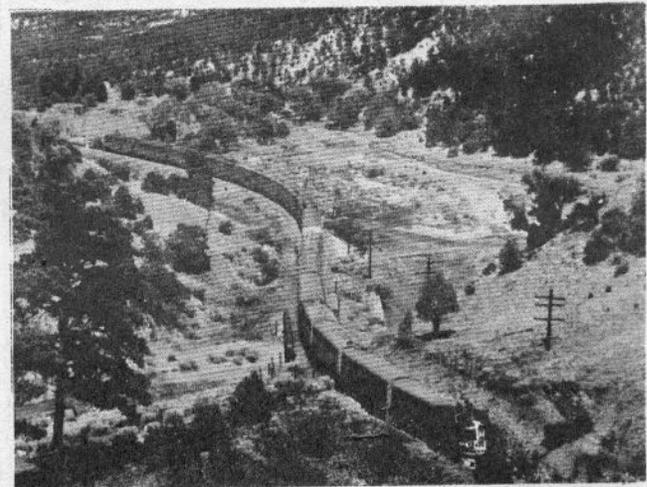
La técnica de la toma triple puede utilizarse sólo en la acción controlada, que el camarógrafo pueda empezar o parar a voluntad. Aunque, por lo general, se requiere de una sola cámara, pueden usarse varias cámaras cuando se trate de filmar ángulos adicionales o una acción difícil o elaborada, o escenas imposibles de repetir. Tanto las películas de ficción como de no-ficción pueden filmarse de este modo con la seguridad de que todas las tomas intercortarán.

La técnica de la toma triple requiere pensar en tres. Conforme la filmación progresa, el camarógrafo recuerda la última toma antes de filmar la toma presente y también piensa por adelantado en la siguiente toma.

Primero el camarógrafo debe familiarizarse con la secuencia, haciendo que los actores repasen toda la acción desde el principio hasta el final, sin que de hecho representen con toda exactitud la tarea de que se trate. Si un mecánico va a ensamblar la máquina de un jet, debe explicar su trabajo, paso a paso, para familiarizar al camarógrafo con la operación.—Un análisis cuidadoso del trabajo y movimientos del mecánico sugerirá el tipo de plano que se necesita de los diferentes pasos, los ángulos de cámara que mejor retratarán cada parte de la acción y dónde cortar con la cámara y "repetir la acción".

También se recomienda empezar y concluir una secuencia con un plano general. Es aconsejable además volver al plano general cuando el público deba ser reorientado debido a un cambio en la posición del mecánico con relación a la máquina, o la introducción de nuevas herramientas, o por otras razones narrativas. Si la cámara permanece cerca, el público se "pierde" y olvida el lugar en donde se realiza el trabajo. La cámara debe comenzar bastante lejos en un plano general desde un ángulo alto. Luego, la cámara debe acercarse abajo y hacia un lado para los planos medios y los acercamientos.

Una buena continuidad será lograda cuando se plantea la acción con un plano general, se describe el núcleo



Una vez establecida la dirección en pantalla deberá mantenerse durante una secuencia de viaje sin que afecte los ángulos de la cámara.

de la misma en planos medios, y se enfatizan los puntos relevantes con acercamientos. Los planos cercanos surgen automáticamente, cuando la acción se empieza a concentrar en una área más pequeña. Al acercarse se satisface la curiosidad del espectador que desea una mirada más íntima.

Es natural ver primero la escena desde lejos y luego acercarse al sujeto conforme se incrementa el interés. Esto es igualmente cierto cuando se describen personas, lugares u objetos. Los sujetos se muestran primero en plano general, en relación con el decorado; luego, en planos más cercanos, y finalmente en acercamientos conforme se relacionan entre sí, intercambian diálogo o representan alguna acción. Las ciudades primero se ven a lo lejos, luego describen calle por calle, y edificio por edificio. Los objetos primero se ven en relación a su entorno, o como parte de un grupo y luego, quizás de modo individual.

Sin duda, es mejor cortar después de que se ha completado un movimiento: cómo abrir una puerta, sentarse en una silla, recoger una herramienta, cambiarse a otra posición, etc. El movimiento completo se repite al principio de la siguiente toma, desde un nuevo ángulo de cámara. De este modo, el editor cuenta con alternativas para machar las tomas, debido que puede cortar antes o después del movimiento, o cortar en acción durante el movimiento. Ciertos movimientos no deben interrumpirse porque el flujo natural de la acción no puede alterarse. Sin embargo, un corte entre tomas puede realizarse durante el movimiento para dar un efecto visual más suave. El movimiento hace menos evidente la pegadura puesto que el espectador está viendo la acción y estará consciente de un cambio en el tamaño de la imagen y/o del ángulo de cámara. El camarógrafo debe hacer todos los movimientos en

overlap y no tratar de decidir la edición durante la filmación. Es mejor tomar estas decisiones en la sala de edición donde se pueden estudiar varias posibilidades para lograr mejores efectos en pantalla. El camarógrafo debe repetir (overlap) los movimientos completos al principio y al final.

Por ejemplo, un individuo puede sentarse al final de un plano medio. Debe de nuevo sentarse al principiar el siguiente acercamiento estático. Un trabajador puede recoger una herramienta en un plano general, debe recoger otra vez la herramienta en el plano medio siguiente. El camarógrafo debe asegurarse que la acción se desarrolle exactamente en la misma forma cada vez que ésta se repita: sentarse de la misma manera; tomar algo con la misma mano; voltearse del mismo modo; mirar en la misma dirección. Si los fragmentos de la acción en overlapping no se repiten con precisión serán inútiles. El editor no puede hacer un corte en matching de una acción que está fuera de matching. Los actores profesionales entienden bien este problema y se puede confiar en que repetirán sus acciones en cada ocasión. Los actores amateurs o los obreros de una fábrica, los técnicos de un laboratorio, ingenieros y otros que se utilicen para participar en una película documental, deberán ser instruidos para que repitan sus acciones exactamente del mismo modo.

Si no existe un movimiento perceptible entre las personas que aparecen en la toma, o si un individuo lleva a cabo una sola tarea, es aconsejable "congelarlo" en su posición en intervalos adecuados y mover la cámara a un ángulo predeterminado antes de proseguir el rodaje. Esta interrupción de la acción, su reanudación debe lograrse con destreza dado que interrumpe el flujo natural y puede resultar con brincos al editar. Esto puede manejarse más convenientemente si el camarógrafo y los



La dirección de viaje en pantalla descrita de forma contrastante, editada de manera alterna anticipa un encuentro violento entre facciones.

actores repasan toda la acción de tal modo que la cámara arranque y se detenga en momentos predeterminados y se diseñen los ángulos de toma para los diversos fragmentos de la secuencia. Debe cuidarse al detener la cámara que no surja de una decisión impulsiva y que los movimientos de cámara no se alejen después que la escena ha empezado ya que resultaría confusa. Los actores tendrán que mantenerse en posiciones "congeladas" por cierto lapso mientras aguardan las decisiones para hacer el siguiente movimiento.

La técnica de la toma triple requiere la máxima concentración del camarógrafo si está filmando solo; o del director a quien se ha encomendado esta tarea. El camarógrafo y/o el director deben tratar de desarrollar un "proceso mental de fluidez" que les permita visualizar la secuencia terminada en planos individuales antes de filmar. Sólo de esta manera pueden imaginar toda la secuencia y diseñar adecuadamente las posiciones del actor y la cámara.

Aunque la técnica de la toma triple básicamente es un método de filmación de una sola cámara, hay ocasiones en que puede emplearse, con éxito, una segunda cámara para filmar un ángulo adicional o un acercamiento para intercortar. Pueden utilizarse dos o más cámaras en un fragmento particular de una secuencia para registrar todos los planos que se requieran simultáneamente.

VENTAJAS DE LA TECNICA DE LA TOMA-TRIPLE

La técnica de la toma triple permite mayor libertad durante el rodaje, ya que la acción puede fragmentarse



Los planos head-on que describen al sujeto avanzando hacia la cámara son neutros en dirección de viaje.

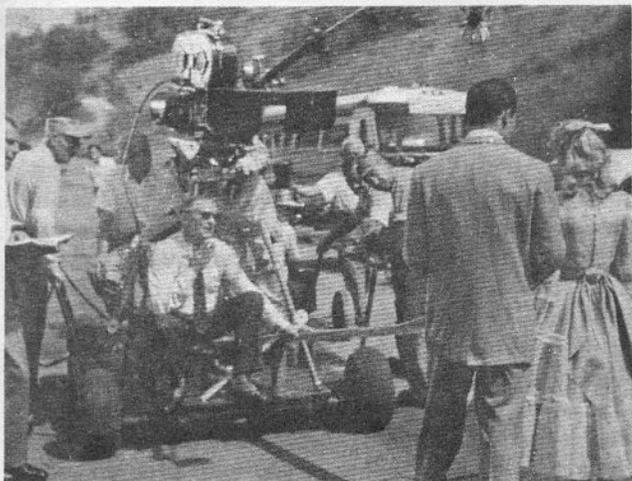
en pequeñas partes e improvisarla cuando sea necesario conforme el rodaje progresa. Sólo los principios y finales de las tomas requieren matching y así se evita la duplicación de toda la secuencia. El desperdicio del material se mantiene en el mínimo y se logra una proporción más elevada de material expuesto versus material utilizado en la película editada. La filmación improvisada de un asunto difícil o extenso se maneja con mayor facilidad ya que el camarógrafo sólo necesita tener en mente tres tomas en cualquier momento. Si todas las tomas son hechas en "overlap" y la acción macha, los problemas serían minimizados.

Si el sujeto comete un error, el camarógrafo detendrá la cámara, cambiará ángulos y repetirá la acción que se



Si el sujeto establecido en plano head-on sale de cuadro, es importante anticipar la dirección en batalla. El jinete debe salir a la derecha de cuadro a fin de mantener la dirección de viaje de izquierda a derecha en el plano subsecuente.





El movimiento es neutro cuando la cámara se desplaza siguiendo el movimiento de los actores que avanzan.

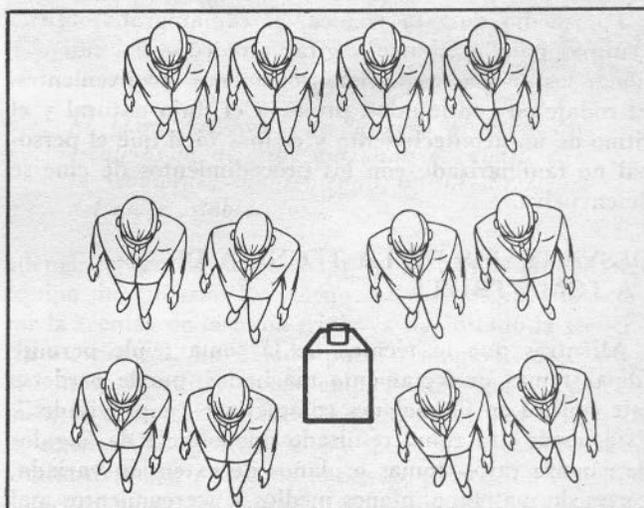


Cuando se filma desde un ángulo alto (supina) el movimiento es neutro, ya que el sujeto sale por la parte inferior del cuadro.



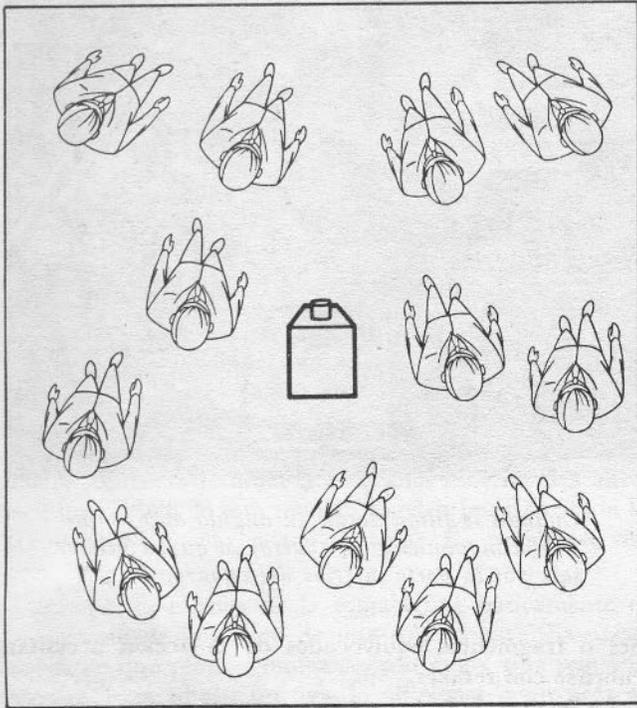
nes o fragmentos equivocados de la acción necesitan cubrirse con retakes.

La técnica de la toma triple permite filmar la secuencia en continuidad consecutiva, conforme la acción. Muchas operaciones industriales, pruebas militares, ensamblajes de piezas, etc. y asuntos documentales similares, presentarán pocos problemas al filmarse de esta manera. Una máquina compleja no tiene que ser ensamblada y desensamblada y volverse a ensamblar para los acercamientos. Una prueba o experimento químico, electrónico y mecánico, no tiene que ser repetido en su totalidad para filmarlo en planos generales y luego



La dirección de viaje es neutra cuando dos o más actores avanzan frente a la cámara y salen por ambos lados del cuadro.

desarrollaba exactamente antes de que ocurriera el error. No es necesario volver a filmar toda la toma ya que el pietaje hasta donde ocurrió el error puede salvarse y sólo descartar la equivocación. Únicamente las porcio-



La dirección de viaje es neutra cuando varios actores entran a cuadro por ambos lados de la cámara y se reúnen al alejarse.

en planos más cercanos; puede filmarse en orden cronológico conforme transcurre; siempre y cuando el trabajo pueda detenerse en cualquier momento y el personal actúe como se le instruya y repita (overlap) sus acciones para los diversos ángulos y tomas.

Por medio de esta técnica, el camarógrafo obtiene ventajas para acercarse y girar alrededor del sujeto y filmar las escenas requeridas con menos inconvenientes. El rodaje en continuidad preserva el flujo natural y el ritmo de un acontecimiento y es más fácil que el personal no familiarizado con los procedimientos de cine se desenvuelva.

DESVENTAJAS DE LA TECNICA DE LA TOMA TRIPLE

Mientras que la técnica de la toma triple permite filmar tomas perfectamente machadas, puede perderse este control en filmaciones complejas e "improvisadas". Esto puede dar como resultado una mezcla de ángulos de cámara raros, tomas o planos de extensión variada, cortes sin matching, planos medios y acercamientos mal seleccionados y otros procedimientos insatisfactorios basados en decisiones "del momento". Editar en cámara y desarrollar mentalmente tanto el tratamiento de la

cámara como el de la acción exige concentración y una planeación adecuada. Una filmación improvisada puede crear obstáculos. Si la secuencia no ha sido planeada adecuadamente y la cámara se mueve con frecuencia sólo para alejarse del ángulo anterior, la toma terminará en cuanto surja una equivocación y la longitud de las tomas individuales dependerá de qué tan lejos puede llegar el sujeto que está actuando antes de cometer un error. Si el camarógrafo se concentra en el movimiento overlapping entre escena y escena, la acción principal de la toma puede carecer de la atención debida. El resultado será un pietaje perfectamente "machado" sin ningún interés. Los cambios constantes de planos y ángulos de cámara podrán manejarse con mayor facilidad en exteriores donde los problemas con luz de día son mínimos. En cambio, la continuidad con iluminación en interiores puede ser difícil de preservar, especialmente en sujetos filmados en locación para un documental, ya que las luces deberán cambiarse en cada toma. El matching de iluminación se tiene que llevar a cabo cada vez que la cámara se aleja o acerca para planos generales y acercamientos de la misma área.

Si se dispone de suficiente equipo de iluminación, la luz para el plano general no deberá alterarse. Las tomas más cercanas deben iluminarse con otras unidades, de tal modo que pueda volverse al plano general con la iluminación original establecida, cuando se requiera. Si las luces deben moverse, sus posiciones previas deberán marcarse en el piso con gis o con "tape" para que puedan regresar al arreglo de iluminación del plano general.

El camarógrafo y/o el director que filme una acción improvisada sin una guía deben tener conocimientos profundos de las técnicas de filmación y edición. Deben entender ampliamente el arte de "falsear" en filmación y edición; para anticiparse a los cambios de acción, de ángulos, posiciones de los actores, de la utilería y otros elementos cinematográficos. Sin embargo, deben filmar escenas que intercoren en la edición.

LA ESCENA MAESTRA VS. LA TECNICA DE LA TOMA-TRIPLE

El método de la escena maestra con una sola cámara debe usarse cuando se filme una secuencia a partir de un guión técnico; cuando se empleen actores profesionales; cuando todos los elementos de producción estén controlados; cuando se disponga de suficiente tiempo y de material fílmico; cuando el director desee tener mayor número de alternativas para editar la secuencia y cuando toda la acción deba cubrirse en plano general.

Las desventajas de filmar escenas maestras parecerán contrarrestar las ventajas; pero una escena maestra realizada en forma adecuada, cubierta en su totalidad

con planos cercanos que machen, da al editor una mayor variedad para armar las secuencias. El método de la escena maestra es verdaderamente profesional y deberá emplearse cuando se filme a partir de guiones técnicos detallados.

El método de la escena maestra con varias cámaras debe emplearse cuando la acción no esté bajo el control del camarógrafo; cuando un acontecimiento no puede ser interrumpido; cuando se desee representar una escena en su totalidad, sólo una vez; cuando colaboren actores amateurs o personal de trabajo que no pueda duplicar sus acciones; cuando se requieran filmar simultáneamente el plano general y los acercamientos.

La técnica de toma triple con una cámara debe utilizarse cuando sea ventajoso filmar una acción que puede detenerse y proseguir; cuando personal no-experimentado desarrolle una serie de acciones que son filmadas mejor individualmente; cuando los costos de una película son un factor determinante; cuando se filme "de modo improvisado"; cuando el camarógrafo pueda controlar la acción, arrancar, parar y repetir cualquier fragmento a voluntad; cuando sea difícil, iluminar, poner en escena o filmar el evento en su totalidad en plano general; y cuando el camarógrafo y/o el director tenga suficiente habilidad en edición para editar en cámara. La técnica de la toma triple puede utilizar varias cámaras en cualquier parte de la acción que sea difícil o imposible de repetir.

Una combinación intermedia de la técnica de la escena maestra y de la toma triple puede utilizarse cuando fragmentos de la acción pueden representarse en plano general como al principio y final de una secuencia y la acción intermedia puede filmarse en "overlapping". Lo cual significará un ahorro considerable en tiempo y material.

No se interrumpe una escena maestra hasta que los actores se equivoquen en sus líneas (diálogo) o no lleguen a sus marcas. Entonces se puede cambiar la filmación a toma-triple con overlapping tal vez volviendo a la escena maestra para replantear todo el decorado o escenografía, o una salida al final de la secuencia. Se pueden desarrollar varias combinaciones para solucionar las condiciones imperantes. Cuando surja una duda, se intentará una escena maestra, con la posibilidad de recurrir a la técnica de la toma triple si se juzga necesario.

El camarógrafo no debe sentirse obligado a uno u otro método durante toda la filmación. Debe analizarse la acción en su totalidad.

Deben contemplarse todos los factores: la gente, los tipos de acción, la extensión y complejidad de la misma, la iluminación, las necesidades de edición, el tiempo disponible, el presupuesto, etc. Se tomará en cuenta



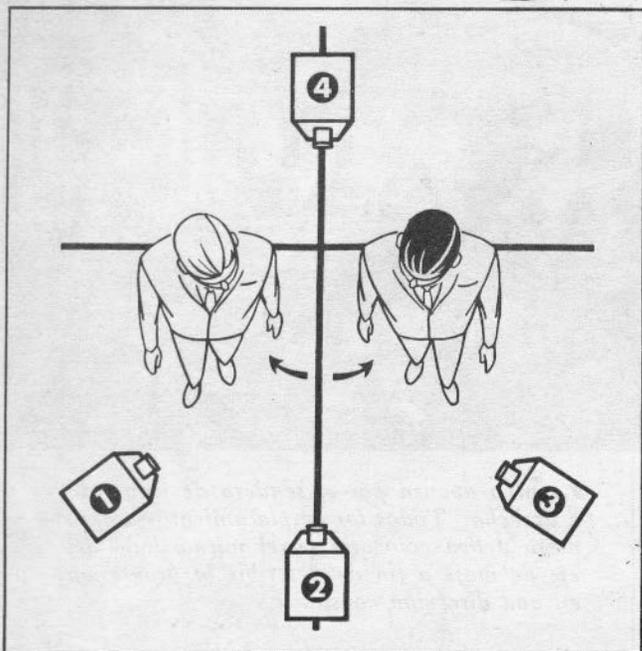
La niña avanza por el sendero de izquierda a derecha. Todos los emplazamientos de cámara deben colocarse en el mismo lado del eje de viaje a fin de describir la progresión en una dirección constante.



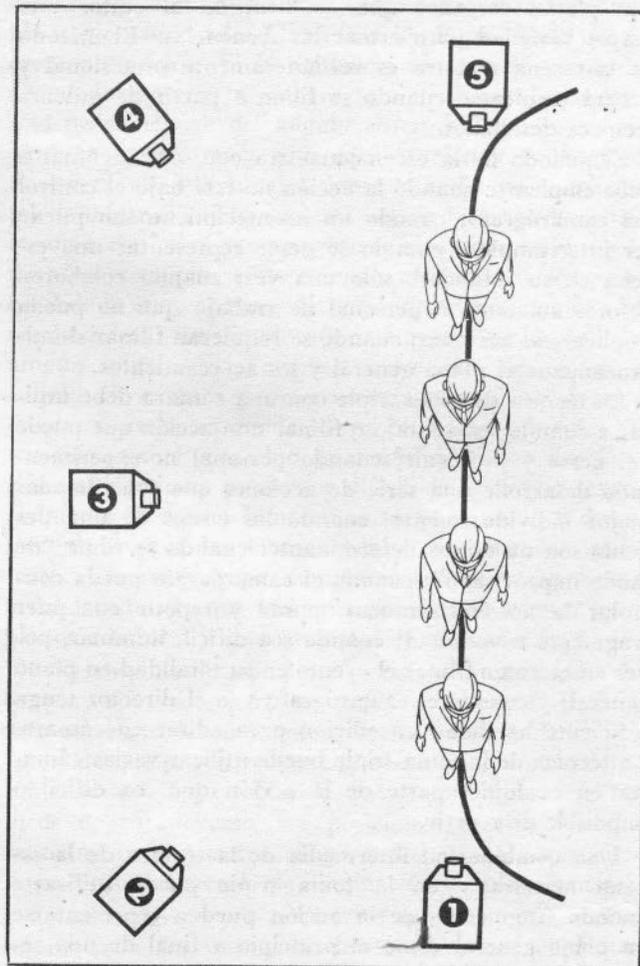
El plano tail-away de la niña al subir las escaleras la describe entrando a cuadro por la izquierda, manteniendo así la dirección del viaje establecido.

además el grupo de trabajo, y la disponibilidad del equipo de cámara. Puesto que el camarógrafo al utilizar la técnica de la toma triple ya ha editado la secuencia en cámara, ha dejado poca o ninguna alternativa al editor. El editor puede emplear una toma o descartarla; o usar una disolvenca para cubrir un brinco en la continuidad provocado por falta de pietaje. Otras alternativas son el uso de tomas de protección o planos de reacción que el camarógrafo haya visto que puedan servir a la película.

La técnica de la escena maestra ofrece al editor una selección ilimitada para editar la secuencia, pues



La excepción para cruzar el eje de acción se presenta cuando dos actores se miran entre sí conforme avanzan. Un eje de acción estático en un two-shot debe trazarse entre los actores. La cámara puede colocarse en cualquier lado del eje de viaje para registrar los planos contrarios de los actores en movimiento de la misma forma que se realizaría la toma si estuvieran detenidos.



cada parte o fragmento de la acción está cubierta en plano general, así como en planos medios, acercamientos, y ángulos adicionales. En ambos casos el camarógrafo deberá dar al editor suficientes acercamientos en "cut-in" y en "cut-away"* para ayudar a abreviar la secuencia o para cubrir lapsos en la continuidad.

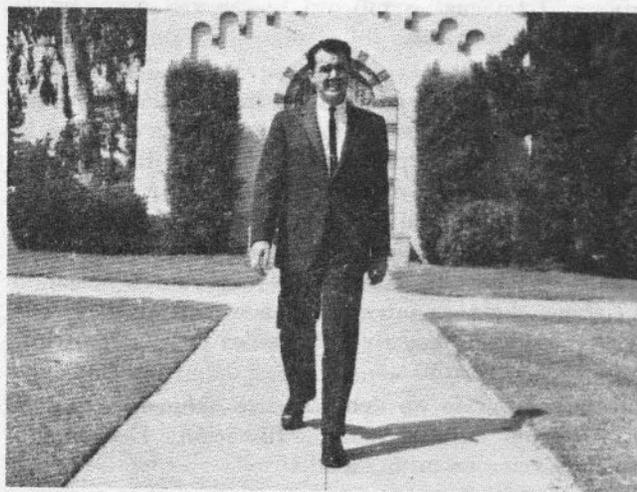
Por último, la técnica de toma triple permite mayor recuperación de tiempo durante el rodaje; pero la técnica de la escena maestra permite mayor libertad en la edición.

CONTINUIDAD DIRECCIONAL

IMPORTANCIA DE ESTABLECER LA DIRECCION

La dirección en que una persona o vehículo se mueve, o la dirección en que una persona mira, pueden provocar los problemas más perturbadores en la continuidad

* ("Cut-in" que es un gran detalle de la acción"; "Cut-away" que no es una parte de la escena anterior, sino que describe acción secundaria).

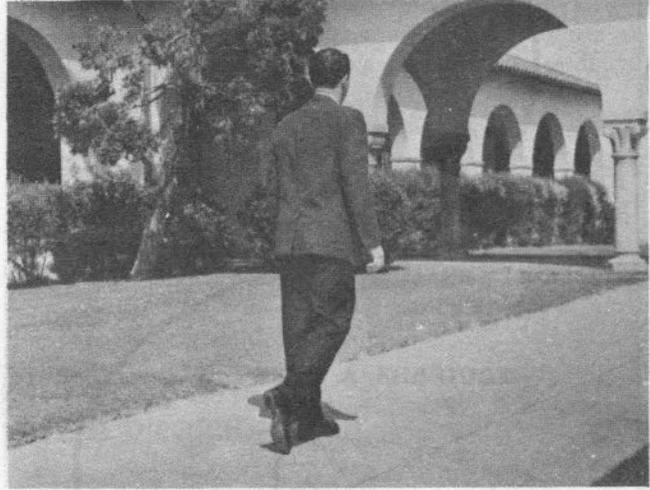


La cámara uno filma un plano head-on del actor que avanza. Este sale del cuadro por la derecha para establecer la dirección del viaje de izquierda a derecha.

COMO UTILIZAR LOS EMPLAZAMIENTOS DE CAMARA PARA ESTABLECER Y MANTENER LA DIRECCION ADECUADA EN PANTALLA, EN SUJETOS O VEHICULOS EN MOVIMIENTO



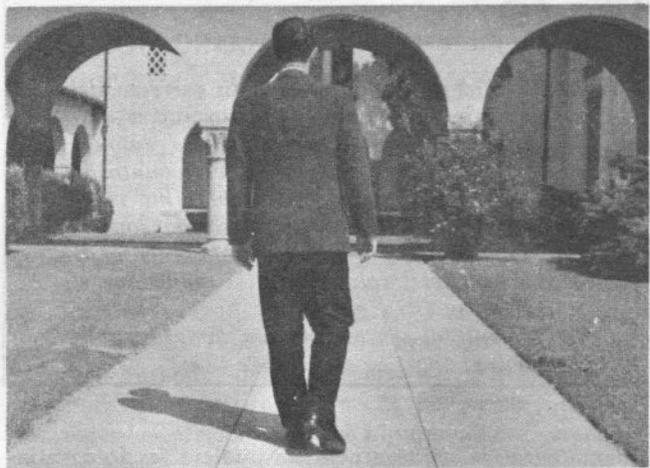
La cámara dos muestra al actor en un ángulo tres cuartos de frente, cruzando la pantalla de izquierda a derecha. Este ángulo es muy útil para travellings de actores o vehículos en movimiento.



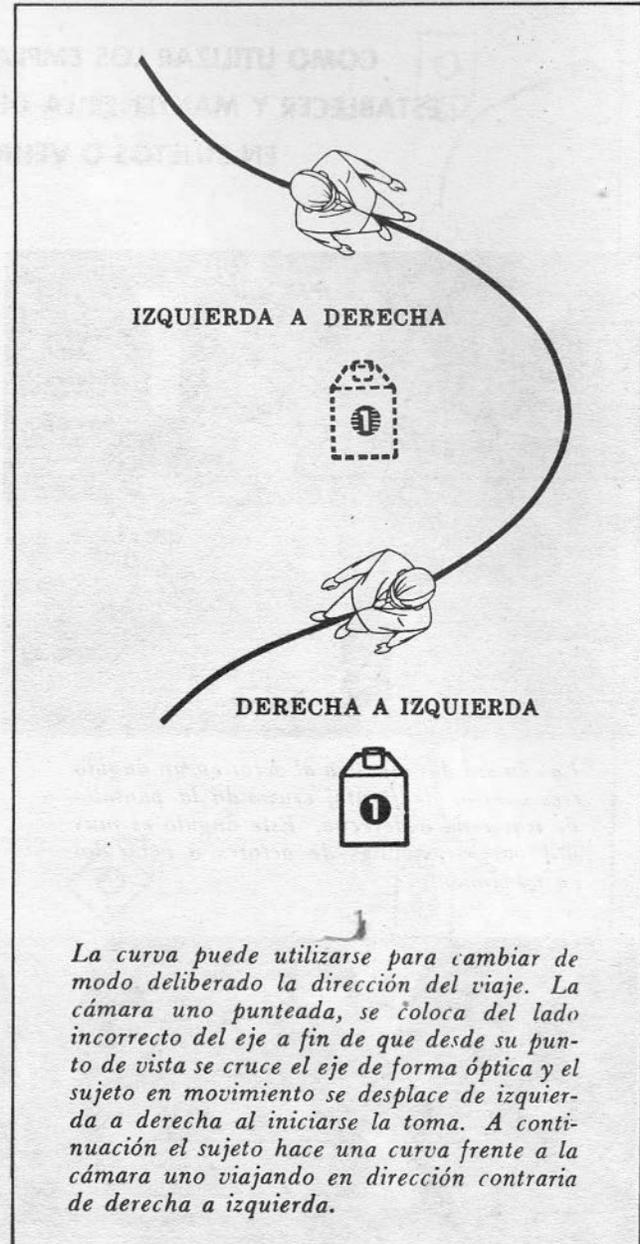
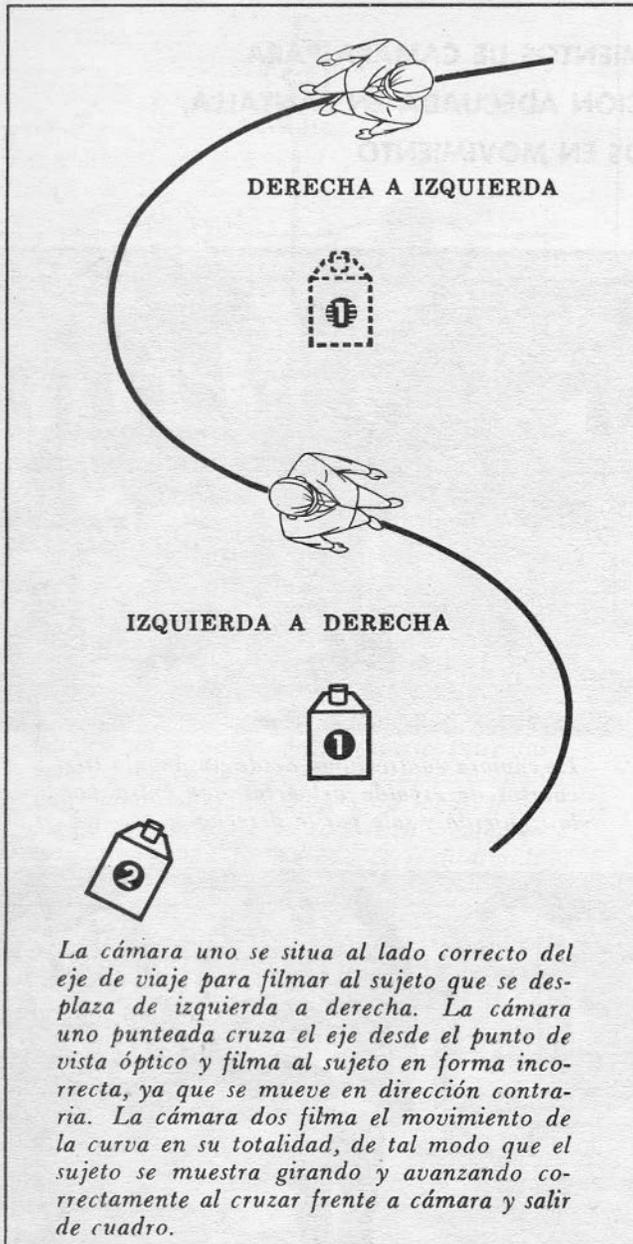
La cámara cuatro filma desde un ángulo tres cuartos de espalda del actor que entra por la izquierda y sale por la derecha.



La cámara tres describe al actor que avanza de izquierda a derecha. El plano puede ser estático para dejar que el actor entre a cuadro, haga un panning corto y vuelva a dejarlo fijo para que el actor salga por el lado derecho.



La cámara cinco descubre al actor entrando a cuadro por la izquierda y alejándose en un plano tail-away. El actor puede filmarse con algunos o todos estos emplazamientos, asegurándose de que viaje de izquierda a derecha, sea con planos estáticos o en movimiento; en plano general, medio o acercamiento; o haciendo que el actor se acerque o aleje de la cámara.



cinematográfica. Si una película pudiera ser fotografiada en una sola toma no habría problemas de continuidad direccional. Una película se compone de muchas tomas o planos, filmados desde diferentes ángulos de cámara y reunidos en una secuencia, una serie de planos que se convierte en un capítulo en la historia. A su vez una serie de secuencias se combinan para formar la narración completa. Si un movimiento o mirada se ha planteado en una dirección particular y cambia abruptamente en los planos subsiguientes la continuidad de la película se

habrá interrumpido y el auditorio se distraerá o confundirá.

Un cambio inexplicable en la dirección en pantalla puede dar como resultado una falta de "matching" en donde los actores repentinamente vean hacia otro lado, en lugar de mirarse uno al otro; y los vehículos de pronto inviertan su movimiento en pantalla y parezca que vuelven por donde llegaron.

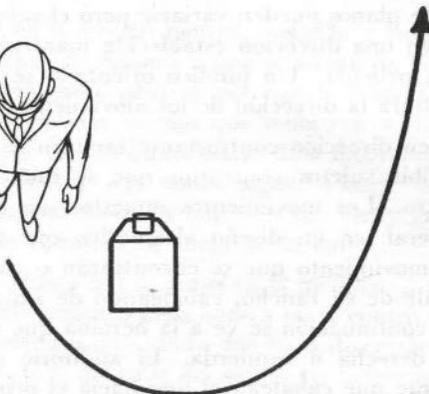
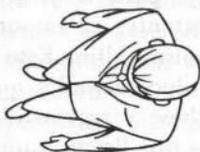
Aún los directores veteranos que trabajan a partir de un guión técnico detallado a menudo confían al



La salida cercana al costado de la cámara,



debe describir la entrada del sujeto a cuadro de la misma forma. La salida por la izquier-



da continuará por una entrada a cuadro por la derecha. El sujeto en movimiento no debe salir cerca del costado de la cámara y entrar a escena después por un lado distante y cruzar el cuadro.

director de fotografía la dirección de pantalla, para que los actores y los vehículos se vean y muevan en la dirección correcta. Un camarógrafo que filme de modo improvisado puede verse en serias dificultades con los ejes de dirección si no pone atención sobre este importante problema de rodaje. Una vez que se comprenden adecuadamente y se les da particular atención, los ejes de dirección pueden dominarse con facilidad. No hay mejor método para que un camarógrafo obtenga el respeto de un editor que entregar pietaje que intercorde sin necesidad de resoluciones ópticas, u otros trucos de edición necesarios para salvar pietaje mal filmado.

Una película vive su propio mundo. Hay sólo un punto de vista: la lente de la cámara. Como ve la cámara al sujeto es importante no como aparece en ese momento. En algunos casos, es necesario filmar al sujeto desplazándose en una dirección equivocada, para que se vea correctamente en la pantalla. La acción se juzga sólo por su apariencia en pantalla; por el modo que debe verse y no del modo en que sucede en el momento que es filmado.

EJES DE DIRECCION

Existen dos tipos de dirección:

DINAMICA: (Cuerpos en movimiento).

ESTATICA: (Cuerpos en reposo).

DIRECCION DINAMICA

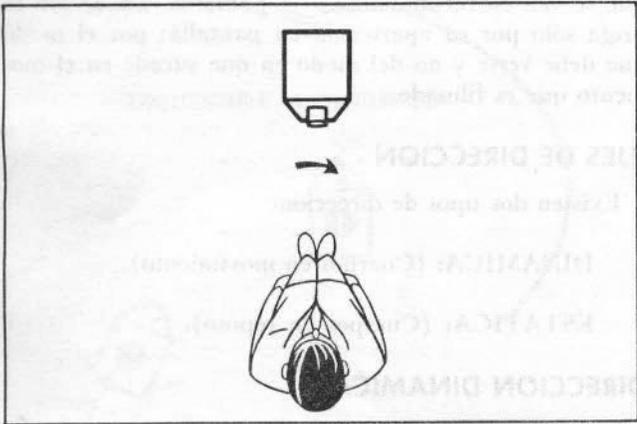
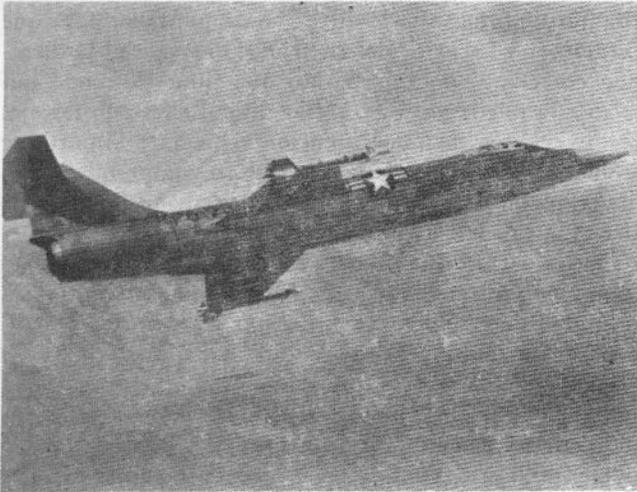
Constante: Sea de izquierda a derecha, o de derecha a izquierda.

Contrastante: Ambas de izquierda a derecha y de derecha a izquierda.

Neutra: Acercándose o alejándose de la cámara.

Viaje en dirección constante: describe el movimiento de un sujeto en una sola dirección. Una serie de planos de una persona caminando, un automóvil avanzando, un avión volando, deben moverse en la misma dirección para mostrar progresión. Si de pronto un plano describe a la persona o al vehículo moviéndose en dirección opuesta a la previamente planteada, el auditorio tendrá la impresión de que el sujeto en movimiento ha regresado al punto de arranque.

Una vez que se establece la dirección en pantalla para un viaje en particular ésta debe mantenerse. Esto se aplica para dos planos, una serie de planos consecutivos o un solo plano insertado a intervalos en la narración. La narración puede relacionarse únicamente con la actividad dentro de un tren, pero cuando se muestre el tren en movimiento debe moverse en una dirección



El sujeto que observa el desplazamiento de un objeto fuera de cuadro debe girar la cabeza como si siguiera con la vista la acción detrás de la cámara.

constante. El tren puede entrar a cuadro por la izquierda y desplazarse en la pantalla de izquierda a derecha y salir por derecha de cuadro. Los ángulos de cámara pueden variarse, pueden entremezclarse planos generales del tren con acercamientos de las ruedas pero no deberá cambiarse la dirección del movimiento.

Cuando se corta del exterior del tren en movimiento a un plano interior, la cámara debe filmar desde el mismo lado del tren para lograr una transición suave. Después, los ángulos de cámara pueden variarse conforme la secuencia interior continúe. Si por alguna razón la cámara cortara abruptamente de un plano exterior del tren que se mueve en una dirección a un plano interior que muestra a la gente (y el paisaje a través de la ventana) que se mueve en la dirección contraria, creará la impresión de que el tren va en reversa de improviso.

Viaje en dirección contrastante: describe a un sujeto en movimiento en direcciones opuestas cuando es necesario mostrar a una persona o vehículo que avanza y retrocede; o cuando dos sujetos deben mostrarse moviéndose el uno hacia el otro, acercándose entre sí. Para establecer y mantener ambas direcciones de viaje, piénsese el viaje en pantalla en términos de "idas y venidas" (una frase descriptiva empleada por los directores primitivos) que deben seguirse estrictamente. El sujeto puede ir y venir quizá de su casa al pueblo y de regreso otra vez. Ambas direcciones de viaje deben decidirse antes de que las escenas se filmen, para cuando el sujeto aparezca caminando o cabalgando, vaya y venga en direcciones contrarias. El trayecto de la casa al pueblo puede establecerse de izquierda a derecha. El del pueblo a la casa se filmará de derecha a izquierda. Esto se aplica independientemente de los ángulos de cámara, sea en plano general o en acercamiento aunque solamente se muestren las patas del caballo. El público sabrá que el pueblo está hacia la derecha y la casa hacia la izquierda.

Después se verá a un grupo de hombres que salen del pueblo de derecha a izquierda. El espectador automáticamente asumirá que se dirigen a la casa del sujeto puesto que cabalgan en esa dirección. La dirección del viaje para ir y venir debe ser la misma de manera constante, sin importar cuantas veces la acción regrese al mismo sitio. Esto es igualmente importante en películas documentales que muestren aeroplanos saliendo de su base y regresando. O, al describir las materias primas que llegan a una planta y los productos terminados que son embarcados al mercado. Los ángulos de cámara y tipos de planos pueden variarse pero el sujeto debe ir y venir en una dirección establecida mantenida a lo largo de la película. Un público orientado se confundirá si se altera la dirección de los movimientos.

El viaje en dirección contrastante también se emplea para describir sujetos contrarios que se mueven uno hacia el otro. Los movimientos opuestos son editados por lo general, en un diseño alternativo que describe sujetos en movimiento que se encontrarán o chocarán. El héroe sale de su rancho, cabalgando de izquierda a derecha, a continuación se ve a la heroína que sale del pueblo de derecha a izquierda. El auditorio asumirá correctamente que cabalgan el uno hacia el otro y que se encontrarán. Este efecto se logra por medio de movimientos opuestos y también porque el público ha sido orientado adecuadamente a través de planteamientos previos de dirección, el pueblo hacia la derecha y el rancho hacia la izquierda. Por medio de un adecuado uso del viaje en dirección opuesta, el espectador siempre supondrá que dos imágenes contrarias que se mueven

se encontrarán, a menos que se le informe lo contrario a través de diálogo u otros recursos.

La dirección contrastante puede utilizar la oposición del movimiento para crear suspenso, predecir un conflicto, o dar impacto dramático a la narración. Se puede crear el suspenso mostrando al héroe y al villano acercándose entre sí para un encuentro definitivo. Un conflicto puede predecirse mostrando a los indios y a los invasores galopando para encontrarse. Se puede incrementar el impacto dramático al presentar dos equipos de fútbol trotando en el campo en direcciones opuestas.

Mientras que los planos individuales por sí solos pueden no tener suspenso, ni plantear conflictos o aumentar el impacto dramático, sí pueden contribuir a crear encuentros climáticos. Esto puede lograrse con simplicidad visual sin necesidad de diálogo o narración. Un camarógrafo que filme por su cuenta, o un director que filme a partir de un guión detallado, debe emplear continuidad contrastante. De este modo, el editor dispondrá de varias escenas diseñadas dramáticamente.

Los diversos planos de acción contraria, tales como indios e invasores deberán filmarse progresivamente en planos más cercanos conforme la acción alcanza su clímax. Dichos planos cada vez más cercanos pueden editarse en fragmentos más breves para que la secuencia se estructure a partir de planos generales extensos a planos medios breves, a acercamientos rapidísimos y un final frenético. Las emociones del espectador se exaltan con esta edición acelerada y se comprometerá más profundamente conforme la cámara se acerque al clímax del conflicto.

Viaje en dirección neutra, describe a los sujetos que viajan hacia la cámara o que se alejan de ella. Ya que los movimientos neutros no tienen dirección, pueden intercortarse con escenas que muestren movimientos en cualquiera de las direcciones. Los movimientos de dirección neutra son como sigue: Planos head-on (el sujeto avanza hacia la lente) o tail away (movimiento contrario el sujeto, se aleja de la lente).

Estos planos son neutros, en la medida en que la imagen en movimiento permanezca en el centro del cuadro. Una entrada o una salida denotará dirección. La parte de enfrente o de atrás del sujeto en movimiento deberá describirse, para proporcionar un efecto absolutamente neutral. Si se llega a ver uno de los lados, como el flanco de un caballo o el costado de un auto, se habrá indicado la dirección del viaje. Un plano head-on puede comenzar siendo neutro y luego salir por un lado de cuadro para intercortar con el siguiente plano de dirección. O un plano tail away puede entrar por un lado de cuadro y luego volverse neutro conforme se aleja de

la lente. Dichos planos pueden usarse deliberadamente para cambiar un eje de dirección al presentar una situación temporal neutra entre dos planos que se mueven en dirección opuesta.

Los planos head-on o tail-away en que una persona camina o corre directamente hacia cámara y tapa la lente para que la pantalla se oscurezca, o que se aleja directamente de la cámara de tal modo que destape la lente y se revele el decorado, tiene uso limitado para las secuencias de persecución o para dar efectos de fade-in y fade-out.

Los planos en movimiento (tracking shots) en que la cámara se desplaza directamente adelante o directamente detrás del actor o de los vehículos son neutros si el sujeto no entra o sale de cuadro. Planos en ángulo alto o bajo son aquellos en los que el sujeto en movimiento viaja directamente hacia la cámara o se aleja de ella y pasa por arriba o por debajo del campo, de tal modo que las salidas o entradas se hacen por arriba o por debajo del cuadro. Un automóvil filmado desde un ángulo alto puede viajar hacia y directamente debajo de la cámara. Un tren o un caballo que salta pueden alejarse de la cámara directamente sobre la parte superior de una cámara en ángulo bajo.

Planos de grupo o de dos o más vehículos que viajan juntos, que avanzan hacia cámara y se separan para salir por ambos lados de cuadro. O que entran por ambos lados de cuadro y se reúnen alejándose directamente de la cámara. Un ejército puede marchar hacia una cámara centrada y la mitad de los hombres pueden salir por la izquierda y la otra mitad por la derecha. Una multitud puede entrar por ambos lados del cuadro y alejarse de la cámara.



El movimiento de la diligencia se establece de izquierda a derecha en un ángulo de tres cuartos de frente.



La diligencia mantiene la dirección de viaje de izquierda a derecha cruzando el cuadro.



El plano de los actores situados en el lado contrario se filma también del mismo lado del eje de acción.



Los actores se filman desde el exterior en el mismo lado del eje.



La diligencia continúa su trayecto entrando a la izquierda y saliendo a la derecha de cuadro.



El plano interior muestra a los actores desde un ángulo similar.



Los perseguidores se mueven de izquierda a derecha.



El conductor se filma con un ángulo de tres cuartos en plano medio conservando el mismo eje.



En un ángulo de tres cuartos se muestra a los perseguidores.



La diligencia saldrá a derecha de cuadro para preservar o mantener la dirección establecida.



En un plano cut-away se descubre al ejército norteamericano que se apresta a actuar.



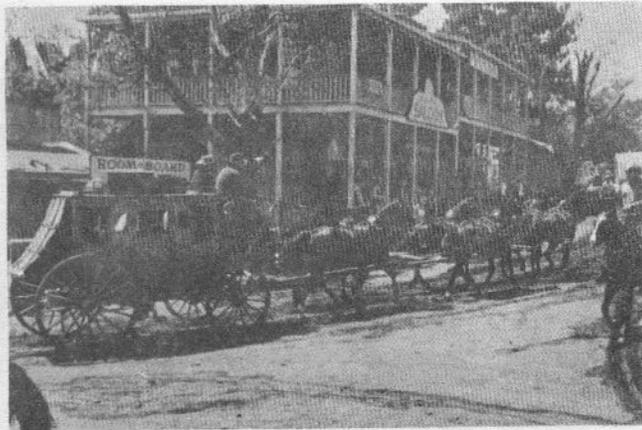
El vehículo se filma en un ángulo de tres cuartos.



El plano de los soldados mantiene la dirección.



Los perseguidores se retiran y la caballería escolta a la diligencia a su destino.



La diligencia entra al pueblo aún viajando de izquierda a derecha.



Se detiene de izquierda a derecha.

USO DE LOS PLANOS NEUTROS

Para dar variedad visual. Una serie de planos de dirección constante de izquierda a derecha o de derecha a izquierda puede interrumpirse con movimiento neutro del sujeto. Un plano head-on sirve para abrir una secuencia, aproximar al sujeto en movimiento desde un punto distante. Un plano tail-away puede emplearse para cerrar una secuencia; o una película haciendo que el sujeto se aleje de cámara caminando o cabalgando. Dichos planos presentan imágenes en movimiento que aumentan o disminuyen de tamaño conforme avanzan o retroceden y dan así un efecto de mayor profundidad de campo. Los planos en movimiento head-on y tail-away ofrecen cambios agradables a diferencia del ángulo de tres cuartos. Los ángulos altos o bajos en que el sujeto sale en movimiento contrastan con los planos a la altura de los ojos (eye-level shots).

Para proporcionar mayor impacto al público. Los planos head-on colocan al espectador en el centro con la acción avanzando hacia él. Un tren que corre o un caballo que salta y salen por arriba del cuadro sacudirán a la concurrencia involucrándola aún más con la acción en la pantalla.

Para distraer al espectador. Una secuencia que describa el viaje de un sujeto en una dirección constante, a menudo se filma con uno o más planos moviéndose en dirección opuesta. Esto sucede a menudo por falta de cuidado, condiciones de luz, mala planeación o puede ser intencional por parte del director o del camarógrafo. Un plano neutro insertado entre dos planos con movimiento en direcciones contrarias distraerá momentáneamente al público. Los planos head-on y tail away, fijos o en movimiento permitirán al editor cambiar completamente el movimiento original en pantalla, sin lo abrupto de un corte directo, de un plano que se movía en una dirección a otro plano que viene en dirección contraria.

EJE DE ACCION

Un método sencillo para establecer y mantener la dirección es conocer el Eje de acción. El viaje del sujeto puede considerarse como una línea en un mapa, o una línea imaginaria hecha por un individuo que camina a través de un salón, o un vehículo que se desplaza en un camino, o un aeroplano que atraviesa el espacio. Esta línea de viaje es el eje de acción.

Si todos los emplazamientos de cámara se colocan a un lado de esta línea, la dirección se mantendrá igual en varias tomas independientemente del ángulo de cámara. El sujeto puede desplazarse a lo largo de la pantalla, o acercarse o alejarse de la cámara. El movi-

miento direccional será constante cuando el sujeto se mueva en una dirección constante; y será contrastante cuando el sujeto se mueva en direcciones contrarias. La relación entre la cámara y el movimiento del sujeto permanece igual, siempre y cuando la cámara nunca cruce el eje de acción.

Una película realizada a partir de un guión deberá tener todos los viajes trazados antes de que la producción comience. Un camarógrafo que filme de modo improvisado debe tener especial cuidado en establecer y mantener la dirección en pantalla, de tal modo que todos los viajes intercorten. Si no se filman tomas de viaje de acuerdo a un plan preconcebido, las diferentes escenas pueden resultar una mezcla de movimientos contrarios que serán difíciles de editar. Machar el movimiento en dos planos de una persona que camina por una calle es tan importante como en un gran número de escenas.

Una vez establecida la dirección del movimiento de izquierda a derecha o de derecha a izquierda, ésta se puede mantener a través de varias tomas permaneciendo del mismo lado del eje de acción. Una locación nueva requerirá trazar un nuevo eje y permanecer del mismo lado del eje original para preservar la dirección del viaje (travel direction) establecida.

Muchos camarógrafos y directores piensan en el eje como un movimiento direccional de derecha a izquierda o de izquierda a derecha más que como una línea imaginaria. Aunque sea lo mismo, esto complica el trabajo porque el movimiento de viaje debe ser considerado cada vez que la cámara se coloca en un nuevo emplazamiento. Si la cámara se sitúa siempre en el mismo lado del eje, la dirección adecuada de viaje será filmada automáticamente.

Una excepción para cruzar el eje de acción ocurre cuando dos o más actores caminan o cabalgan juntos. La cámara puede seguirlos en movimiento directo de frente o por detrás para filmar planos neutros. O puede seguirlos de lado para filmar un ángulo de frente en tres cuartos, que describirá la dirección de viaje. Cada vez que los actores se miren entre sí, se trazará un eje entre ellos.

La cámara puede entonces cambiarse al lado opuesto del eje de acción para filmar a los actores desde un ángulo contrario. Aunque los planos consecutivos de los actores pueden mostrarlos moviéndose en direcciones opuestas, el público no se confundirá. La cámara puede cambiarse sin ningún riesgo a ocasionar ángulos opuestos cuando se filmen actores que caminan, o actores sentados en un vehículo. Es mejor establecer a los actores o al vehículo en movimiento en plano general o medio y luego cortar a un two shot del mismo lado del eje. Puede entonces filmarse un two shot del lado

opuesto, basado en el eje trazado entre los actores. Si se desea también pueden filmarse acercamientos individuales opuestos. La cámara debe regresar a un two shot del lado original del eje, antes de filmar un plano general o medio al final. De este modo, los planos que se hagan desde la dirección contraria, filmados desde el otro lado del eje de viaje son intercalados entre dos series de planos, que se mueven en la dirección establecida.

EJE DE ACCION EN CURVAS

Preservar el movimiento direccional en curvas requiere de un cuidadoso emplazamiento de cámaras. Las curvas pueden complicarse porque la cámara puede filmar a través de una curva y colocar el punto de vista de la lente en el lado opuesto del eje. Si esto ocurriera sería como emplazar la cámara en el lado equivocado del eje. Un sujeto que se mueve de izquierda a derecha será filmado a través de la curva moviéndose de derecha a izquierda. Esto sería correcto si se filma un plano general en que se incluya todo el movimiento curvado, para que se muestre al sujeto que se vuelve o da vuelta enfrente de la cámara y luego recuperar la dirección de izquierda a derecha adecuada, saliendo de cuadro por la derecha. Una toma más cercana del sujeto en movimiento filmada a través de la curva, describirá un movimiento invertido en pantalla.

Un plano general o un panning en que el sujeto se vea en un largo movimiento en curva puede mostrar un movimiento contrario durante la toma; pero éste debe enderezarse solo y curvarse de nuevo para que la dirección original se filme otra vez cuando el individuo salga de cuadro. Un sujeto en movimiento puede filmarse desplazándose en direcciones opuestas conforme avanza por la curva, siempre que entre y salga de cuadro correctamente.

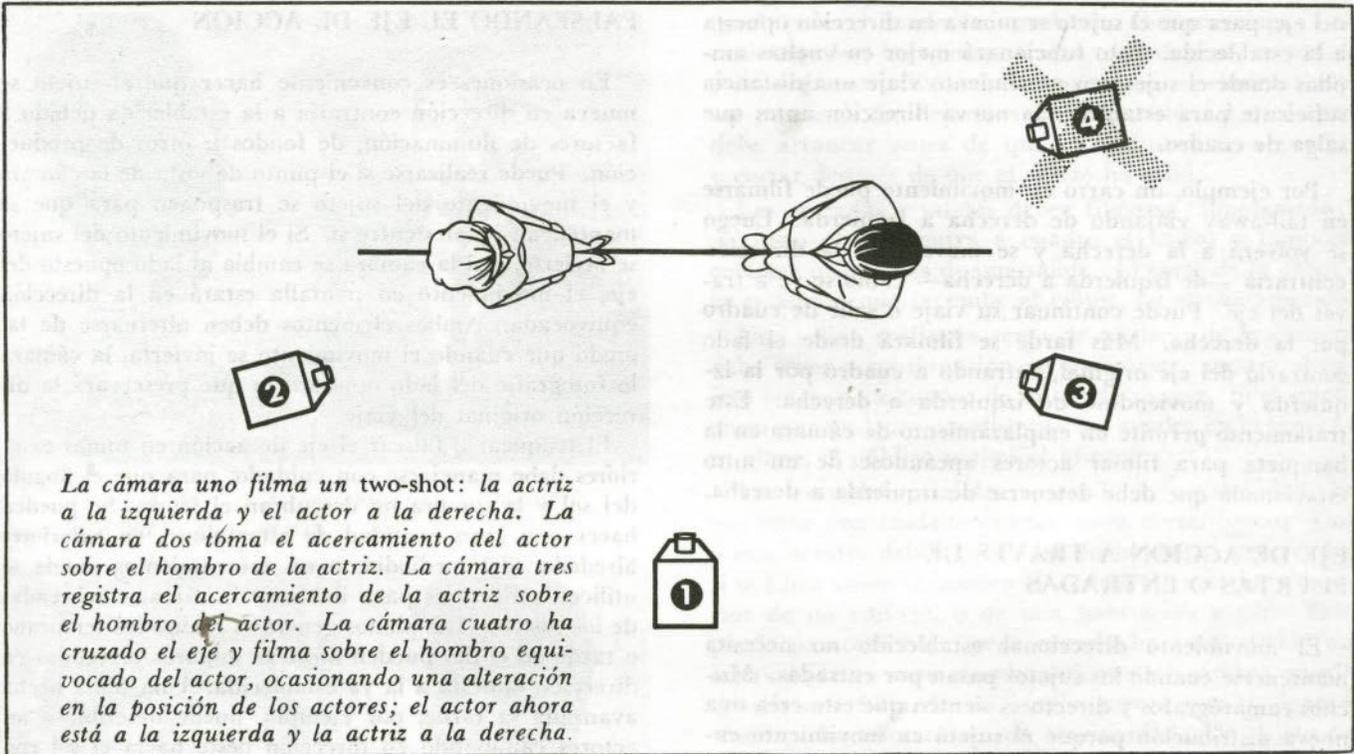
Una cámara emplazada en una curva que filme el sujeto que entra y sale por el mismo lado del cuadro, debe evitarse. No intercortará con otros planos que se muevan en la misma dirección.

Sin embargo, una curva puede emplearse cuando se requiera un cambio deliberado en la dirección de pantalla. Este cambio puede servir como una transición de edición entre dos planos que se mueven en dirección contraria, pero que se requieren para describir una dirección constante en pantalla. En este caso, la entrada será correcta pero el sujeto dará la vuelta en curva y saldrá por el mismo lado del cuadro, e intercortará con el plano siguiente que va en dirección contraria. El público aceptará este cambio natural de dirección.

Las curvas pueden ser una ayuda o una dificultad; ofrecen al camarógrafo una oportunidad de filmar her-



Esta secuencia de la película El día más largo, describe un desembarco mostrando la progresión de derecha a izquierda (en este caso resulta más intensa desde el punto de vista dramático que la de izquierda a derecha) en una serie de planos que van del desembarco en la playa hasta la posición de ataque.



La cámara uno filma un two-shot con la actriz a la izquierda y el actor a la derecha.

mosos movimientos en curva como una variación de la línea recta de viaje. Fílmese una entrada correcta, un movimiento completo en curva, y una salida correcta, y se mantendrá la continuidad direccional establecida. Un plano más cercano registrará una parte del movimiento a través de la curva. Este servirá para describir al sujeto moviéndose en la dirección contraria. Sin embargo filme a través de una curva para registrar al

sujeto moviéndose correctamente y luego dando la vuelta en curva y saliendo por el lado equivocado, por si se requiere un cambio en la dirección.

EJE DE ACCION EN LAS ESQUINAS

Una persona o vehículo que dé vuelta en una esquina puede filmarse en head-on para que el sujeto en movimiento dé vuelta enfrente de la cámara. Sin embargo, si se filma en tail-away la vuelta requerirá de dos tomas para describir al sujeto que se aleja de la cámara, cuando volteo en la esquina y luego retomararlo en un head-on a la vuelta de la misma.

El eje debe trazarse alrededor de la esquina y la cámara emplazarse del mismo lado para ambas tomas. En la toma tail-away la lente registra la vuelta a través del eje, como en una curva. Esto puede manejarse en la edición cortando en la vuelta. El sujeto en movimiento puede iniciar la vuelta en la toma tail-away y filmarse de nuevo alrededor de una esquina en una toma en head-on. El viaje en reversa al principiar la vuelta no tiene consecuencias.

Una esquina puede utilizarse de la misma manera que una curva para cambiar deliberadamente una dirección de movimiento. Si se desea un cambio de dirección por razones de edición o de otra índole, el sujeto en movimiento debe salir de cuadro como si se viera a través

del eje, para que el sujeto se mueva en dirección opuesta a la establecida. Esto funcionará mejor en vueltas amplias donde el sujeto en movimiento viaje una distancia suficiente para establecer la nueva dirección antes que salga de cuadro.

Por ejemplo, un carro en movimiento puede filmarse en tail-away viajando de derecha a izquierda. Luego se volverá a la derecha y se moverá en la dirección contraria —de izquierda a derecha— como se ve a través del eje. Puede continuar su viaje o salir de cuadro por la derecha. Más tarde se filmará desde el lado contrario del eje original, entrando a cuadro por la izquierda y moviéndose de izquierda a derecha. Este tratamiento permite un emplazamiento de cámara en la banqueta para filmar actores apeándose de un auto estacionado que debe detenerse de izquierda a derecha.

EJE DE ACCION A TRAVES DE PUERTAS O ENTRADAS

El movimiento direccional establecido no necesita mantenerse cuando los sujetos pasan por entradas. Muchos camarógrafos y directores sienten que esto crea una nueva distribución porque el sujeto en movimiento entra a un nuevo decorado. Si el movimiento se filma a lo largo de la pantalla, se verá más suave si la cámara permanece en el mismo lado del eje en las tomas consecutivas filmadas en ambos lados de una puerta. Si el individuo sale de un cuarto en una toma tail-away y entra en otra habitación en una toma head-on el movimiento direccional puede cambiarse sin dificultad. Las habitaciones y puertas de los edificios y los decorados en los estudios deben verificarse para disponer de suficiente espacio donde emplazar la cámara adecuadamente en salidas y entradas a lo largo de la pantalla.

De surgir alguna dificultad, resulta sencillo traer al sujeto dentro del nuevo decorado en una toma head-on por si se desea cambiar la dirección.

Por precaución, las salidas de los actores deben filmarse antes de cambiar la iluminación interior del plano general o adelantarse a los acercamientos. Esto también es importante en tomas exteriores es donde la luz cambia constantemente conforme avanza el rodaje. No descubra que se requiere filmar una salida después de haber realizado varios planos medios y acercamientos y necesita filmar el plano general otra vez. Cuando tenga dudas, resulta mejor filmar una salida inmediatamente después de filmar la entrada. Es mejor descartar la toma —si no se necesita— que volver a iluminar.

FALSEANDO EL EJE DE ACCION

En ocasiones es conveniente hacer que el sujeto se mueva en dirección contraria a la establecida debido a factores de iluminación, de fondos u otros de producción. Puede realizarse si el punto de vista de la cámara y el movimiento del sujeto se trasponen para que se mantengan iguales entre sí. Si el movimiento del sujeto se invierte, o si la cámara se cambia al lado opuesto del eje, el movimiento en pantalla estará en la dirección equivocada. Ambos elementos deben alternarse de tal modo que cuando el movimiento se invierta, la cámara lo fotografíe del lado opuesto; lo que preservará la dirección original del viaje.

El trukear o falsear el eje de acción en tomas exteriores debe manejarse con cuidado; para que el ángulo del sol y la sombra no descubran el truco. Se pueden hacer una gran cantidad de alteraciones en exteriores alrededor del mediodía, o en acercamientos donde se utilicen reflectores para iluminar las áreas sombreadas de los rostros. Los planos generales realizados temprano o tarde en el día pueden mostrar sombras alargadas en dirección opuesta a la ya establecida. Una toma hecha avanzada la tarde, por ejemplo, puede describir a los actores caminando en dirección oeste hacia el sol con largas sombras hacia la cámara. Una alteración a la inversa filmada en otra parte tendrá que hacerse en dirección al este para que mache con el ángulo de sol establecido y el diseño de la sombra.

ENTRADAS Y SALIDAS

El sujeto en movimiento debe entrar y/o salir de cuadro bajo las siguientes condiciones:

Siempre que se filman varias tomas en movimiento contra diferentes fondos. Una entrada y salida proporciona al editor una progresión de un plano a otro. Los actores que caminan de una habitación a otra, o automóviles en una secuencia de persecución, deben salir de un sitio y entrar al otro. Resulta imposible mostrar progresión si el sujeto en movimiento ya está en el centro del cuadro cuando la escena arranca y no sale de cuadro durante el plano. No podrán editarse una serie de diferentes planos en secuencia debido a que el sujeto en movimiento se encuentra constantemente en el centro de la pantalla, paneando o seguido en dolly por un movimiento y permanece ahí cuando termina el plano; El sujeto en movimiento estará de pronto en otro sitio en el plano siguiente contra un fondo diferente!

Se debe evitar que un sujeto o un automóvil en movimiento se filme de la misma manera; utilizando el mismo ángulo y tamaño de imagen en ambos planos. En el brinco resultante, el sujeto aparenta permanecer



Cámara dos: Acercamiento del actor sobre el hombro de la actriz.



Cámara tres: Acercamiento de la actriz sobre el hombro del actor.



Cámara cuatro: Acercamiento de la actriz sobre el hombro equivocado del actor. Las posiciones de los actores se modificaron.

igual, pero el fondo ha cambiado abruptamente. Los camarógrafos inexpertos tratan de ahorrar material, ocasionalmente, filmando un sujeto en movimiento con un panning, sin dejarlo salir de cuadro. La cámara debe arrancar antes de que el sujeto entre a cuadro y cortar después de que el sujeto ha salido.

Las entradas y salidas deben filmarse "limpiamente" no justo cuando entra a cuadro el sujeto y tampoco cortarse justo antes de una salida. El corte de la película es asunto que incumbe al editor, no al camarógrafo.

Una salida realizada cerca de un lado de la cámara debe tener a continuación un plano que muestre al sujeto entrando a cuadro de un modo similar. Si el sujeto entra por un lado más distante del cuadro en el siguiente plano, el público notará el brinco.

Las entradas y salidas a través de puertas deberán macharse con cuidado cuando haya corte directo. Dos o más actores deben continuar en la misma progresión, si se filma como trasponen el umbral de exterior a interior de un edificio, o de una habitación a otra. Esto puede parecer obvio, pero cuando ha transcurrido un intervalo largo entre emplazamientos de cámara, puede ocurrir una falta de maching a menos que se sigan y observen las anotaciones de continuidad. Un sujeto en movimiento no debe entrar o salir de cuadro bajo las siguientes condiciones:

Una serie de tomas consecutivas contra el mismo fondo pueden intercortar si el sujeto en movimiento permanece en el centro de la pantalla. Puesto que el fondo permanece idéntico, no habrá progresión más que la que se muestre dentro del plano. De este modo, un plano medio o un acercamiento pueden intercortar con un plano general, siempre que el sujeto se mantenga en el centro. En este caso, es mejor, desde el punto de vista de la edición, hacer que el sujeto entre a cuadro en la primera toma y salga de cuadro, en la última —para dar progresión a la secuencia que antecede y la que prosigue. Los planos individuales de acción en movimiento —un hombre a caballo, un auto desplazándose— pueden filmarse en el centro de la pantalla sin entrada ni salida, si se editan en forma alternada con otras escenas. La progresión se mostrará con los fondos que van cambiando en los diversos planos.

Es recomendable hacer entradas y salidas ocasionales para dar cierta variedad visual, sin embargo no es necesario para la edición, ya que los planos con movimiento se montarán con otras escenas. Cuando se tengan dudas, se debe filmar una entrada y/o una salida para dar al editor otras alternativas de corte.



Cámara dos: Filma a la actriz desde el punto de vista del actor.



Cámara uno: Filma al actor desde el punto de vista de la actriz.

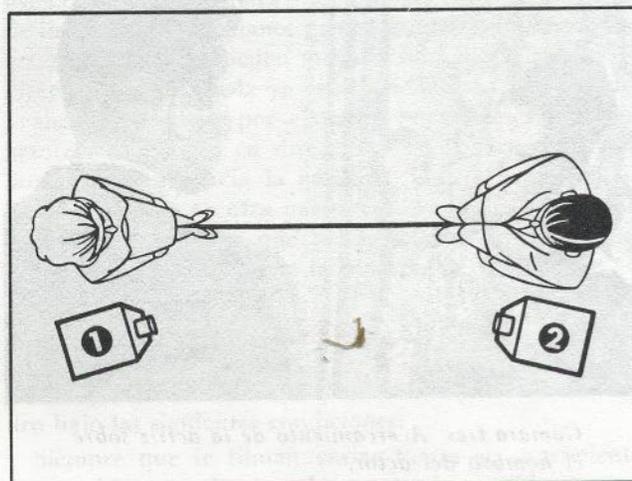


La mirada de la actriz ha cruzado el eje estableciendo una mirada en dirección contraria.

ACERCAMIENTOS DE REACCION PARA CAMBIAR LA DIRECCION EN PANTALLA

Existen diferencias de opinión respecto a la dirección en que un actor debe mover la cabeza al continuar una acción en movimiento en acercamientos de reacción. Esto a menudo da como resultado que se filme de dos modos.

El actor debe seguir con la cabeza al objeto en movimiento, como si éste se encontrara detrás de la cámara. Se puede considerar al actor como un miembro del pú-



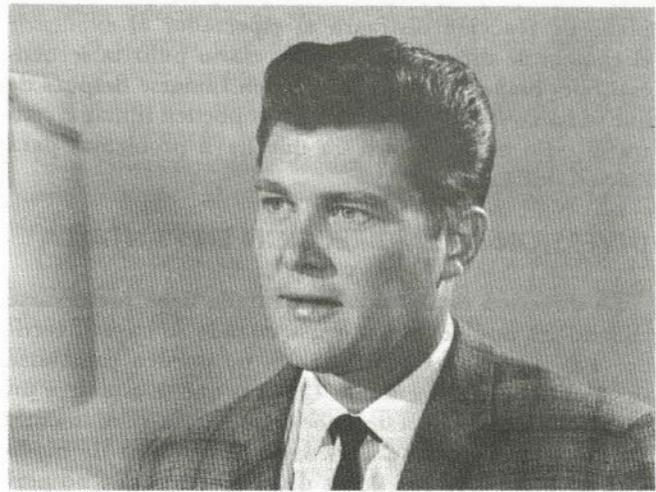
Los emplazamientos de cámara para filmar acercamientos opuestos de punto de vista deberán realizarse muy cerca de los actores para que la mirada se dirija a un lado de la lente.

blico que observa la acción en pantalla. Un aeroplano que vuela de izquierda a derecha en la pantalla, será seguido por el espectador que volverá la cabeza en la misma dirección. Puesto que la cámara está filmando una toma en reversa, da por resultado un movimiento en pantalla de derecha a izquierda en el acercamiento de reacción. ¡Aunque parezca ilógico, es correcto!

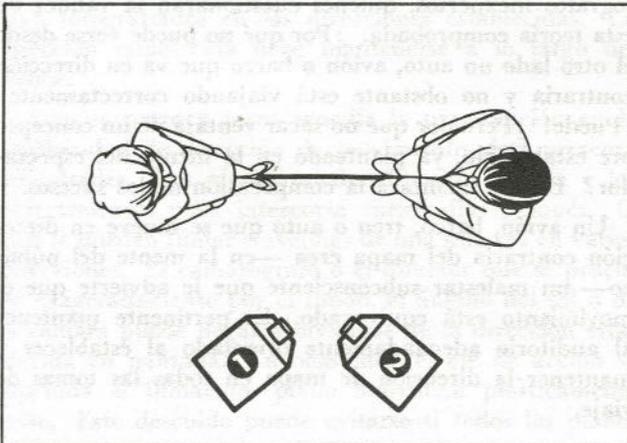
Antes de filmar el acercamiento debe confirmarse la dirección del movimiento de la escena que machará. El actor debe seguir la acción como si ésta ocurriera detrás de la cámara. A menudo, se obtienen mejores reacciones si alguien camina o corre detrás de la cámara,



Cámara dos: Filma a la actriz en un ángulo de tres cuartos de frente.



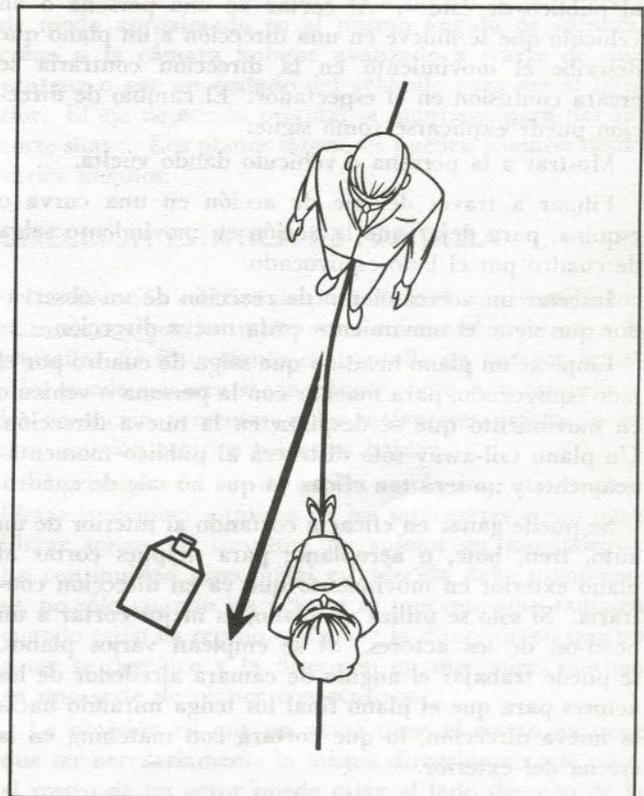
Cámara uno: Filma al actor de la misma forma.



Los emplazamientos de cámara para filmar acercamientos objetivos en campo-contra-campo se realizan en la forma antes descrita.

para que el actor pueda seguir con la mirada la velocidad del movimiento.

Las tomas de reacción también pueden emplearse para distraer al público ya que el movimiento en pantalla puede cambiarse en dirección contraria. En este caso, el actor seguirá el movimiento de las tomas que corrigen la dirección. Una secuencia puede principiar de izquierda a derecha y más tarde variar de derecha a izquierda. Si esta vuelta no se muestra en pantalla, el cambio puede cubrirse cortando a una toma head-on o a una tail-away, seguida por un acercamiento de reacción de un actor que supuestamente observa la acción en movimiento en la nueva dirección. La toma neutra ayudará a romper el patrón direccional establecido y el



El actor filmado en acercamiento que se relaciona con un actor fuera de cuadro debe salir de campo entre la cámara y el eje de acción. Esto es de suma importancia cuando se realizan acercamientos de punto de vista, ya que el actor se encuentra cerca del eje y su rostro aparece casi completo.

plano de reacción distraerá al espectador al explicarle el cambio de dirección. Si es necesario pulir la secuencia; tales planos de reacción pueden filmarse después de que se ha concluido el rodaje. Estos pueden filmarse contra el cielo o los árboles sin que haya problemas para machar los fondos.

INVERSION DE LA DIRECCION EN PANTALLA

La dirección establecida en pantalla debe preservarse cuando sea posible; o explicarse cuando se haya invertido. Las direcciones contrastantes no pueden cambiarse sin confundir al espectador. Una vez que se establece un patrón de dirección, éste debe mantenerse rígidamente. La dirección constante a menudo se modifica de modo inadvertido, o por cuestiones de producción que no permiten una estricta continuidad de dirección.

Hasta donde sea posible, un cambio en la dirección constante debe mostrarse en la pantalla —para informar al público de éste—. Al cortar de una persona o un vehículo que se mueve en una dirección a un plano que describe el movimiento en la dirección contraria se creará confusión en el espectador. El cambio de dirección puede explicarse como sigue:

Mostrar a la persona o vehículo dando vuelta.

Filmar a través del eje de acción en una curva o esquina, para dejar que la acción en movimiento salga de cuadro por el lado equivocado.

Insertar un acercamiento de reacción de un observador que sigue el movimiento en la nueva dirección.

Emplear un plano head-on que salga de cuadro por el lado equivocado, para machar con la persona o vehículo en movimiento que se desplaza en la nueva dirección. Un plano tail-away sólo distraerá al público momentáneamente y no será tan eficaz ya que no sale de cuadro.

Se puede ganar en eficacia cortando al interior de un auto, tren, bote, o aeroplano; para después cortar al plano exterior en movimiento que va en dirección contraria. Si sólo se utiliza un plano, es mejor cortar a un head-on de los actores. Si se emplean varios planos, se puede trabajar el ángulo de cámara alrededor de los actores para que el plano final los tenga mirando hacia la nueva dirección, lo que cortará con matching en la escena del exterior.

DIRECCION DEL MAPA

Los viajes sobre grandes distancias deben emplear un diagrama con dirección de mapa poniendo el este siempre a la derecha y el oeste a la izquierda. Esta es la forma en que se establece un mapa en la mente. Puesto que el norte y el sur son descritos generalmente como

arriba y abajo, tales direcciones son difíciles de manejar en una pantalla horizontal. De ser posible, un viaje que se dirige al norte debe representarse en una línea ascendente desde la parte inferior izquierda a la superior derecha; un viaje al sur, en una línea descendente desde la parte superior izquierda a la inferior derecha. Esto se hace con objeto de mantener el concepto de composición aceptado para movimiento de arriba a abajo.

Un avión que vuela de París a Nueva York debe mostrarse en pantalla que avanza hacia la izquierda, o el oeste. Un barco que sale de Hawaii hacia Estados Unidos debe describirse de izquierda a derecha, o al este. El plano inicial del piloto del avión, del capitán del barco o de los pasajeros debe mostrarlos mirando en la dirección establecida. Esto preserva la continuidad del eje de acción. Después la cámara puede desplazarse en diferentes sitios y mostrar a los pasajeros o a los miembros de la tripulación desde cualquier lado. Esto puede parecerle sin importancia a los directores o camarógrafos inexpertos, quienes cuestionarán la validez de esta teoría comprobada. ¿Por qué no puede verse desde el otro lado un auto, avión o barco que va en dirección contraria y no obstante está viajando correctamente? ¡Puede! ¿Pero por qué no sacar ventaja de un concepto pre establecido, ya planteado en la mente del espectador? Esto le facilitará la comprensión de los sucesos.

Un avión, barco, tren o auto que se mueve en dirección contraria del mapa crea —en la mente del público— un malestar subconsciente que le advierte que el movimiento está equivocado. Es pertinente mantener al auditorio adecuadamente orientado al establecer y mantener la dirección de mapa en todas las tomas de viaje.

INTERIORES EN LOCACION

El rodaje a través del espacio abierto en un decorado de tres paredes contribuye a mantener la continuidad direccional de los actores que se mueven o desplazan de una habitación a otra. Al filmar interiores en locación que pueden ser complejos, de varios pisos, con una gran cantidad de habitaciones, pasillos y escaleras a menudo se complica la continuidad de dirección. Si se quiere mucho movimiento de cuarto a cuarto, de piso a piso, o subir y bajar por escaleras, es mejor mantener todos los emplazamientos del mismo lado —del edificio— para que el punto de vista de la lente esté siempre en la misma dirección general y la cámara nunca cruce el eje de acción.

El movimiento en cualquier dirección, aun subidas y bajadas por escaleras, debe siempre machar y los actores siempre moverse en dirección similar, en cualquier

parte del edificio. Si las limitaciones físicas o de otra índole impiden emplazar la cámara del mismo lado, deben filmarse tomas head-on o tail-away de los actores; pero deben entrar o salir de cuadro del lado que conserve la dirección de movimiento establecida. De este modo, el movimiento hacia el frente del edificio puede ser siempre de izquierda a derecha —por ejemplo— y hacia atrás, de derecha a izquierda.

PLANEACION DEL MOVIMIENTO EN PANTALLA

Todo viaje o movimiento en pantalla debe analizarse detenidamente antes de exponer un pie de material. Si se filma a partir de un guión, deben hacerse notas al margen. Son muy importantes los bosquejos o diagramas si se filma de modo improvisado.

Es esencial trabajar a partir de un plan definido para que la progresión constante y los movimientos sean fotografiados en las direcciones establecidas. La dirección establecida debe mantenerse a lo largo del rodaje.

Aunque parezca tarea sencilla la preservación en la continuidad de dirección de movimiento, ésta presenta dificultades. Los planos pueden filmarse un día y los acercamientos para intercorte varios días después. O bien se pueden filmar travelings de una sola vez en varias direcciones. El camarógrafo o el director que se preocupe exageradamente por el fondo, el ángulo del sol o de la cámara puede llegar a olvidarse de la dirección establecida en pantalla. En ocasiones, el eje de acción se descuida al filmar un plano individual plásticamente bello. Este descuido puede evitarse si todos los planos de una secuencia se prevén en una planta o un mapa y se establece el eje de acción que favorezca los mejores ángulos de cámara, ángulos con relación al sol y fondos (backgrounds).

No hay necesidad de sacrificar una toma particularmente buena para preservar la continuidad direccional. Las secuencias que requieran una gran cantidad de ángulos pueden planearse mejor si se trabaja a la inversa, estudiando el terreno donde se presentará el clímax. Un sitio o edificio de una locación en particular puede requerir ser filmado desde cierto ángulo que decidirá la dirección en pantalla de toda la secuencia. Si esto se ignora, puede hacerse un cambio en la dirección en pantalla cuando se llegue a la locación. El sujeto en movimiento puede tomarse en un head-on y luego se planeará en la nueva dirección. O puede mostrarse saliendo por el lado equivocado de cuadro en una o dos tomas anteriores y corregir a la nueva dirección antes de que llegue, de tal modo que el sujeto se mueva en la

dirección adecuada al entrar al sitio de la locación. Todo el terreno que debe ser cubierto por tomas en traveling debe estudiarse para los ángulos de sol, emplazamientos de cámara y fondos, en el momento del día en que se filmarán los diversos planos.

Sólo entonces estará seguro el camarógrafo de que puede mantener al mínimo los obstáculos cuando se filme toda la secuencia.

Las secuencias en traveling que incluyen escenas en interiores de autos, camiones, trenes, o aviones, deben planearse con cuidado teniendo en mente los emplazamientos de cámara de los interiores como de los exteriores. Una película filmada en un estudio requerirá la reproducción de un vehículo que tenga un lado abierto, lo que necesitará que toda la acción sea representada de un solo lado. Si se filma en un avión real se impedirán diversas angulaciones de cámara por falta de espacio.

Una transición de exterior a interior —o de interior a exterior— particularmente la primera, debe filmarse de modo aproximado en el mismo ángulo de cámara, como si la cámara hubiese avanzado a través de una ventana o por un costado del vehículo para ver el interior. El eje de acción original se mantiene para dar un corte suave. Los planos interiores pueden filmarse desde varios ángulos.

DIRECCION ESTATICA DE PANTALLA

La dirección estática de pantalla está relacionada con el modo en que los intérpretes enfrentan y miran a la pantalla. El tratamiento en pantalla de cuerpos inmóviles puede parecer incongruente, pero aun las películas de acción presentan a los intérpretes quietos, o en una posición estática mientras hablan.

El principio del eje de acción es tan importante para filmar posiciones estáticas de los intérpretes como para filmar tomas en traveling de sujetos en movimiento. La continuidad direccional establecida debe mantenerse, no sólo cuando los actores se mueven, sino también cuando estén en reposo, para que la dirección en que un actor se desplace y la dirección en que mire, machen en una serie de planos consecutivos.

La posición en que un actor tiene el rostro no tiene que ser necesariamente la misma dirección en que mire. El rostro de un actor puede estar al lado derecho de la pantalla, pero sus ojos pueden mirar por encima de su hombro hacia la izquierda. Por ello, es importante machar la mirada cuando se discute una dirección en pantalla, en lugar de machar las posiciones del rostro. Un solo actor —o dos o más actores— debe mirar en la misma dirección en cada corte subsiguiente para que los planos editados presenten una apariencia consistente.

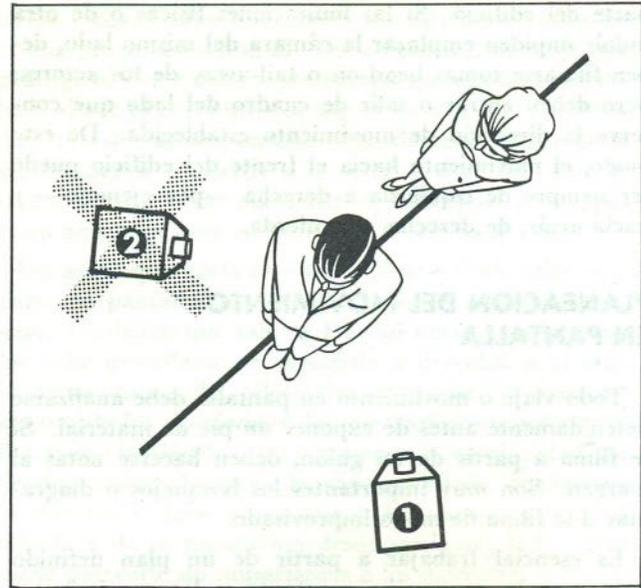


Ejemplos del rompimiento de eje: La cámara uno describe al actor con el cuchillo a la izquierda en la pantalla y a la actriz a la derecha. La cámara dos ha cruzado el eje, modificando la posición de los actores.



Un actor no puede mirar a la izquierda en un plano y repentinamente mirar a la derecha en el siguiente a menos que se muestre que cambió la mirada.

El eje de acción podría eliminarse en los emplazamientos o posiciones estáticas si las películas se filmaran desde la parte de enfrente del escenario —con el punto de vista de la cámara siempre puesto desde el ángulo del público, y los intérpretes y el decorado fueran visibles desde un solo lado. Una cámara emplazada en cualquier punto del auditorio, filmando cualquier ángulo y distancia, registrará planos que macharán perfectamente; puesto que los lentes permanecerán en un solo lado del eje y la acción se verá sólo desde el punto de vista del espectador, nunca desde el lado opuesto. Muchos espectáculos en vivo y obras de teatro transmitidas



por televisión se presentan de esta manera, de tal modo que pueden ser filmadas en continuidad con cámaras múltiples*

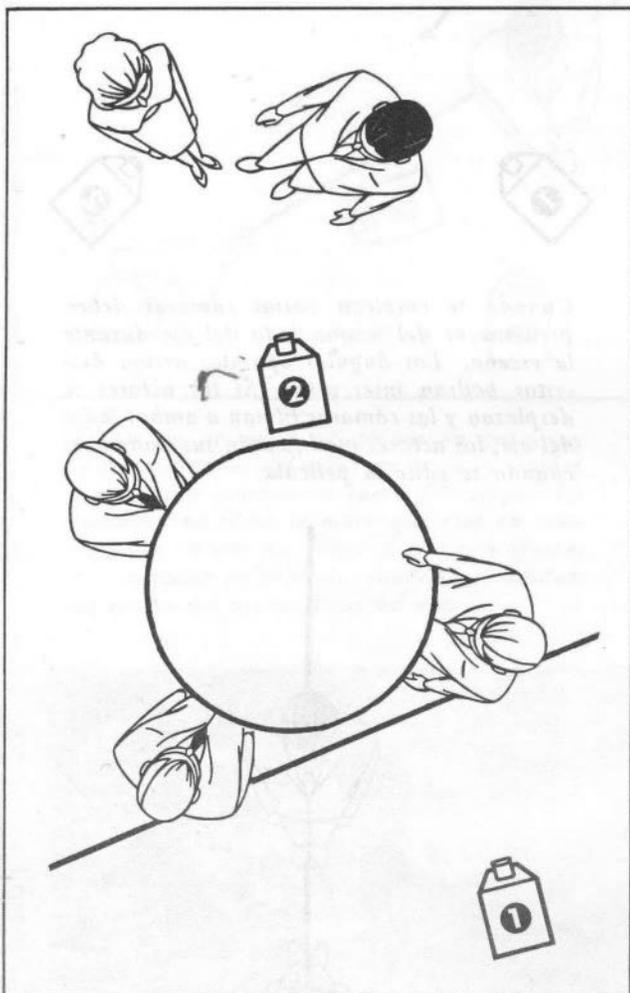
Sin embargo, las técnicas modernas de la producción cinematográfica requieren que se filme con una sola cámara que se desplace entre las tomas de modo que cada porción de la acción se presente desde un ángulo de cámara diferente. No obstante que los actores estén en movimiento y la cámara se cambie de posición, es necesario que los planos que machen se filmen con un punto de vista de un solo lado.

El eje es útil para que las posiciones y miradas de los actores aparezcan de modo consistente de plano a plano, conforme progresa la secuencia, a pesar de los movimientos del actor o la cámara. El eje de acción se establece dibujando una línea imaginaria entre los dos actores más cercanos a la cámara en los lados opuestos del cuadro. El punto de vista de la cámara y las miradas de los actores deben mantenerse en el mismo lado de esta línea imaginaria en los planos subsiguientes. Una secuencia de planos puede filmarse colocando la cámara en cualquier sitio dentro del arco de 180 grados que puede describirse a un lado de los actores.

La cámara puede emplazarse cerca o lejos, filmar varios individuos o uno solo, pero no debe cruzar la línea. La cámara no debe desplazarse 180 grados de un

* Esto se aplica únicamente a tele-teatros u otras historias de tipo dramático donde los actores se relacionan entre sí a través de un escenario. No se aplica a un escenario vivo o filmado de televisión en que el maestro de ceremonias está de frente al público.

EL PUNTO DE VISTA DE LA CAMARA PUEDE CRUZAR EL EJE DE ACCION



emplazamiento a otro. Puede desplazarse dentro de los 180 grados, en semicírculo completo, únicamente en un lado del eje cada vez que se emplace la cámara para un plano que mache. Si la cámara cruza la línea y observa a los intérpretes del lado opuesto, éstos serán transpuestos en la pantalla, de tal modo que un actor que se encontraba a la derecha repentinamente aparecerá a la izquierda. Un acercamiento a un actor filmado a través de la línea resultará en un reverso o mirará en dirección opuesta a aquella que ha quedado establecida. Un acercamiento filmado de esta manera aparecerá en pantalla



El punto de vista de la cámara puede cruzar el eje de acción para filmar a los actores que se encuentran al fondo. La cámara uno cubre el plano general, la cámara dos puede situarse a través del eje para filmar el plano medio de los actores. Esto equivale a trazar un eje paralelo o filmar cruzando el eje original con un lente de larga distancia focal.



como si el actor volviese la mirada a otro lado, en lugar de mirar hacia el otro actor.

Nótese que la cámara no debe cruzar el eje al lado contrario para filmar un ángulo opuesto (reverse). Sin embargo, la cámara puede cruzarlo para filmar a un actor que está en el fondo del set, siempre que el ángulo de la cámara esté en relación con el eje de acción establecido. Esto requiere trazar un nuevo eje de acción paralelo al eje original, colocando la cámara en el mismo lado. Un método simple para filmar a través del eje, es recordar que la cámara puede atravesarlo y

filmar cualquier plano con una lente zoom o telefoto. De esta manera, la cámara cruza el eje ópticamente y el punto de vista permanece igual. El lente de distancia focal corta, solamente permite emplazar la cámara más cerca para filmar un plano que pudo haber sido fotografiado con un lente de distancia focal larga, empleando el eje original.

MACHANDO LA MIRADA

La razón por la que la cámara debe permanecer de un lado del eje cuando se filman, dos o más actores es fácilmente comprensible, ya que es evidente que al cruzar la línea dará por resultado una transposición de la escena.

El actor a la derecha aparecerá repentinamente a la izquierda, el actor a la izquierda aparecerá a la derecha. Un error tan obvio debe evitarse.

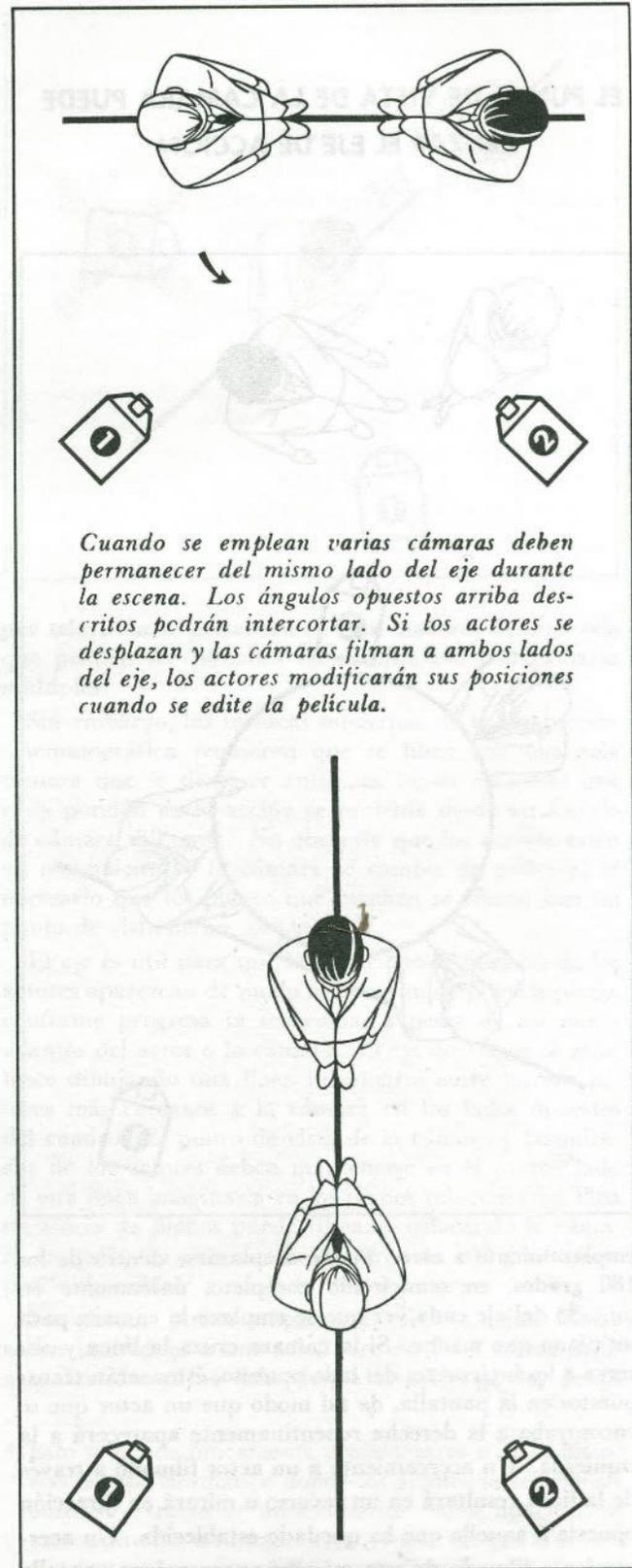
Sin embargo suelen ocurrir errores al filmar acercamientos individuales opuestos de dos actores pues la mirada puede cruzar el eje. La cual sucede en un acercamiento en el que el actor está de frente a la cámara. Tales descuidos pueden evitarse si se coloca el actor que está fuera de cuadro del lado correcto de la cámara para preservar la relación establecida. El actor que está en cuadro siempre mirará hacia el lado correcto del eje cuando se proceda de esta manera. Si el actor que ha permanecido en cuadro sólo se concreta a decir sus líneas a un actor fuera de cuadro imaginario puede mirar al lado equivocado de la cámara y ser filmado mirando en dirección contraria.

Se encontrará poca o ninguna dificultad con un ángulo de tres cuadros, puesto que la posición que el actor tiene, generalmente, gobernará la mirada. Un ángulo plano de un punto de vista puede dar por resultado una mirada equivocada cuando los ojos, de modo inadvertido, cambien de dirección.

Los ojos gobiernan la mirada. Una persona perfectamente centrada de frente a la cámara puede mirar a la derecha o izquierda, hacia arriba o abajo, o directo a la lente, sin mover la cabeza; o puede voltear la cabeza en un sentido y mirar sobre su hombro en dirección contraria. Es importante que la mirada sea la correcta, a fin de que los actores opuestos se relacionen entre sí suavemente en una serie de planos consecutivos. Cualquier cambio en la mirada debe mostrarse. Este no debe ocurrir entre las tomas.

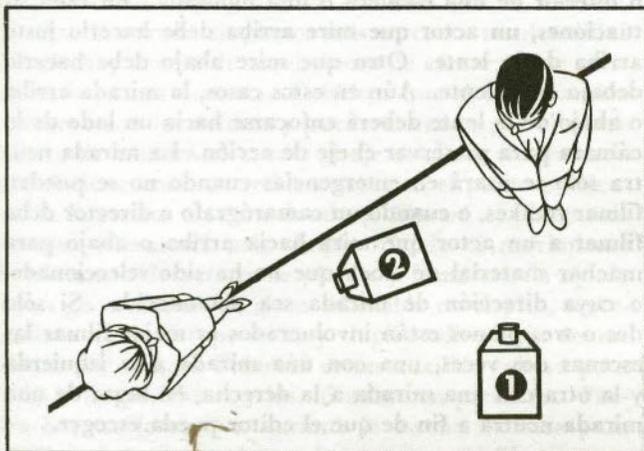
Machar las posiciones y las miradas de los actores es un requisito absoluto si una serie de planos consecutivos deben intercortarse a fin de que una secuencia completa aparezca como una acción continua.

Debe ponerse especial cuidado en los ángulos en picada y contrapicada que pueden requerir filmar pun-



Quando se emplean varias cámaras deben permanecer del mismo lado del eje durante la escena. Los ángulos opuestos arriba descritos podrán intercortarse. Si los actores se desplazan y las cámaras filman a ambos lados del eje, los actores modificarán sus posiciones cuando se edite la película.

EL EJE DE ACCION PARA ACERCAMIENTOS CUT-AWAY



El eje de acción para planos en cut-away se traza a partir del actor que está en cuadro y aquel que permanece fuera de cuadro. La cámara uno filma al actor que está en cuadro. La cámara dos filma al que está afuera. Las miradas coincidirán cuando se realicen las tomas del mismo lado del eje.



tos de vista correspondientes entre sí. La mirada debe dirigirse siempre a un lado de la cámara y también ligeramente arriba del lente por el actor que mira hacia arriba y, ligeramente abajo del lente por el actor que mira hacia abajo. Se puede emplear una falsificación considerable al colocar la altura de la cámara; pero debe tenerse cuidado de no cruzar el eje de acción al mirar hacia el lado incorrecto de la misma.

El movimiento de un actor que entra o sale de un acercamiento debe manejarse en forma adecuada ya que se puede cruzar el eje. Esto es particularmente importante cuando la cámara está muy cerca de la línea, por ejemplo cuando se filma un acercamiento de punto de vista en el que un actor mira cerca del lado de la lente. Los movimientos que cruzan la pantalla darán poco problema puesto que apuntan obviamente hacia izquierda o derecha. Los movimientos head-on pueden parecer en ocasiones neutros para el actor, camarógrafo o director y es muy fácil cometer un error al mirar en una dirección y salir por la otra. Para preservar la dirección en pantalla en los acercamientos donde el actor entre o salga de la escena cerca del lado de la cámara, el movimiento siempre debe ocurrir entre la lente y el eje de acción.

LA MIRADA EN AMBOS LADOS DE LA LENTE

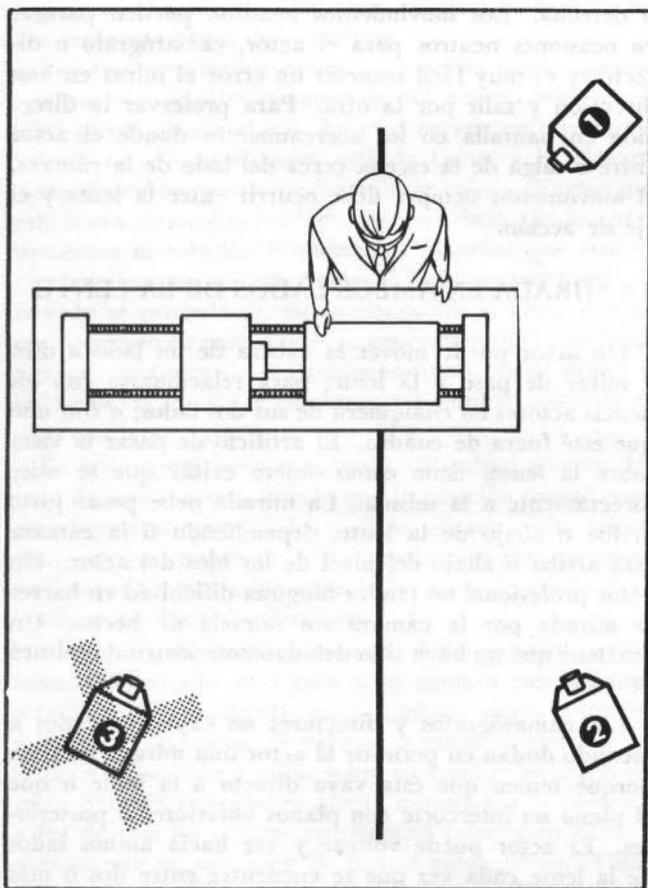
Un actor puede mover la cabeza de un lado a otro y mirar de paso a la lente, para relacionarse con los demás actores en cualquiera de sus dos lados; o con uno que esté fuera de cuadro. El artificio de pasar la vista sobre la lente, tiene como objeto evitar que se mire directamente a la misma. La mirada debe pasar justo arriba o abajo de la lente, dependiendo si la cámara está arriba o abajo del nivel de los ojos del actor. Un actor profesional no tendrá ninguna dificultad en barrer la mirada por la cámara sin mirarla de hecho. Un amateur que no haya sido debidamente instruido mirará de reojo.

Los camarógrafos y directores no experimentados a menudo dudan en permitir al actor una mirada de paso porque temen que ésta vaya directo a la lente o que el plano no intercorte con planos anteriores o posteriores. El actor puede voltear y ver hacia ambos lados de la lente cada vez que se encuentre entre dos o más actores o cada vez que cambie la mirada de un actor dentro de cuadro a un actor fuera de él. Por ejemplo, puede volverse a observar la entrada de un actor o la llegada de un vehículo. Cada vez que un actor cambie la mirada al final de una toma se crea un nuevo eje. La siguiente toma debe basarse en la línea trazada entre el actor y el sujeto con quien él se relaciona. Esto es importante siempre que un actor mire a otro lado fuera

de cuadro, quien después será mostrado en un acercamiento de reacción en cut-away.

LA MIRADA NEUTRA

Siempre que una persona mire por arriba o por abajo de la lente, la mirada que resulte será neutra. Una mirada neutra debe usarse con discreción, porque rompe repentinamente con las miradas normales de derecha e izquierda y crea una mirada sin dirección desconcertante para el espectador. La mirada neutra está tan cerca de una mirada directa a la lente que puede ser malinterpretada. Los camarógrafos y directores a veces recurren a ella para cubrir un salto inadvertido, debido a un movimiento incorrecto del actor o de la cámara.



Quando se emplean varias cámaras para filmar la operación de una máquina debe trazarse un eje de acción en dirección a la mirada del operario. Las cámaras uno y dos registran al trabajador en la misma dirección de su mirada. La cámara tres ha cruzado el eje al filmar la mirada contraria.

La mirada neutra es rara vez exitosa si ambos intérpretes son de la misma estatura, ya que deben mirarse entre sí en acercamientos contrarios y no podrán verse hacia arriba o abajo. Puede emplearse cuando un actor está sentado o cuando haya sido derribado durante una pelea, o si está a otro nivel —como en la parte superior o inferior de una escalera o una montaña. En tales situaciones, un actor que mire arriba debe hacerlo justo arriba de la lente. Otro que mire abajo debe hacerlo debajo de la lente. Aún en estos casos, la mirada arriba o abajo de la lente deberá enfocarse hacia un lado de la cámara para preservar el eje de acción. La mirada neutra sólo se usará en emergencias cuando no se puedan filmar retakes, o cuando un camarógrafo o director deba machar material de stock que no ha sido seleccionado, o cuya dirección de mirada sea desconocida. Si sólo dos o tres planos están involucrados es mejor filmar las escenas dos veces, una con una mirada a la izquierda y la otra con una mirada a la derecha, en lugar de una mirada neutra a fin de que el editor pueda escoger.

MACHANDO LA MIRADA SOBRE ACTORES EN MOVIMIENTO

Machar la mirada en actores estáticos presenta pocos problemas debido a que el eje de acción permanece fijo. Cuando los actores se mueven durante una escena, el eje de acción se mueve con ellos y debe trazarse de nuevo al final de cada toma, así, el eje de acción puede definirse mejor como una línea trazada entre los actores más cercanos en el lado opuesto del cuadro cada vez que la cámara corte.

Resulta necesario porque así los actores pueden cambiar sus posiciones, o la cámara puede panear o hacer un dolly con el fin de imaginar una nueva mirada en una dirección diferente a aquélla con la que se inició la toma. Los actores, la cámara, o ambos, pueden cruzar el eje conforme progresa la filmación porque el auditorio observa el cambio de movimiento en sus posiciones. Sin embargo, el actor, o la cámara, pueden no cruzar el eje entre los emplazamientos de cámara, debido a que las posiciones del actor se cambiaran varias veces y el siguiente plano no machará.

Cualquier cosa puede suceder durante una escena, nada debe ser alterado entre las escenas. El trazar un eje fresco al final de cada toma mantendrá automáticamente el matching en las miradas, ya que la cámara siempre estará colocada en el lado correcto de la línea. Para evitar un salto jump-cut debe tenerse cuidado al duplicar las posiciones de los actores.

MACHANDO LAS MIRADAS EN LAS PROTECCIONES DE LA ESCENA MAESTRA

Cuando se filman planos en orden cronológico resulta simple machar la mirada de los actores en movimiento. En ocasiones surgen dificultades cuando varios planos de protección deben machar con una escena maestra. Machar la mirada en planos más cercanos resulta difícil cuando hay exceso de movimiento de cámara o de actores en la escena maestra. Debido a que el eje de acción se mueve con los actores y puede alterarse por el movimiento de cámara al cruzar el eje original, es necesario que el eje se trace entre los actores en el punto particular de la escena maestra donde se filmará el plano más cercano. Resultará más simple si todo el movimiento de cámara o de actores se planea y filma con la ayuda de un gis o marcas de cinta adherible en el piso, regresando a cualquier posición y duplicando el eje en ese punto. La cámara Polaroid es un auxiliar valioso para machar las posiciones y las miradas con precisión. Pueden hacerse fotos fijas durante la escena maestra para auxiliar al camarógrafo y a los actores. Al filmar acercamientos que requieran que un actor mire hacia un lado en un punto de la escena maestra y hacia la dirección contraria más tarde para un plano separado se deberá tener mucho cuidado. Aunque dichos acercamientos se filman de una sola vez, no deberán descuidarse los cambios de dirección.

MACHANDO LA MIRADA CON UN SOLO ACTOR

Un individuo sentado detrás de un escritorio, trabajando en una máquina, u operando un tablero de instrumentos, deberá filmarse en planos consecutivos manteniendo la mirada en una misma dirección. El hecho de que esté solo y que no se relacione con nadie más en la escena no altera nada. El principio del eje de acción sigue siendo válido cuando se filma a un solo individuo porque la mirada debe ser consistente en cada lado de un corte, a menos que el actor o la cámara crucen el eje durante una toma y empiece una nueva mirada. Un obrero trabajando en una máquina no debe mostrarse primero desde su lado izquierdo y luego desde su lado derecho, a menos que voltee durante la toma.

La persona descrita primero deberá considerarse en relación con su trabajo para que el eje de acción se trace en la dirección en que mira. Si, por ejemplo, está sentado frente a un escritorio firmando papeles puede filmarse en un ángulo frontal de tres cuartos con el rostro vuelto a la izquierda de la pantalla. El eje se trazará a través de él en la dirección que está mirando. La cámara puede colocarse en cualquier punto dentro

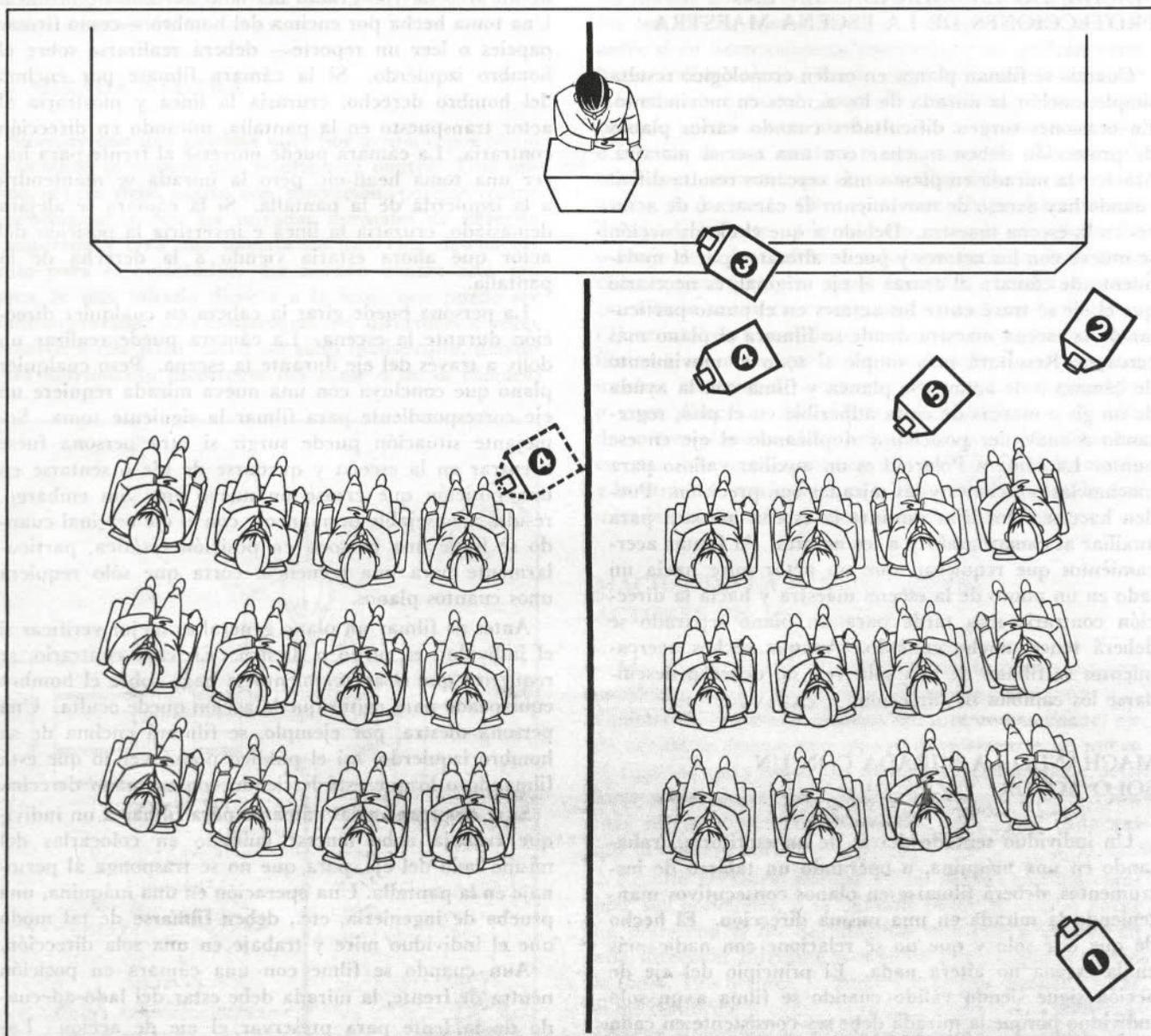
de un arco de 180 grados del lado derecho de la línea. Una toma hecha por encima del hombro —como firmar papeles o leer un reporte— deberá realizarse sobre el hombro izquierdo. Si la cámara filmase por encima del hombro derecho, cruzaría la línea y mostraría al actor transpuesto en la pantalla, mirando en dirección contraria. La cámara puede moverse al frente para hacer una toma head-on, pero la mirada se mantendrá a la izquierda de la pantalla. Si la cámara se alejara demasiado, cruzaría la línea e invertiría la posición del actor que ahora estaría viendo a la derecha de la pantalla.

La persona puede girar la cabeza en cualquier dirección durante la escena. La cámara puede realizar un dolly a través del eje durante la escena. Pero cualquier plano que concluya con una nueva mirada requiere un eje correspondiente para filmar la siguiente toma. Semejante situación puede surgir si otra persona fuese a entrar en la escena y quedarse de pie o sentarse en una posición que crease un nuevo eje. Sin embargo, resulta aconsejable permanecer con el eje original cuando se filme una persona en posición estática, particularmente para una secuencia corta que sólo requiera unos cuantos planos.

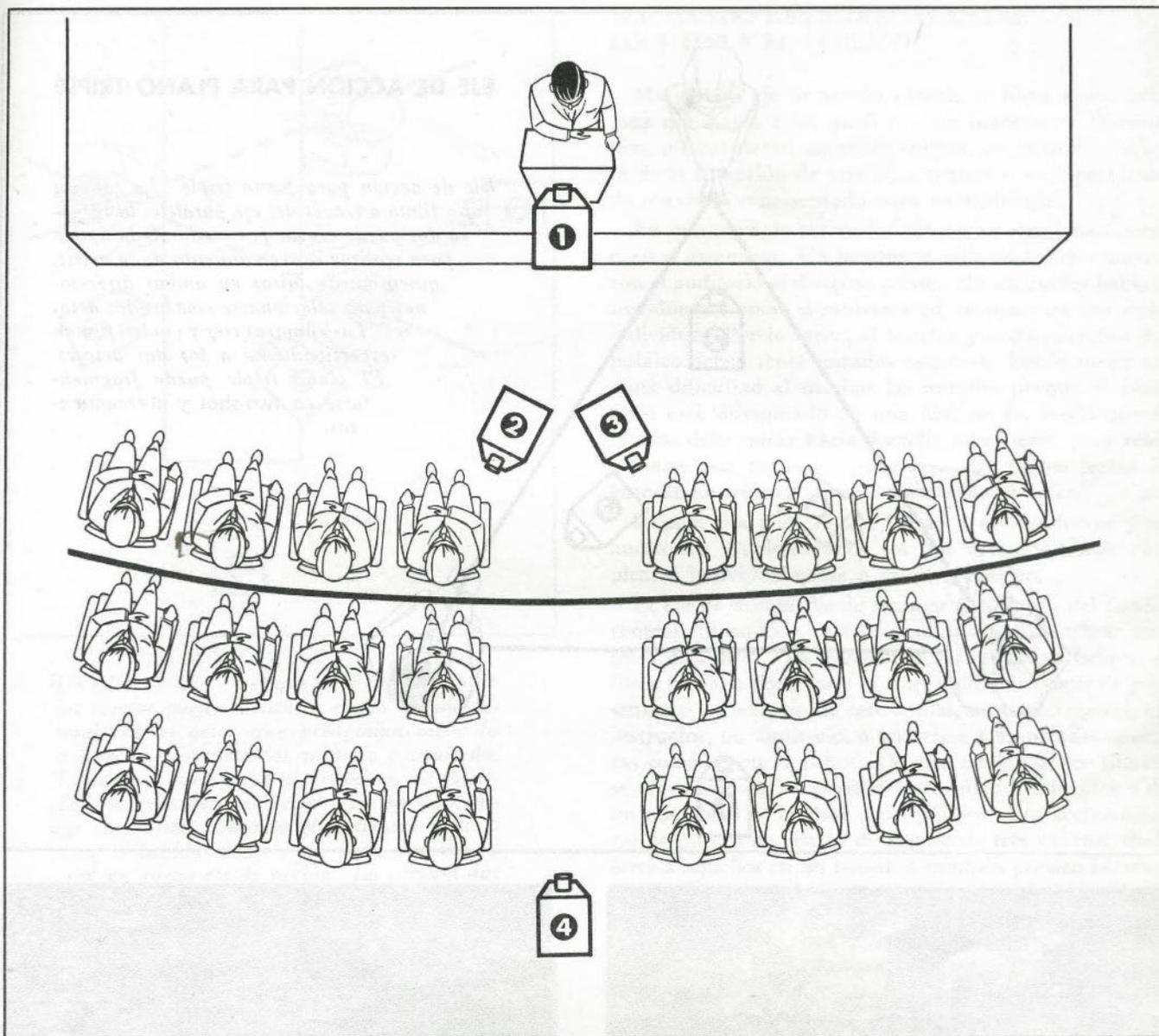
Antes de filmar un plano general es mejor verificar si el individuo es zurdo o diestro. En caso contrario, se requerirá que el acercamiento se haga sobre el hombro equivocado para evitar que la acción quede oculta. Una persona diestra, por ejemplo, se filmará encima de su hombro izquierdo, así el público podrá ver lo que está filmando o lo que está haciendo con su mano derecha.

Si se emplean varias cámaras para filmar a un individuo que trabaja debe tenerse cuidado en colocarlas del mismo lado del eje, para que no se trasponga al personaje en la pantalla. Una operación en una máquina, una prueba de ingeniería, etc., deben filmarse de tal modo que el individuo mire y trabaje en una sola dirección.

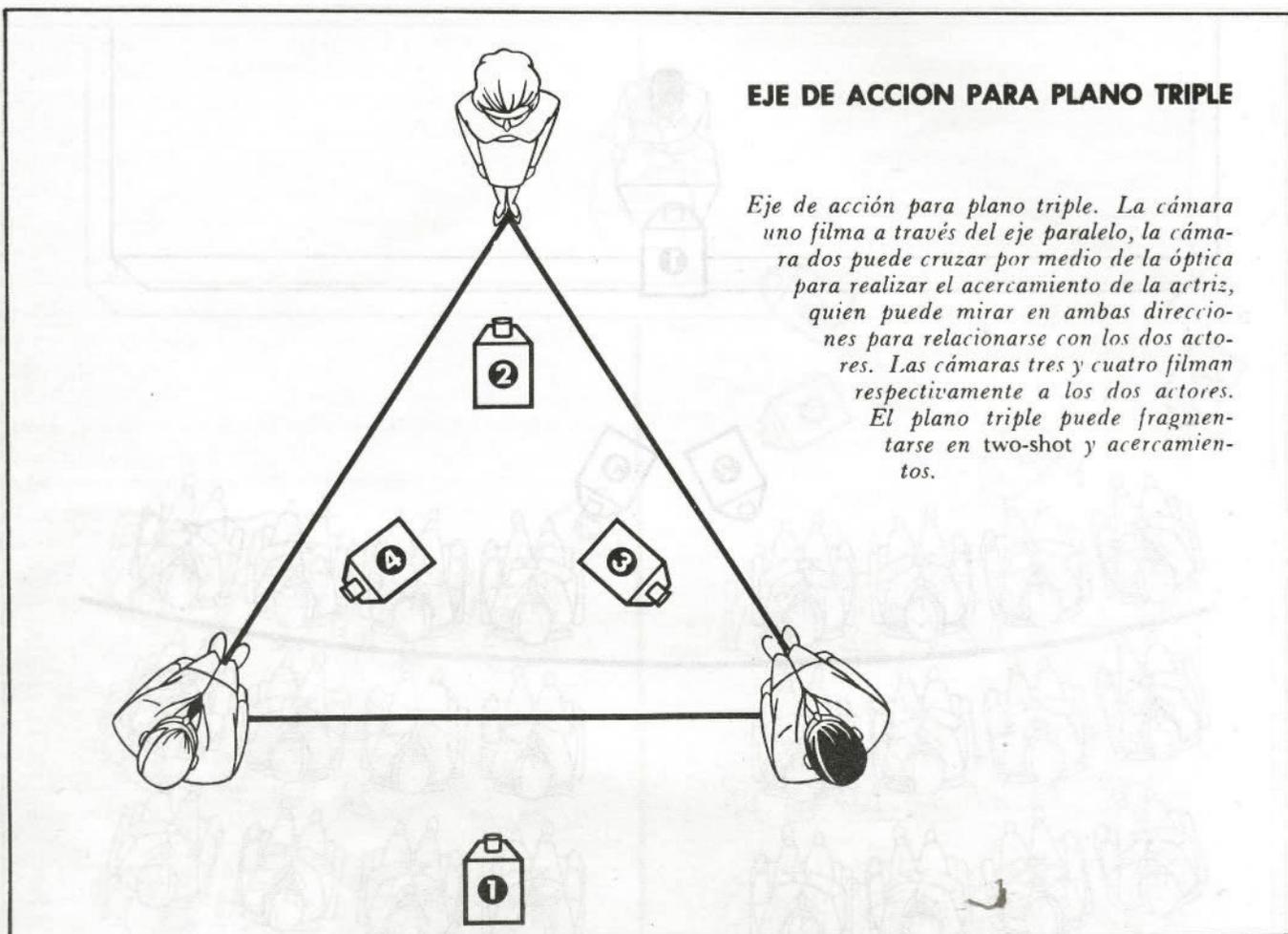
Aun cuando se filme con una cámara en posición neutra de frente, la mirada debe estar del lado adecuado de la lente para preservar el eje de acción. Las cámaras pueden colocarse detrás, enfrente y de lado para todo tipo de planos individuales pero no deben colocarse del lado contrario del eje. Se requiere un emplazamiento cuidadoso de la cámara si la escena abarca una área grande —tal como un disparo de rifle—. Aunque estén retirados entre sí, el tirador y el blanco forman el eje. El blanco puede filmarse en head-on, desde el punto de vista del tirador, pero todas las posiciones de cámara en esta amplia escala deben estar del mismo lado del eje, de tal modo que el rifle siempre apunte en la misma dirección en la pantalla.



Debido a que los conferencistas se tienen que relacionar directamente con el público, la secuencia debe filmarse trazando un eje en el centro que divida al auditorio y al orador en un campo-contracampo. La cámara uno filma hacia el estrado en plano general, la cámara dos filma el plano general contrario del público. La cámara tres registra al conferencista mirando a izquierda de la pantalla, la cámara cuatro filma al público mirando a derecha de la pantalla; el punto de vista de la cámara cuatro puede cruzar el eje por medio de la óptica para tomar acercamientos de los individuos. La cámara cinco toma a los asistentes mirando a derecha de la pantalla. Todos los emplazamientos se realizan hacia la línea del centro de tal modo que la mirada del orador se dirija a izquierda de la pantalla y la del auditorio hacia la derecha.

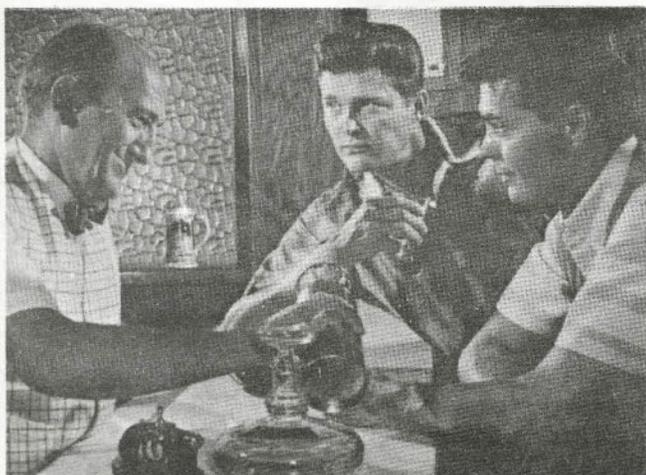


También puede realizarse por medio de un eje paralelo (la línea deberá trazarse a lo largo de las filas). La cámara uno filma al orador que puede relacionarse con el público de un extremo a otro. La cámara dos filma al público del lado izquierdo que mira hacia la derecha. La cámara tres registrará la mirada a la izquierda. Los planos del público y del conferencista deben intercortarse con miradas opuestas para dar un mejor efecto en la edición. La cámara cuatro filma planos neutros de la parte posterior.



EJE DE ACCION PARA PLANO TRIPLE

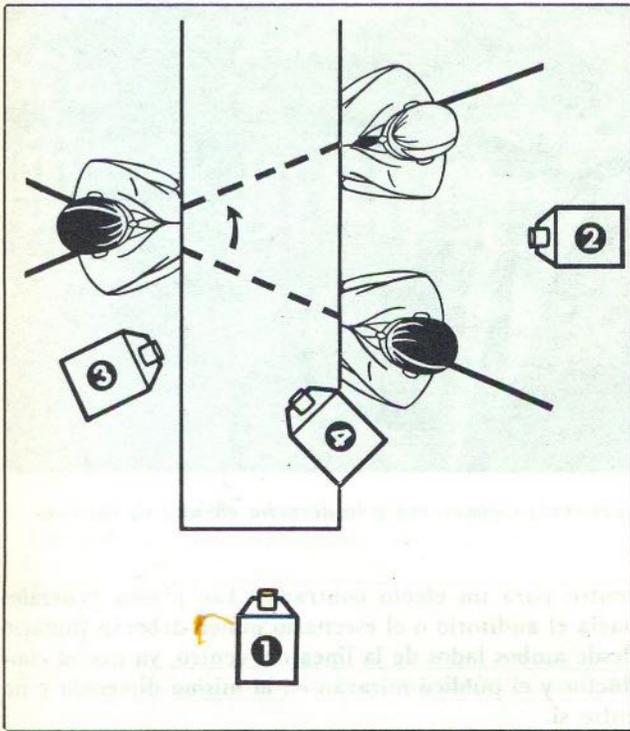
Eje de acción para plano triple. La cámara uno filma a través del eje paralelo, la cámara dos puede cruzar por medio de la óptica para realizar el acercamiento de la actriz, quien puede mirar en ambas direcciones para relacionarse con los dos actores. Las cámaras tres y cuatro filman respectivamente a los dos actores. El plano triple puede fragmentarse en two-shot y acercamientos.



La cámara uno filma desde un ángulo lateral al cantinero que mira al actor en primer término.



El corte a la cámara dos puede realizarse cuando el cantinero vuelve la vista al actor que se encontraba en el fondo creando así un nuevo eje.



Un plano triple en el que predomine uno de los sujetos puede realizarse en un ángulo lateral con el actor que predomina mirando a derecha y los otros dos mirando a izquierda. La cámara uno filma al grupo en su totalidad; las cámaras tres y cuatro los acercamientos contrarios. Cuando el cantinero mira o sirve la bebida al actor del lado derecho se crea un nuevo eje de acción. La cámara dos filma al cantinero que mira a derecha para mantener la mirada original.



El cantinero mira a izquierda conforme la escena progresa.

MACHANDO LAS MIRADAS ENTRE UN LOCUTOR Y EL PÚBLICO

Manejar el eje de acción cuando se filma a una persona que habla a un público —un maestro de ceremonias, un instructor, un conferencista, un locutor— difiere de la filmación de una obra teatral o un espectáculo de televisión representado para un auditorio.

En una obra de teatro los actores se relacionan entre sí en el escenario. Un locutor se relaciona directamente con el auditorio al dirigirse a éste. Un instructor habla a sus alumnos como si estuviera en un two-shot con cada individuo. Por lo tanto, el locutor y cada miembro del público deben tener miradas opuestas. Puede surgir alguna dificultad al machar las miradas porque el auditorio está diseminado en una fila, de tal modo que el locutor debe mirar hacia derecha e izquierda para relacionarse con todos los presentes. El público forma la base de un triángulo con el locutor en el ápice.

Existen dos maneras de filmar a un conductor y su auditorio. Cualquiera de los dos métodos puede emplearse individualmente o en combinación.

El eje de acción puede trazarse a lo largo del pasillo central. Si no existiera este pasillo, se puede trazar una línea al centro. La cámara se coloca a un lado y se filma hacia la línea. Este es el método más simple de presentar a un maestro de ceremonias, un conferencista, un instructor, un auditorio, o una clase con miradas opuestas como en un two-shot. De este modo pueden filmarse acercamientos de perfil del presentador o locutor y de los miembros de la clase o del público. Los acercamientos de puntos de vista y de ángulo de tres cuartos, similares a aquellos en un two-shot también pueden filmarse con la seguridad de que el presentador siempre mirará en una dirección y los miembros de la clase en dirección contraria. Los planos generales y medios del auditorio pueden filmarse desde la parte posterior hacia el escenario, o desde el escenario hacia el auditorio —con la cámara cerca del eje, o de las esquinas de la sala— para planos angulares con las mismas miradas opuestas. Este método se recomienda para secuencias realizadas en un salón de clases o en una representación teatral, dicho tratamiento puede volverse monótono si se ignora el eje, ya que carecerá de variedad visual.

Otra alternativa es trazar el eje de acción a través del auditorio, paralelo a cualquier fila de butacas, o base del triángulo. La cámara puede colocarse en cualquier sitio dentro del triángulo formado por el conductor en el ápice y una fila de personas a lo largo de la base. Esto es similar a un three-shot. Permite filmar al presentador o al público mirando en ambas direcciones. El conductor puede filmarse de frente y barrer la mirada por la cámara para así ver hacia derecha e izquier-



Cuando un three-shot se fragmenta en two-shot, la actriz del centro aparecerá a la derecha en uno de los two-shots, y a la izquierda en el otro.



da a todo el auditorio. Los miembros de éste, de un lado mirarán hacia la izquierda, del otro lado mirarán hacia la derecha. En la edición será conveniente intercalar los planos de tal modo que una mirada del conductor esté seguida por una mirada de un miembro del público en la dirección opuesta. O, si se realizan diversos acercamientos consecutivos del público con miradas opuestas, el último plano del auditorio deberá ser contrario al plano del presentador. Esto dará una continuidad más suave, pues el tratamiento de la mirada opuesta se utiliza para machar planos consecutivos del presentador y el auditorio.

Los planos medios de varias personas o los acercamientos individuales deben verse de acuerdo a su ubicación. Aquéllos que están sentados del lado izquierdo del auditorio deben mirar hacia la derecha y viceversa. De este modo, cada miembro del público y el presentador se describen en un two-shot con miradas contrarias. O el conductor y dos miembros cualesquiera del auditorio en lados contrarios de la sala, pueden filmarse en un three-shot que se convierte en dos two-shots. El conductor observa a uno y a otro para que su mirada forme un nuevo eje para un Two-shot siguiente.

Los planos neutros pueden insertarse entre planos del conductor y el auditorio que no muestren miradas encontradas. Los planos neutros también interrumpen el tratamiento de campo-contracampo de planos direccionales. El presentador puede voltear en un plano neutro, de un lado a otro el auditorio y la escena se intercala con un plano medio de los miembros del público con miradas en sentido opuesto.

Los planos generales individuales del escenario o del público deben filmarse en head-on para dar un tratamiento neutro o, desde el mismo lado de la línea del

centro para un efecto contrario. Los planos generales hacia el auditorio o el escenario nunca deberán filmarse desde ambos lados de la línea del centro, ya que el conductor y el público mirarán en la misma dirección y no entre sí.

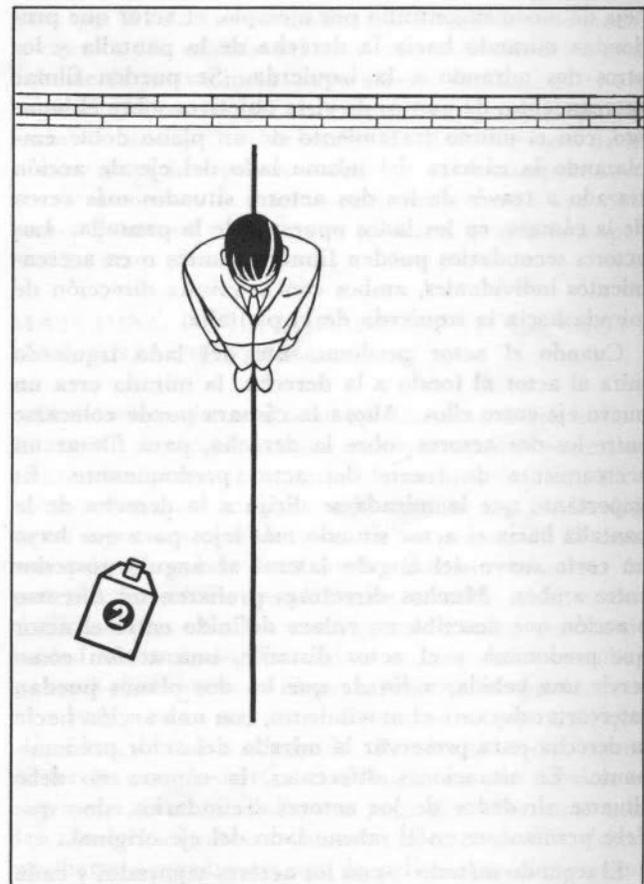
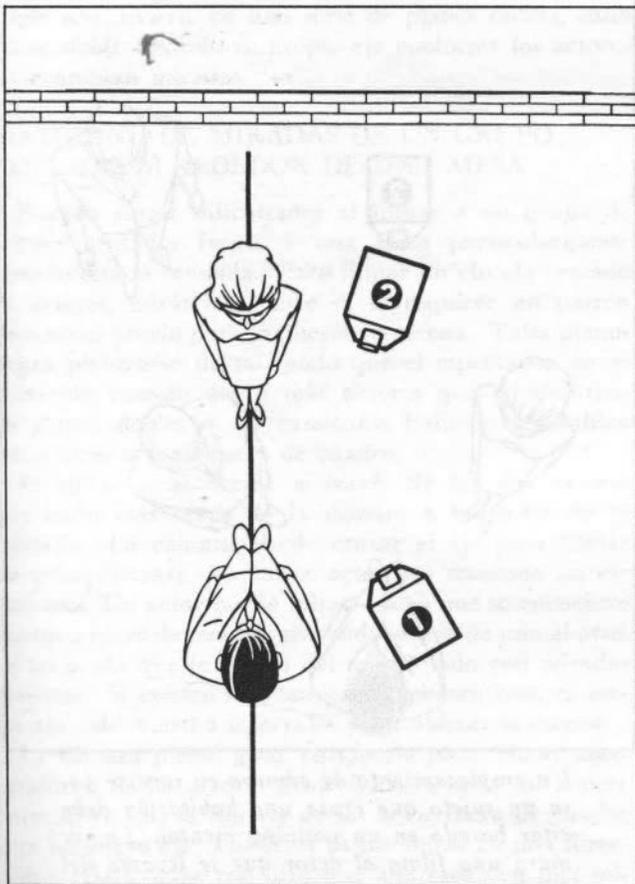
El tratamiento de la línea central es el mejor para secuencias simples, como la de un salón de clases. El tratamiento paralelo, o una combinación de ambos, puede emplearse cuando exista mayor libertad para emplazar la cámara o cuando se desee mayor variedad visual. Ambos tratamientos pueden utilizarse para filmar cualquier tipo de representación escénica, demostración, obra de teatro, etc., donde la gente que se muestre en el escenario no se relacione con el público. Este tipo de filmación es menos complicada, debido a que la gente en el escenario se relaciona solamente entre sí y el público únicamente los observa. No se requieren miradas opuestas.

Lo importante es recordar que la cámara debe permanecer en un lado de la línea del eje central cuando se requieran miradas opuestas. O mantenerse neutra para tomas head-on. La cámara puede no cruzar la línea del eje central en tomas consecutivas ya que las miradas estarán en la misma dirección, en lugar de la contraria.

En una secuencia larga, la cámara puede desplazarse a cualquier sitio si los planos que no machan son espaciados entre una o dos escenas al editarlos. Esto puede hacerse porque un auditorio es una situación fija con un frente y un fondo definidos y la gente está sentada y mirando en una sola dirección. El espectador no se confundirá, no importa qué tipo de planos aparezcan en pantalla, o cómo hayan sido editados. Los resultados son más efectivos plásticamente y más fáciles



El three-shot debe continuarse por medio de two-shots y después por un acercamiento de uno de los actores; o por acercamientos individuales de cada uno de los actores.



La cámara uno filma a la actriz. La cámara dos no puede filmar al actor debido a la ausencia de decorado. Tanto la cámara como el actor se invierten en sus posiciones, a fin de que éste se coloque contra la pared de que se dispone y se filme desde el ángulo contrario original. La posición de los actores puede falsificarse siempre que se mantenga la relación original del sujeto y la cámara.

de ver cuando las miradas opuestas se presentan de tal manera que el conductor y el público se relacionen en los planos.

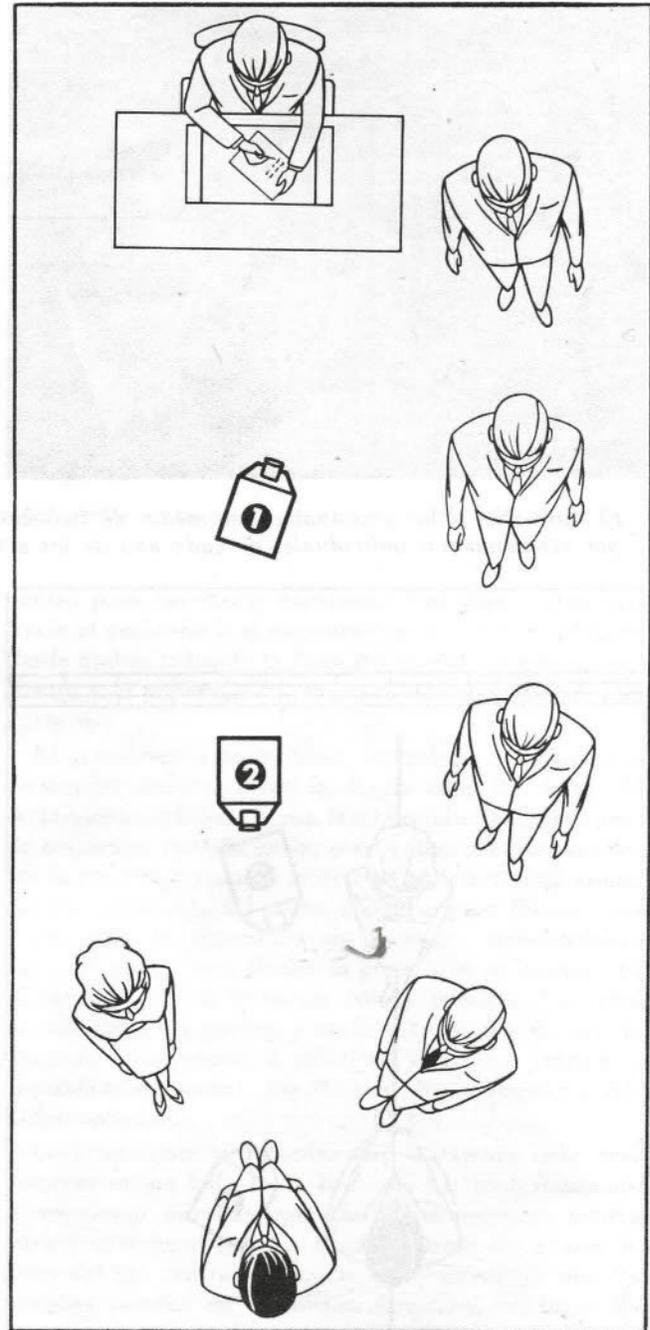
EJE DE ACCION PARA TRES ACTORES

Los planos triples three-shots requieren un cuidado especial de acuerdo con la puesta en escena. Existen dos tipos de planos triples: el de un actor que predomina y se relaciona con otros dos que están juntos; o el de tres actores que se encuentran separados y dominan la escena por turnos.

El primer tipo ocurre cuando un sacerdote se relaciona con una pareja de novios; un maestro habla a dos alumnos; un cantinero sirve a dos personas. Bajo estas condiciones el actor que predomina debe colocarse en un lado de la pantalla y los otros dos en el lado opuesto. Los actores secundarios (que observan la escena) son tratados como una unidad y el emplazamiento se maneja de modo encontrado por ejemplo, el actor que predomina mirando hacia la derecha de la pantalla y los otros dos mirando a la izquierda. Se pueden filmar acercamientos de puntos de vista objetivos sobre el hombro, con el mismo tratamiento de un plano doble emplazando la cámara del mismo lado del eje de acción trazado a través de los dos actores situados más cerca de la cámara, en los lados opuestos de la pantalla. Los actores secundarios pueden filmarse juntos o en acercamientos individuales, ambos con la misma dirección de mirada hacia la izquierda de la pantalla.

Cuando el actor predominante del lado izquierdo mira al actor al fondo a la derecha, la mirada crea un nuevo eje entre ellos. Ahora la cámara puede colocarse entre los dos actores sobre la derecha, para filmar un acercamiento de frente del actor predominante. Es importante que la mirada se dirija a la derecha de la pantalla hacia el actor situado más lejos para que haya un corte suave del ángulo lateral al ángulo posterior entre ambos. Muchos directores prefieren un discurso o acción que describa un enlace definido entre el actor que predomina y el actor distante, una acción como servir una bebida, a fin de que los dos planos puedan intercortar durante el movimiento, con una acción hacia la derecha para preservar la mirada del actor predominante. En situaciones diferentes, la cámara no debe situarse alrededor de los actores secundarios, sino que debe permanecer en el mismo lado del eje original.

El segundo método —con los actores separados y cada uno predominando por turnos— debe filmarse con un solo eje. De este modo, dos actores estarán en primer término y uno en el fondo. Si la cámara cruzara el eje, uno de los actores que se encuentran en primer término aparecerá repentinamente en el lado opuesto de la pan-



Un emplazamiento de cámara en reverso para un sujeto que cruza una habitación debe estar basado en un panning mental. La cámara uno filma al actor que se levanta del escritorio y sale de cuadro por la derecha. La cámara dos filma el ángulo contrario como si hubiera hecho un panning, conforme el actor entra a cuadro por la izquierda y se reúne con los demás personajes que se encuentran en el lado opuesto de la habitación.

talla y el actor que está al fondo cambiará al otro lado. La cámara puede cruzar ópticamente para filmar un acercamiento del actor que está al fondo y éste a su vez puede relacionarse con cada uno de los actores en planos separados. Cada plano doble puede manejarse individualmente utilizando acercamientos sobre el hombro de punto de vista u objetivos, según se desee.

Cuando dos actores están juntos, deben ser tratados como una unidad. Cada uno de ellos o ambos deben filmarse del mismo lado del eje, para que la mirada se dirija al otro actor. Un plano triple con un actor predominante y dos actores secundarios puede por tanto tratarse como un plano doble, ya que el actor predominante y los actores secundarios se encuentran en los extremos opuestos del eje.

Cuando tres actores estén diseminados entre sí y cada uno de ellos predomine conforme habla o reacciona, debe tratarse individualmente y mirar hacia el actor con el que se está relacionando en ese momento. El plano triple se convierte en una serie de planos dobles, cada plano doble creando su propio eje conforme los actores intercambian miradas.

MATCHING DE MIRADAS DE UN GRUPO SENTADO ALREDEDOR DE UNA MESA

Pueden surgir dificultades al filmar a un grupo de actores sentados frente a una mesa particularmente cuando ésta es redonda. Para filmar un círculo cerrado de actores, mirándose entre sí, se requiere un patrón de edición previo para la puesta en escena. Tales planos deben plantearse de tal modo que el espectador no se confunda cuando dos o más actores que se muestren en planos dobles o acercamientos individuales hablen hacia otros actores fuera de cuadro.

El eje se debe trazar a través de los dos actores que estén más cerca de la cámara a los lados de la pantalla. La cámara puede cruzar el eje para filmar un actor distante —o varios actores— trazando un eje paralelo. Un actor puede mirar a otro que se encuentre dentro o fuera de cuadro, trazando un eje de uno al otro, de tal modo que se filmen del mismo lado con miradas opuestas. Si existen acercamientos consecutivos, es mejor abrir de nuevo a intervalos y restablecer la escena.

La cámara puede girar en círculo para filmar acercamientos de los actores a través de la mesa mirándose entre sí; ya que la mirada de un actor fuera de cuadro crea un nuevo eje. Un actor puede mirar en una dirección y relacionarse con otro que aparezca con una mirada opuesta. Así el actor original puede volver la vista y relacionarse con otro actor del otro lado de la mesa. No habrá confusión en la mente del espectador si la escena se establece y cada grupo de actores se muestra con miradas opuestas.

No es aconsejable filmar un plano triple seguido de un par de planos dobles que sitúe al jugador de enmedio a un lado de la pantalla en un plano y luego en el lado opuesto en el plano siguiente. Es mejor fragmentar estas escenas en planos dobles o acercamientos.

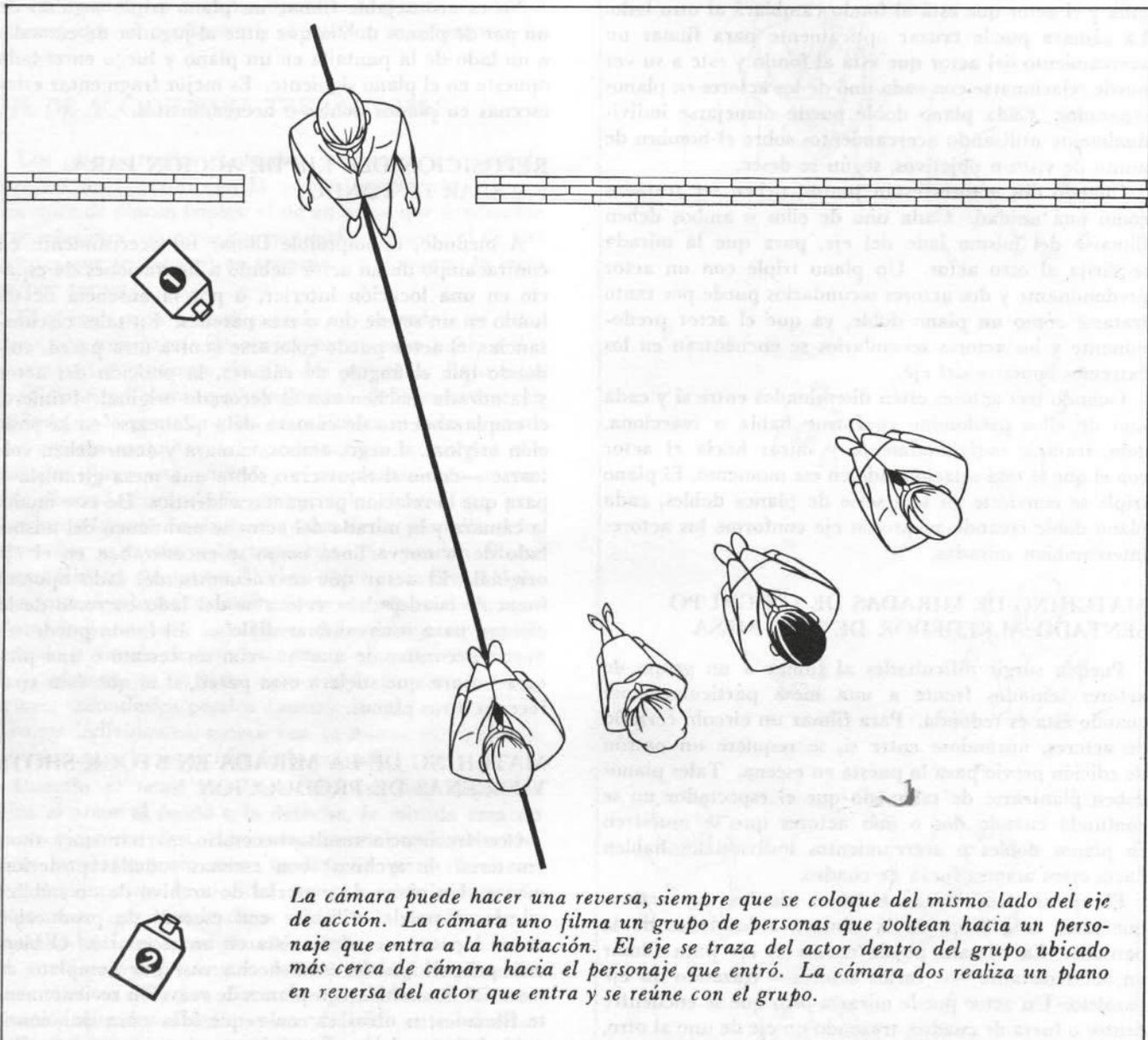
REPOSICION DEL EJE DE ACCION PARA FALSEAR EL FONDO

A menudo, es imposible filmar un acercamiento en contracampo de un actor debido a limitaciones de espacio en una locación interior, o por la ausencia de un fondo en un set de dos o tres paredes. En tales circunstancias, el actor puede colocarse contra otra pared, cuidando que el ángulo de cámara, la posición del actor y la mirada machen con el decorado original. Primero, el emplazamiento de cámara debe planearse en la posición original. Luego, ambos, cámara y actor deben voltearse —como si estuvieran sobre una mesa giratoria— para que la relación permanezca idéntica. De este modo, la cámara y la mirada del actor se mantienen del mismo lado de la nueva línea como se encontraban en el eje original. El actor que se encuentra del lado opuesto fuera de cuadro debe colocarse del lado correcto de la cámara para intercambiar diálogo. El fondo puede requerir decorarse de nuevo —con un retrato o una pintura— para que sugiera otra pared, si es que ésta aparece en otros planos.

MATCHING DE LA MIRADA EN STOCK SHOTS Y ESCENAS DE PRODUCCION

Con frecuencia resulta necesario machar stock-shots (material de archivo) con escenas rodadas posteriormente. Un plano de material de archivo de un público numeroso puede utilizarse con escenas de producción de un locutor o conferencista en un escenario. O bien, una película puede estar hecha casi por completo de material de archivo con planos de reacción recientemente filmados, u otras escena requeridas para dar continuidad o transición. En cada caso, es sensato estudiar los stock-shots antes de filmar las escenas de producción, para que puedan registrarse las miradas opuestas o que coincidan, de forma adecuada. Resulta aconsejable proyectar los stocks-shots o estudiarles en una moviola y hacer una lista detallada con pequeños diagramas que describan el ángulo o la mirada. De ser posible, deben estudiarse pequeños tramos de película en el momento de filmar escenas que intercortan.

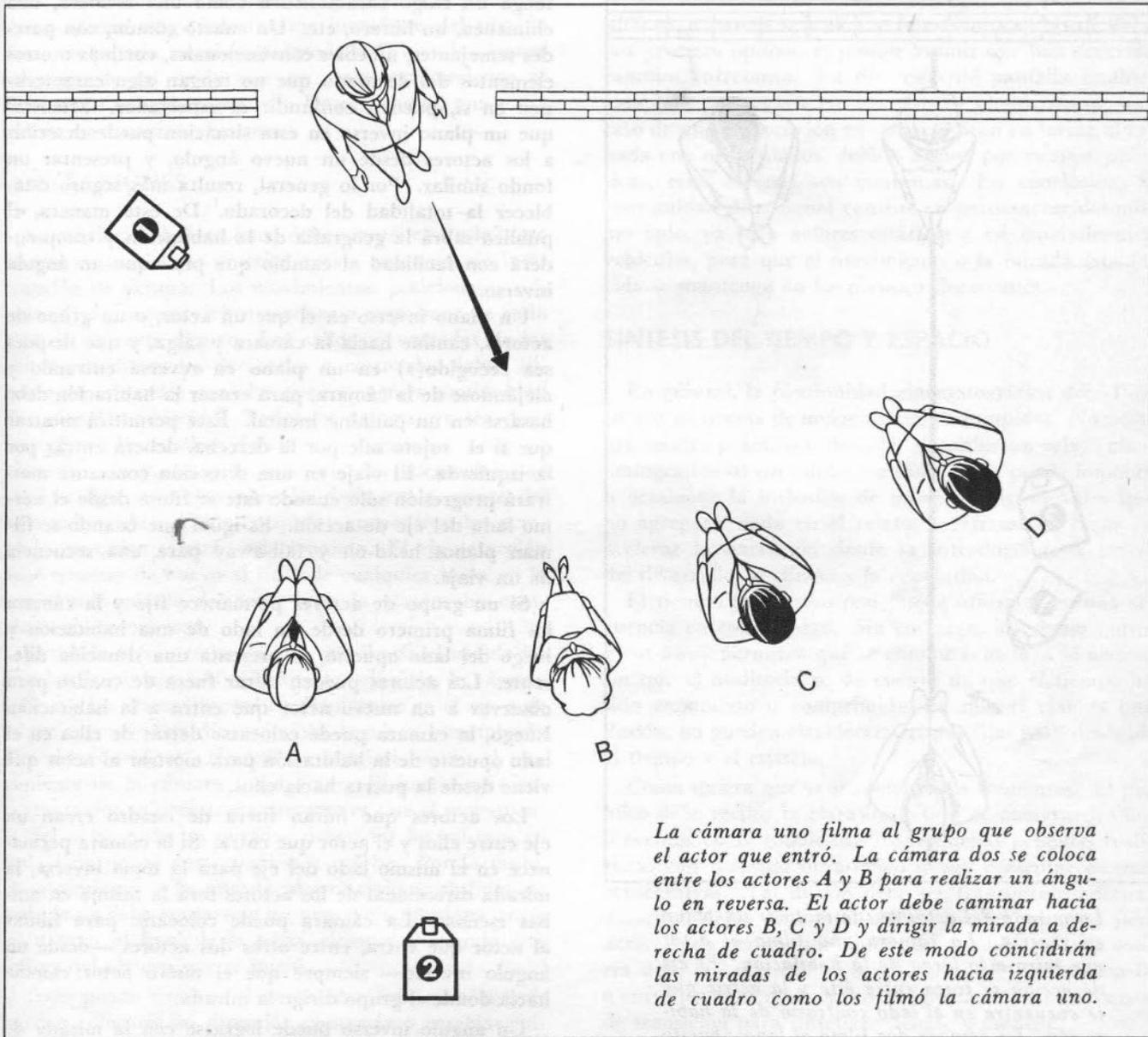
La mejor manera de asegurar un matching es hacer un paneo mental de la mirada en el stock-shot al plano que se va a filmar. Esto sugerirá automáticamente la mirada correcta. Si un auditorio está mirando a la derecha de



la pantalla, se panea la cámara mental para mostrar —al ojo de la lente— la mirada opuesta del locutor o conferencista, así como el ángulo adecuado opuesto de la cámara. Si una nave espacial o un avión surcan el espacio, el plano de reacción se filma haciendo que el actor se imagine que está viendo la acción que sucede detrás de la cámara. Si el despegue o aterrizaje de un avión debe machar con un stock-shot de éste volando, el avión debe despegar o aterrizar en la misma dirección. Si se filma un acercamiento del piloto para insertarse en un stock-shot del vuelo, el piloto debe mirar hacia la dirección del viaje.

PLANOS INVERSOS O CONTRARIOS

Debido a los problemas de empalme o matching que pueden provocar, los planos inversos pueden parecer confusos en ocasiones. Al emplazar una cámara del lado opuesto de un set o una habitación —o haciendo girar una cámara para que apunte en la dirección contraria— merece una seria consideración, ya que puede alterar la posición de los actores. Al voltearse la cámara en dirección contraria, también puede introducir o presentar un fondo nuevo o completamente diferente. Esto confundirá al espectador ya que las posiciones de los

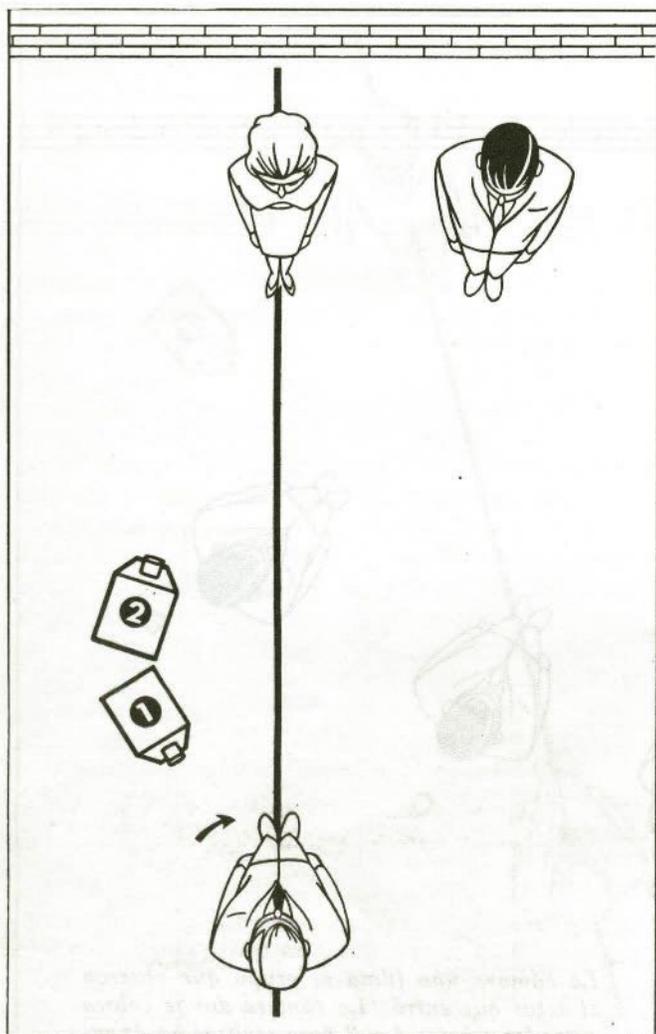


actores deben ser reorientadas en relación con el decorado.

Los problemas de matching y de edición pueden eliminarse si el principio del eje de acción se mantiene. Los acercamientos opuestos y de p.o.v. filmados sobre el hombro y los traveling de head-on y tail-away se filman desde ángulos inversos diametralmente opuestos. Sin embargo, a través del adecuado uso del eje, las miradas de los actores y la dirección del viaje de los sujetos se mantienen de modo consistente. De acuerdo con esto, el simple uso del eje de acción asegurará automáticamente el éxito en los planos inversos. El ángulo

de la cámara puede invertirse libremente cuando se filma en iglesias, teatros, tribunales o en vehículos —automóviles, autobuses, trenes, aeroplanos—, debido a que las personas están colocadas en asientos fijos. Tales decorados tienen en común frentes y fondos diferentes al escenario, el altar o las sillas del juez, o el frente y el fondo de los vehículos.

Las personas que están sentadas pueden fotografiarse de frente, de lado o por atrás. El espectador se da cuenta de inmediato que ha cambiado de posición la cámara y no la gente. No obstante, aun en estas condiciones, es aconsejable permanecer del mismo lado



La mirada del actor puede motivar un plano en reversa. La cámara uno filma al actor que mira a lo largo de la habitación. El eje de acción se traza entre éste y la actriz que se encuentra en el lado contrario de la habitación. La cámara dos filma el lado opuesto del mismo lado del eje, en la misma forma que un plano en contracampeo.

de la línea central del eje en lo posible, de tal modo que una misma mirada direccional se presente en todos los planos. La cámara debe filmar tomas de frente o de atrás neutras; o filmar hacia el frente o la parte posterior del decorado o del vehículo, del mismo lado del eje. O puede insertarse una toma neutra entre escenas filmadas con miradas opuestas, debido a que se ha cruzado el eje.

Invertir la posición de la cámara puede lograrse, sin crear confusión en cualquier decorado o habitación que

tenga un rasgo característico como una escalera, una chimenea, un librero, etc. Un cuarto común, con paredes semejantes, muebles convencionales, cortinas u otros elementos del decorado que no tengan algo característico en sí, pueden confundir al espectador. Mientras que un plano inverso en esta situación puede describir a los actores desde un nuevo ángulo, y presentar un fondo similar. Por lo general, resulta más seguro establecer la totalidad del decorado. De esta manera, el público sabrá la geografía de la habitación y comprenderá con facilidad el cambio que provoque un ángulo inverso.

Un plano inverso en el que un actor, o un grupo de actores, camine hacia la cámara y salga, y que después sea recogido(s) en un plano en reversa entrando y alejándose de la cámara, para cruzar la habitación debe basarse en un panning mental. Este permitirá mostrar que si el sujeto sale por la derecha, deberá entrar por la izquierda. El viaje en una dirección constante mostrará progresión sólo cuando éste se filma desde el mismo lado del eje de acción. Es igual que cuando se filman planos head-on y tail-away para una secuencia de un viaje.

Si un grupo de actores permanece fijo y la cámara los filma primero desde un lado de una habitación y luego del lado opuesto, se presenta una situación diferente. Los actores pueden mirar fuera de cuadro para observar a un nuevo actor que entra a la habitación. Luego, la cámara puede colocarse detrás de ellos en el lado opuesto de la habitación para mostrar al actor que viene desde la puerta hacia ellos.

Los actores que miran fuera de cuadro crean un eje entre ellos y el actor que entra. Si la cámara permanece en el mismo lado del eje para la toma inversa, la mirada direccional de los actores será la misma en ambas escenas. La cámara puede colocarse para filmar al actor que entra, entre otros dos actores —desde un ángulo inverso— siempre que el nuevo actor camine hacia donde el grupo dirige la mirada.

Un ángulo inverso puede lograrse con la mirada de un actor fuera de cuadro, que permita a la cámara girar para mostrar lo que ve. Un actor puede pasar la vista por la cámara hacia el lado contrario de la habitación —y la cámara girar en reversa— para mostrar la escena desde el punto de vista del actor. Esto debe filmarse del mismo lado del eje si el actor se relaciona con otro actor, de modo que presenten miradas encontradas. Esto equivale a un par de acercamientos objetivos o p.o.v. (punto de vista) filmados como parte de un plano doble, excepto que éste cubre una área más amplia. Lo más importante al girar la cámara en reversa es que el espectador no observe un cambio de posición de los actores contra nuevos fondos en el deco-

rado La escena debe establecerse previamente para que el espectador tenga información inmediata del tipo de decorado: iglesia, autobús, automóvil. O bien la cámara colocarse de tal modo que un rasgo característico se muestre en una vista general. De este modo, una toma inversa no creará confusiones.

CONCLUSIONES

La continuidad direccional debe mantenerse a lo largo de una secuencia que describa acción continua, sin interrupción de tiempo. Los movimientos, posiciones y miradas de los actores deben machar o empalmar en cada lado de un corte directo. Las salidas y entradas de los actores en diferentes decorados o escenarios deben filmarse con entradas y salidas que machen la continuidad direccional establecida. Todos los actores, ya sea dentro o fuera de cuadro, deben ser presentados tanto en planos cut-in y cut-away con miradas adecuadas que machen, que no dejen ninguna duda en la mente del espectador sobre el sitio en que se encuentran los actores y con quien se están relacionando. El eje de acción debe trazarse de nuevo al final de cualquier toma en la que el movimiento del actor o de la cámara ha cambiado el eje original.

El eje de acción estimula más que limita el uso de los ángulos de cámara. Al utilizar este principio, la cámara y los sujetos tienen libertad de desplazarse en el set, o de mirar en cualquier dirección, sin temer a una mirada direccional errónea. No existen restricciones en el movimiento de la cámara o del actor. El hecho más importante que se debe tener presente es que el movimiento del actor o de las miradas deben ser los mismos en cada lado de un corte para que mache. Por lo tanto, el movimiento o la mirada al principio y al final de cada toma debe anotarse y un nuevo eje dibujarse entre los actores al final de la toma, siempre y cuando éste difiera del eje con que se inició.

Todo puede cambiar durante una toma: los actores pueden colocarse en dirección contraria o cambiar miradas o posiciones; los actores pueden cruzar el eje; la cámara puede panear o desplazarse en dolly en cualquier dirección; la cámara puede cruzar el eje; tanto la cámara como los actores pueden moverse en cualquier dirección, en cualquier combinación. Nada debe cambiarse entre las tomas: los actores pueden no cambiar la dirección de movimiento o de miradas o de posiciones; la cámara puede no cruzar el eje establecido por los actores al final de la última toma. Todo esto se refiere sólo a cortes que machen, en que la acción es continua entre plano y plano. Esto no se aplica a escenas enlazadas por disoluciones u otros efectos ópticos; o a escenas editadas con otras que ocurran en otro sitio (espacio), o en los casos

en que tanto la línea central como los ejes paralelos se utilicen. Cuando la acción se interrumpa en la edición o por procesos ópticos, es posible asumir que han ocurrido cambios entretanto. La dirección de pantalla establecida debe preservarse en una serie de planos, como en el caso de una persecución en que se editan en forma alterada con otros planos, debido a que, por razones prácticas, estas escenas son continuas. En conclusión, la continuidad direccional consiste en permanecer del mismo lado, ya sean actores estáticos o en movimiento o vehículos, para que el movimiento o la mirada establecida se mantenga en los planos subsecuentes.

SINTESIS DEL TIEMPO Y ESPACIO

En general, la continuidad cinematográfica debe fluir en una secuencia de imágenes ininterrumpidas. No siempre resulta práctico o deseable describir un relato cinematográfico de un modo continuo. Esto puede imponer u ocasionar la inclusión de pasajes insignificantes que no agreguen nada en el relato, y retrasar en lugar de acelerar la narración desde la introducción, a través del desarrollo, el clímax y la conclusión.

El tiempo progresivo real puede utilizarse en una secuencia en continuidad. Sin embargo, los planos cut-in o cut-away permiten que se elimine o incluya la acción, sin que el auditorio se dé cuenta de que el tiempo ha sido expandido o comprimido, ya que el cine es una ilusión, no pueden establecerse reglas fijas para describir el tiempo y el espacio.

Como quiera que se manejen estos elementos. El público debe recibir la clara impresión de observar hechos o eventos en su totalidad. Aun aquellas películas realizadas con material de archivo deben presentar escenas consecutivas. Tal ilusión debe ser transmitida adecuadamente, de lo contrario, el hechizo del relato se perderá. Cada vez que un lapso o un cambio de lugar ocurra debe ser explicado, ya sea dentro de una secuencia o entre las secuencias; pueden emplearse varios recursos de transición para sintetizar tiempo y espacio.

RECURSOS DE TRANSICION

Iconográficos y Sonoros.

Estos métodos pueden emplearse individualmente o en combinación, para sintetizar tiempo y espacio.

TRANSICIONES ICONOGRAFICAS

El método más simple para lograr transiciones iconográficas suaves es empleando títulos de introducción; señalando el lugar y/o el tiempo de la acción. El nom-

bre del lugar y el tiempo de calendario, como: "Playa de Omaha, Junio 6 de 1944", presentarán una secuencia que muestra la invasión de Europa por las Fuerzas Aliadas, durante la II Guerra Mundial. Un paso de tiempo impreciso también puede transmitirse con el título: "Cinco años más tarde". Un mapa puede mostrar cómo progresa un viaje durante ciertos intervalos, o mostrar el sitio del evento que vendrá. La escena puede abrir con el nombre de un sitio, sea un puerto, aeropuerto, estación de ferrocarril o de autobuses. O abrir sobre un periódico, enfocando con claridad la fecha.

Las transiciones iconográficas pueden utilizar cualquiera de los siguientes recursos ópticos: FADES, DISOLVENCIAS Y CORTINILLAS.

FADES

Un fade-in es un efecto por medio del cual la pantalla se ilumina gradualmente hasta formar una imagen, se utiliza para iniciar una historia o una secuencia, fade-out es aquel en que la imagen gradualmente se oscurece hasta llegar a negro, se utiliza para concluir una historia o una secuencia. Los fades pueden ser de cualquier longitud, de acuerdo con el tempo dramático de la acción. A pesar de que los fades son utilizados generalmente en parejas —fade-out seguido de fade-in— esta regla no es estricta.

Una secuencia individual, varias secuencias, o una película completa, puede ir enlazada con fades. Estos dividirán las diversas unidades narrativas. Las secuencias separadas por fades son similares a los capítulos de un libro; o los actos de una obra teatral. Los fades entre secuencias que ocurren en el mismo sitio, indican un paso de tiempo; por ejemplo; al día siguiente, o semanas, o meses después. También pueden utilizarse para indicar un cambio a otro sitio. Los fades deben emplearse con cuidado y austeridad, de lo contrario, producirán un efecto episódico o fragmentario, que interrumpirá el flujo narrativo. Los fades deben emplearse sólo al principio y al final de una película, a menos que el tema esté dividido en diferentes intervalos de tiempo, o esté separado en el espacio narrativamente.

DISOLVENCIAS

Una disolvencia fusiona o funde una escena con otra. Técnicamente, una disolvencia es un fade-out sobre impreso en un fade-in, de tal modo que la pérdida de densidad de una imagen en la primera escena está equilibrada por una ganancia de densidad en la segunda escena. Las disolvencias se utilizan para cubrir un lapso o un cambio de lugar; o para suavizar un corte abrupto o molesto. Los títulos consecutivos son, por lo general,

hechos en disolvencias para que uno se funda con el otro. Las escenas que puedan aparecer con brincos o jump-cuts debido a un repentino cambio en el centro de interés, pueden hacerse en disolvencia. La longitud de las disolvencias variará para ajustarse al tempo dramático.

Las disolvencias que machan son aquellas en que dos escenas enlazadas son similares en forma, movimiento o contenido, pueden utilizarse para efectuar una transición más suave; o para preservar el flujo narrativo, haciendo que la imagen cambie menos abruptamente. Las formas similares, como flores y joyas, como movimientos de ruedas y ventiladores, contenidos semejantes como la llama de un cerillo y un incendio en el bosque son combinaciones eficaces. Las disolvencias que machan no deberán ser muy artificiosas. Ni tampoco distraer la atención de la narración. A menos que sus imágenes surjan del relato, los planos que machen no deben usarse para disolvencias de transición.

Las disolvencias distorsionadas, en que las imágenes que se fusionan tienen vibraciones anormales, tiritan, tiemblan, bailan, se enroscan, tuercen, rizan, agitan, entran y salen de foco, o son borrosas, pueden utilizarse para dar un cambio súbito al subconsciente del personaje, a una mentalidad desequilibrada, a un estado de embriaguez o drogadicción, u otros estados anormales de la mente. Tales disolvencias, a menudo acompañadas por un sonido espectral o misterioso, pueden emplearse para introducir un flashback.

Las disolvencias deben crear una especie de paréntesis entre un flashback, o un flash-forward pero no siempre son necesarias cuando se regresa al relato original. O también pueden eliminarse más tarde si se utilizan varios flashbacks. El público actual comprenderá que la narración ha dado un salto al pasado una vez más. La tendencia actual es utilizar menos las disolvencias en favor del corte directo. Lo más importante es que el espectador comprenda lo que está sucediendo. Las disolvencias no serán necesarias si lo que se pretende es sorprender o molestar al espectador para exigirle mayor atención, conforme la narración avanza y retrocede en el tiempo.

Las disolvencias congeladas, en las que tanto el último cuadro de la primera escena como el primer cuadro de la segunda escena están congeladas durante la disolvencia, pueden denotar que el tiempo se ha detenido entre las escenas. Una variación pictórica de la disolvencia congelada puede emplear pinturas o dibujos que machen. La imagen fotográfica en movimiento se congela y se disuelve en una pintura o dibujo. Esta a su vez, se disuelve en otra pintura o dibujo que luego se disuelve a una imagen fotográfica congelada, la cual entrará en movimiento y la narración continuará. El matching entre la película y la pintura o dibujo se logra

ampliando fotográficamente el cuadro de la película y pintando o trazando la imagen. Tales efectos ópticos deben manejarse con un equipo óptico de amplificación, equipado para mantener un registro preciso durante los varios pasos que se requieran.

Si la narración comprende un evento noticioso, como un juicio legal, la imagen puede congelarse utilizando un flashazo de un fotógrafo de fijas. El cuadro congelado se disuelve luego en la película detenida, revelado como parte de un relato noticioso —cuando la cámara retrocede—.

CORTINILLAS

En su forma más simple, son efectos ópticos en movimiento en los que una escena parece empujar a otra fuera de la pantalla. Este movimiento puede ser vertical, horizontal o angular. Las cortinillas pueden tener movimientos circulares, expansivos, giratorios, ondulatorios, rizados. O pueden tener forma de estrellas, llamas, ojos de cerradura, corazones, espadas, diamantes, etc.

Los diseños de estos efectos pueden ser continuos, o interrumpirse en diversas formas dentro del cuadro, por ejemplo, una serie de círculos que se expanden y luego se funden para revelar una nueva escena. Las cortinillas son transiciones mecánicas. Rara vez se emplean en películas dramáticas y cuando se usan son verticales, horizontales, o angulares. Su utilización más frecuente fue en las primeras películas sonoras, en especial las musicales. En la actualidad, se emplean en los trailers o avances y en comerciales publicitarios para cine y televisión.

Dado que estos efectos requieren un negativo duplicado, o un dupe reversible, su empleo se limita, por lo común, a películas de formato en 35 mm. Pocos laboratorios de 16 mm. cuentan con impresoras para este tipo de efectos. Si se requieren cortinillas elaboradas, la película debe rodarse en 35 mm. y hacer un internegativo en reducción de 16 mm.

TRANSICION DE MONTAJE

Una transición de montaje es una serie de escenas cortas —enlazadas por cortes directos, disolvencias o cortinillas— utilizada para condensar el tiempo y el espacio, también se le conoce como fundido encadenado. Esta técnica de edición rápida puede describir fragmentos de relato —cuando los acontecimientos no tienen que mostrarse en detalle— pero que es necesario incluir para propósitos narrativos, de continuidad o de edición. Debido a que el público recibe la impresión de que un viaje, una operación industrial, o cualquier acontecimiento largo y completo, ha sido mostrado en su tota-

lidad —en lugar de fragmentariamente— el efecto visual es a menudo psicológico.

La investigación, diseño y desarrollo de un sistema electrónico complicado, una nueva nave espacial, o una gigantesca presa pueden describirse en una serie de escenas breves de dibujos que se trazan, copias heliográficas que se procesan; computadores trabajando; modelos que se prueban; cerebros electrónicos entregando información; ingenieros en una junta; componentes que se ensamblan, se transportan al sitio y se colocan en posición; y, finalmente, vistas de la unidad completa en operación. A pesar de que muchas de estas tomas individuales puedan tener poca relación con el evento, combinadas pueden crear un efecto de acumulación de esfuerzo enorme. Un montaje ensamblado de esta manera puede comprender meses de tiempo, o millas de distancia en un breve momento en la pantalla. Algunas de las escenas pueden ser tomas de archivo o escenas filmadas para otros fines.

Un ingeniero puede trabajar en cualquier tipo de proyecto; una conferencia puede servir para cualquier propósito narrativo; las escenas que describen trabajo de oficina, transportación, computación, etc., servirán para muchos asuntos diversos.

Un montaje breve puede mostrar una expedición viajando a una tierra remota por medios de transportación modernos. Al llegar a su destino, la expedición puede recurrir a canoas de remo. Luego, la narración proseguirá para contar la historia de modo progresivo. En este caso, el montaje prepara la escena para el acontecimiento más importante.

Las imágenes sobreimpresas pueden utilizarse en un montaje para conectar dos o más ideas. Los carteles de un circo o de un concierto pueden cambiarse continuamente sobre tomas de trenes que corren velozmente. Los titulares de un periódico pueden girar sobre la secuencia de un juicio, para mostrar los hechos día a día antes de llegar al veredicto final. Las tiras telegráficas pueden moverse a través de la pantalla, sobre escenas de intensa actividad en la bolsa de valores. Una línea ascendente en una gráfica puede sobreimprimirse a escenas de un nuevo producto que avanza sobre la línea de ensamble, se embarca y se exhibe para su venta. El diseño osciloscópico hecho por un latido de corazón puede sobreimprimirse a un paciente que es sometido a una prueba de corazón.

Diversos planos separados pueden colocarse individualmente dentro del cuadro, en cualquier número de diseños. El cuadro puede dividirse en cuatro o más partes, o una imagen al centro puede estar rodeada de muchas otras.

Los planos cambiarán simultáneamente en el sentido de las manecillas de un reloj, para describir varias

actividades deportivas, operaciones industriales, o resumir una prueba, etc. El montaje de muchas imágenes se emplea como fondo de un título que introduzca un tema o asunto. Diversas imágenes pueden combinarse también dentro de un solo cuadro, cuando sea importante mostrar lo que sucede en diversos sitios simultáneamente. El efecto de compresión súbita sobre un piloto en una cabina de prueba se mostrará con lecturas de instrumentos.

Los stock-shots se utilizan a menudo en un montaje, debido a limitaciones de presupuesto; o a la necesidad de describir escenas históricas de otros países, o de otro tipo que son imposibles o que resulta poco práctico filmar. Si los planos de montaje son filmados, es aconsejable trabajar estrechamente con el editor para establecer un tempo total para todas las escenas de acción. Si un latido preciso es esencial, para machar la acción en todas las escenas, se puede utilizar un metrónomo mientras se filma. Una mano puede perforar una tarjeta en un reloj checador, presionar un botón para operar una máquina perforadora, etc. —Todas estas acciones crearán un mayor impacto si se crea un golpe definido. El movimiento del sujeto o el movimiento de la cámara— sea éste un panning, tilt o dolly —debe ser similar o contrastante en una serie de planos de montaje, para dar mejores resultados.

También deben considerarse muchos otros factores —ángulo de cámara, iluminación, velocidad de la cámara, diseño de edición, etc.— al planear una secuencia de montaje.

COMO PLANEAR LAS TRANSICIONES ICONOGRAFICAS

Las transiciones iconográficas pueden emplearse de varias formas. Mientras que unos títulos simples que anuncian el tiempo y el lugar pueden bastar cuando se introduce una nueva secuencia; un pensamiento creativo desarrollará métodos visuales más interesantes. Al estudiar la historia, el decorado, la gente, la utilería y buscar una transición que surja de la narración, pueden enlazarse varias secuencias. Los dos planos clave que describen el principio y el final de un intervalo particular son los más importantes. Una cena puede disolver de la sopa a los postres. Los pasos inseguros de un bebé pueden disolver a la marcha segura de un hombre. Un modelo miniatura de un aeroplano disolver al tamaño real de un mismo avión. Una pequeña flama se convierte en un bosque que se incendia. Unas cuantas gotas de lluvia que caen sobre un charco puede disolver a una inundación rugiente. Una materia prima puede convertirse en un producto terminado. Cualquier cosa que

puede consumirse o cambiar con el tiempo, puede filmarse para cubrir un salto en el tiempo.

Una acción repetitiva puede eliminarse en un largo proceso industrial disolviendo los puntos culminantes de la operación repetida a aquellos de la siguiente etapa. Las disolvencias son particularmente útiles cuando el proceso total tiene lugar en una máquina que requiere pocos cambios en el ángulo de cámara o en el tamaño de la imagen. La progresión de una herramienta que corta metal puede mostrarse en intervalos sin brinco utilizando disolvencias o cortinillas. Cualquier operación mecánica repetitiva, como ajustar una serie de tornillos similares, subir y bajar una serie de switches o realizar otras tareas rutinarias, todas éstas pueden cubrirse al disolver desde el principio al final de la acción. Los años de observar películas han condicionado al público para que acepte tales puentes en el tiempo como si fuera acción continua. Una persona puede salir de su oficina y luego por medio de una disolvencia, la vemos salir del edificio hacia la calle. O puede entrar a un elevador y por medio de una cortinilla, la vemos llegar al piso deseado. Cualquier intervalo insignificante puede cubrirse eficazmente de esta manera.

Las transiciones en flashback pueden emplear acontecimientos históricos para señalar el tiempo. Titulares de periódicos como: ¡Lindbergh cruza el Atlántico! ¡Asesinato de Lincoln! o ¡Barcos americanos invaden Veracruz —comunican períodos de tiempo fáciles de identificar.

El espacio puede abreviarse al cortar o disolver a letreros, anuncios, placas en edificios, nombres de ciudades en terminales aéreas, de ferrocarril, o de autobuses, etc. El nombre de identificación informará de inmediato al auditorio del nuevo sitio. Un viaje puede disolverse desde el principio hasta el final con dos planos simples, mostrando la partida y la llegada.

Las cortinillas deben considerarse cuando el movimiento en la pantalla pueda resaltarse al empujar una escena que reemplace a la anterior en la dirección del viaje. Esto resulta excelente para manipular planos de un ferrocarril, debido a que lo largo de un tren moviéndose a través de la pantalla requeriría mucho tiempo.

Un viaje muy largo puede describirse por medio de escenas de montaje (fundido encadenado), mostrando las ruedas que giran del vehículo, una línea gruesa que se mueve en un mapa, pasaportes que son sellados, etiquetas de hotel que son adheridas al equipaje, señales en el camino que pasan, cambios en el terreno, boletos que son perforados, autobuses, barcos, trenes y aviones que llegan y salen. Estas acciones pueden ser individuales o sobrepuestas sobre el rostro del viajero, o sobre otras escenas.

Símbolos bien conocidos pueden utilizarse para describir ciudades o países. El Big Ben es Inglaterra o Londres en particular; la Torre Eiffel es Francia o París; la Estatua de la Libertad son Estados Unidos o Nueva York; El Coliseo es Italia o Roma; la Esfinge o las Pirámides son Egipto; la Acrópolis es Grecia o Atenas; los trenes elevados denotan San Francisco; la Campana de la Libertad señala Filadelfia; el Capitolio o la Casa Blanca es Washington; las Pirámides de la Luna o el Sol son México, etc.

También puede emplearse el movimiento de cámara para cambiar de un lugar a otro. La cámara puede hacer un tilt-up hacia el cielo, disolver a otro cielo y, luego hacer un tilt-down para revelar una nueva escena. O puede hacerse un Tilt-down a las olas del mar y hacia arriba a una nueva locación o sitio.

Un panning barrido —donde la cámara gira rápidamente de tal modo que la imagen se barre— puede conectar dos sitios diferentes. La cámara panea en la primera toma, o puede insertarse un panning rápido entre las escenas.

TRANSICIONES SONORAS

La narración puede cubrir un cambio en los lugares, o explicar un cambio en el tiempo. Esta sería la versión sonora de un título explicativo. La narración de un reportaje logra esto a través de una serie de escenas que saltan de un sitio a otro. Toda la pista sonora de un film de recopilación o archivo puede ser la transición para cubrir la ausencia de continuidad iconográfica. Un film documental puede emplear una narración simple para enlazar secuencias, que se desplazan en tiempo y/o espacio.

Un monólogo puede hacer avanzar o retroceder la historia a un tiempo o lugar diferente. Una confesión grabada puede hacerse retroceder por la policía, y continuar narrando acontecimientos conforme la película se disuelve a un flashback del crimen que se cometió. Un plano de un arqueólogo que lee un manuscrito antiguo puede disolverse tanto en imagen como en sonido al dictado o escritura original del documento. Un ejecutivo de una empresa puede leer un reporte de campo de ingeniería en voz alta a sus colegas y mientras continúa leyendo, la imagen disuelve a las actividades descritas. Un científico puede imaginar la vida en la tierra dentro de mil años. La película puede disolver hacia adelante en el tiempo conforme él habla. La imagen y/o el diálogo pueden disolverse. La persona que habla puede disolverse a otra persona que continúa su discurso. La voz de un actor puede escucharse conforme escribe una carta. Tanto la imagen como el sonido pueden

disolverse al actor que la recibe y la lee en voz alta. O la voz de la persona original puede continuar, mientras que la película disuelve al que la recibe mientras la lee en silencio. Un reporte de negocios puede emplearse para enlazar varias personas en diferentes lugares; describiendo como éste se dicta y, luego, disolviendo a su lectura en voz alta por otras personas.

Las disolvencias no son siempre necesarias. El diálogo puede activar un corte directo a otro plano, como en el caso de un actor que exclama: ¡Mejor volvamos! y luego un corte a un avión que vuela. El presidente de un jurado puede declarar: ¡Culpable! a continuación siguen planos de un peluquero, un panadero y un carnicero que gritan: ¡Inocente! Dado que tales planos pueden ser localizados en cualquier sitio, las reacciones de diálogo de varios individuos proporcionan un método dramático para hacer avanzar la historia por medio de cortes directos. El conteo hacia atrás del disparo de un cohete espacial puede incluir diez planos individuales de ingenieros en varios sitios del derredor o incluso del mundo, cada uno contando hasta alcanzar uno —y el ingeniero— en jefe ordenando fuego.

Los monólogos pueden enlazar el movimiento de un actor de un sitio a otro. Un abogado que ensaya su discurso al jurado en su oficina puede mostrarse cuando de hecho lo hace por medio de una disolvencia a la corte. O puede continuar hablando mientras camina en su oficina —salir de cuadro y entrar a cuadro— en la corte. Tales transiciones se logran mejor con acercamientos, de tal modo que dicho individuo llene la pantalla durante el cambio de un decorado a otro. La cámara puede cortar a, o moverse hacia un acercamiento al final de la primera escena. Luego debe iniciar la siguiente escena con un acercamiento y moverse hacia atrás o cortar para mostrar el nuevo sitio. Hace unos cuantos años se había considerado una técnica de edición pobre el emplear cortes directos que transportasen al actor en movimiento de un sitio a otro. Con la narración más rápida de hoy en día, los sitios pueden cambiarse abruptamente sin emplear efectos ópticos, siempre que el auditorio entienda lo que está sucediendo.

La acción que no es esencial puede eliminarse y mostrar los puntos sobresalientes, enlazando escenas por medio de diálogo, narración y/o efectos sonoros. Un constructor discutiendo los planos o el modelo de una nueva casa puede disolver a su construcción actual conforme él continúa la descripción. El grito de un transeúnte ante un accidente de tráfico puede fusionarse el alarido de una sirena de ambulancia. Un ingeniero de caminos exclamando: ¡Lo volaremos! puede azotar su puño en la mesa de una sala de juntas mientras que la imagen abruptamente muestra toneladas de tierra explotando.

Las conversaciones telefónicas proporcionan excelentes medios para cambiar la historia a otro lugar. La radio y la televisión también pueden emplearse como transiciones sonoras. Un programa originado con el estudio, y luego, cortar a las reacciones de la gente que lo escucha o ve en sus hogares, en las calles, en sus automóviles. Las reacciones a un discurso presidencial, reportes del mercado de valores, o una noticia periodística, pueden cambiar de una persona a otra —independientemente del lugar—.

Las canciones familiares proporcionan excelentes oportunidades para establecer un sitio. Aires nacionales bien conocidos como la música folklórica irlandesa, francesa, italiana o soviética pueden servir para presentar a un país. Las ciudades norteamericanas se identificarán por canciones populares que especifiquen sitios determinados como: Chicago, San Francisco, Meet me in Saint Louis, estados y regiones pueden identificarse con: California, Here I Come!, Dixie, Oklahoma! y otras favoritas. Existen canciones para cubrir la mayoría de las situaciones: guerras, grupos militares, matrimonio, cortejo, navegación, vuelo, invasiones, etc., etc. Un cambio a un nuevo decorado puede establecerse rápidamente incluyendo unas cuantas notas de una tonada adecuada. Los puentes musicales simplifican la identificación cuando se muestra un sitio diferente, sin acudir a títulos de presentación u otro tipo de inserciones explicativas.

La música también es útil para establecer el tiempo. Canciones como "Rayando el sol", pueden servir para dar idea de un amanecer y una despedida, la nochebuena puede ilustrarse con cánticos navideños. La música de un período histórico particular puede ayudar para introducir un flashback. La Valentina identificará la revolución mexicana, La Paloma, la invasión francesa, etc.

Los efectos sonoros, solos o mezclados con música y/o diálogo, ofrecen una variedad de posibilidades para transiciones sonoras imaginativas. El éxito de una empresa, el desarrollo de un proyecto, la transferencia de un tiempo a otro, pueden expresarse por medio de efectos sonoros. El estallido de un pozo que arroja petróleo se confunde con el de un corcho que salta de una botella de champagne. La caída del agua de un grifo se mezcla con la de una cascada. El teclear de una máquina de escribir y de un teletipo se disuelve en el tableteo de una ametralladora disparando. El ruido del ferrocarril sobre los durmientes de la vía se convierte en una frase repetitiva o en un slogan. Un grito humano se vuelve un silbato estridente. Los silbatos de trenes y buques sugieren viajes. Los sonidos pueden fundirse, disolverse (mezclarse, fusionarse o encabalgarse), o dis-

torsionarse (efecto de eco), acelerarse o hacerse lentos, multiplicarse, combinarse, etc. Tanto la película como el sonido pueden tratarse en forma similar para efectos especiales o transiciones. Una disolvenca distorsionada que plantea un flashback puede acompañarse con música y efectos sonoros distorsionados. La narración se enfatiza dramáticamente utilizando efectos de eco.

A menudo, es mejor preparar al público introduciendo el sonido antes de que aparezca la imagen. Dado que el oído requiere mayor tiempo que el ojo para discernir lo que acontece, se debe arrancar primero el sonido. Un sonido puede escucharse antes de que se vea la fuente que lo origina. Una sirena de ambulancia puede ulular mucho antes de que el vehículo se acerque a la cámara. La sirena de un barco puede escucharse antes de que el vago trazo de la embarcación pueda discernirse en la niebla. El silbato de una fábrica se escucha antes de que muestren las máquinas. Los efectos musicales o sonoros pueden introducir un flashback. El sonido puede ser escuchado por el oído de la mente antes de que la imagen sea reconocida.

Las notas de un piano se escucharán en la distancia y gradualmente aumentarán de volumen. Luego, las personas y el decorado se revelarán. Las bocinas de los taxis franceses se oirán antes de que el flashback disuelva a una escena en una calle de París. Un decorado traerá recuerdos en que el sonido preceda a las imágenes evocadas. Un piloto veterano que camina sin rumbo por el patio solitario de un hangar puede creer que escucha el rugido de los motores de un avión. Esto introduce el flashback de una misión de bombardeo, un sonido presente, como el del silbato de una locomotora puede provocar el recuerdo de un incidente en unas vacaciones.

TRANSICIONES APROPIADAS

Las transiciones iconográficas o sonoras deben manejarse de acuerdo con el acontecimiento que describa. Los materiales a mano sugerirán a menudo un medio de transición. La utilería de mano ajena al decorado no debe introducirse. Un reloj antiguo de pared estará fuera de lugar en un laboratorio científico. Los actores, la historia, el decorado, la acción, la utilería de mano deberán utilizarse imaginativamente para dar una transición adecuada, que parezca surgir del acontecimiento. Deberá evitarse la utilería de mano muy elaborada o la acción falsa que sirva sólo para presentar una transición. Cualquier transición que atraiga sobre sí atención indebida, distrae de la narración. Las transiciones deben proporcionar medios lógicos para un fin; medios para secuencias que se enlacen, que cubran lapsos y cambios de lugar.

CONCLUSION

La continuidad es simplemente sentido común en la acción coordinada. Esta requiere que se piense en "secuencias" en lugar de en planos individuales. La planeación cuidadosa, la concentración mientras se filma y se evitan los saltos y brincos darán como resultado una mejor continuidad ya sea que se filme a partir de un guión elaborado o improvisadamente. La buena continuidad es "esperada" por el auditorio. Al llamar la atención sobre sí, la pobre o deficiente continuidad traiciona la narración. Nada debe interferir en la ilusión que hace que el público se comprometa con la historia en la pantalla.

Los siguientes pasos son aconsejables para lograr una mejor continuidad. Aprender a analizar y manejar el tiempo y el espacio cinematográfico.

Establecer y mantener la continuidad direccional estática y dinámica por medio del empleo adecuado del

eje de acción. Reconocer diferencias entre la acción controlada y la no controlada. Decidir cuando se filma con una o con varias cámaras para obtener mejores resultados. Seleccionar entre la técnica de la escena maestra y la de la toma triple; o utilizar una combinación de ambas, de acuerdo a la situación del rodaje. Hacer overlaps y machar la acción de toma en toma, para que ésta puede ser editada de manera continua. Proporcionar al editor suficiente pietaje en overlap (toma que repite el principio de la escena filmada previamente) para facilitar el corte en acción. Filmar transiciones iconográficas y sonoras para crear puentes de tiempo y de espacio.

Una película cinematográfica es una serie de imágenes que cambian constantemente. El mantener las imágenes tan cerca como sea posible a la acción en la vida real, se asegurará una buena continuidad. Pensando continuamente se logrará una continuidad pensada.

EDICION

INTRODUCCION

La edición en cine puede compararse con el corte, pulido y montaje de un diamante. Un diamante en estado bruto es irreconocible. El diamante en bruto debe ser cortado, pulido y montado, para que su belleza inherente se aprecie. De la misma manera una película es una mezcla de planos extraños hasta que, al igual que el diamante, se corta, pule y monta. Ambos brillarán más por lo que se les quita. El material que permanece narra la historia. Los factores del diamante o de la película, no se hacen evidentes hasta el corte final. Este capítulo no está dirigido a editores de cine sino a los cinematografistas de películas de no ficción, que filman sin el apoyo de un guión, de un asistente de continuidad o de un director que los guíe. Está dirigido al camarógrafo-director que edite sus propias películas, al personal de producción que desee valorar los problemas de la edición. Toda persona relacionada con la filmación de una película debe comprender las necesidades de la edición y considerar cada plano desde este enfoque.

Todas las posibles decisiones de edición deberán dejarse al editor. Sólo una buena edición puede dar vida a una película. Los diversos planos son sólo fragmentos extraños de una película, hasta que se unen con habilidad para narrar una historia coherente. La edición elimina todo el pietaje superfluo —arranques falsos, overlaps, entradas y salidas innecesarias, escenas extrañas, acción duplicada, tomas mal realizadas—. Lo que queda debe tejerse en una narración continua de tal manera que capture el interés del público y sostenga su atención desde la escena inicial hasta el fundido final.

El editor se esfuerza por impartir variedad visual a la película a través de una hábil selección, arreglo y ritmo de los planos. Recrea más que reproduce la acción fotografiada a fin de que alcance un efecto acumulativo mayor que todas las acciones reunidas en las escenas individuales. Es su responsabilidad crear la mejor película posible a partir del pietaje disponible. A menudo, un buen editor puede mejorar el concepto original del director o camarógrafo. Sólo después de considerar con cuidado las posibles combinaciones de los planos y los efectos deseados puede proceder a editar.

Una película de ficción realizada con personal experimentado se anticipa a todas las necesidades de edición. Si considera seriamente la dirección en la pantalla, las posiciones y las miradas de los actores y el matching de la acción y el diálogo de plano en plano. Un editor de películas de argumento por lo general encontrará pocos problemas de edición que no pueda resolver. Estará más comprometido con los valores dramáticos que en corregir errores de filmación originados por falta de matching u otras técnicas de filmación erróneas.

Mucho del trabajo del editor en películas de no-ficción, en particular aquellas filmadas sin guión, consiste en cubrir o corregir errores en la filmación. Pietaje mal machado, escenas faltantes, corte en movimientos de cámara, saltos en la continuidad, y otros problemas inherentes al rodaje se eliminarán para resolver técnicas pobres de filmación. Decisiones a posteriori del escritor del relato, del director o productor pueden también requerir correcciones en la edición para cumplir con el concepto corregido sobre la forma en que la película



Las películas de ficción por lo general emplean edición en continuidad. Una acción se describe en una secuencia por medio de diferentes planos progresivos, en que los movimientos, las posiciones, miradas y diálogos de los actores deben machar en cada corte.

deberá presentarse. Al sustituir planos, emplear efectos ópticos y utilizar algunas escenas de manera diferente a la filmada, un editor experimentado aplicará todos los recursos de edición para ayudar a salvar el resultado en pantalla.

Un editor experimentado puede a menudo falsear la edición de una película con tal imaginación que el resultado describa una narración en pantalla concebida y creada en la mesa de edición más que en la cámara. Sin embargo el camarógrafo no debe permitir que la habilidad del editor se convierta en una muleta durante el rodaje. No debe depender del editor para resolver errores de rodaje que puedan evitarse. En el curso normal de su trabajo el editor falsifica en gran medida pero no debe esperarse que salve cada película que le



Cuando la cámara se aproxima para filmar un acercamiento, debe angularse a más de 45° de la posición original, no debe filmarse sobre el mismo eje. Los movimientos y miradas deben repetirse con la mayor exactitud.



llega al cuarto de edición. Un camarógrafo competente debe comprender con profundidad la edición desde el punto de vista visual más que técnico. Podrá no conocer como se editan las pistas A y B, como se pegan las mismas, pero debe ser capaz de fragmentar una acción en una serie de planos que más tarde se editen en una secuencia correcta.

El camarógrafo de películas de no-ficción debe familiarizarse con los problemas de la edición, ya sea que edite su trabajo o que tome decisiones durante la etapa del rodaje. Muchos cineastas, cuando trabajan para pequeños productores, realizan su propia edición. Algunos se inclinan por la edición, pero finalmente un buen camarógrafo es un editor experto. Mientras que la producción de películas de argumento exige la máxima especialización, el campo de la no ficción a menudo requiere especialidades que se duplican o triplican de tal manera que un camarógrafo-director-editor es una combinación común.

El camarógrafo que trabaja de esta manera puede desarrollar más un gran conocimiento de los problemas de edición que aquel que sólo filma lo que el director le solicita. Por ello tiene una mayor oportunidad de convertirse en un técnico eficiente al filmar escenas que empalmen, ya que está más cerca de la producción total de la película que el camarógrafo de películas de argumento. Pronto aprende que ciertas ocasiones deben observarse cuidadosamente para que machen en planos consecutivos. Ciertos movimientos de cámara y de los actores podrán machar y otros no, los acercamientos cut-in, cut-away y los planos de reacción pueden salvar los saltos en la continuidad en una secuencia. Es aconsejable cambiar el ángulo de cámara y/o la lente cada vez que se filme un nuevo plano.

TIPOS DE EDICION

Edición en Continuidad es aquella en que la narración depende del matching de escenas consecutivas y en la Edición de Compilación, el relato está sujeto a una narración y las escenas sólo ilustran lo que se describe.

EDICION EN CONTINUIDAD

La edición en continuidad consiste en cortes que machen, en los que la acción continua fluya de un plano a otro, y en cut-away en los que la acción descrita no sea una porción del plano previo. Una secuencia continua o series de cortes en matching, consiste en filmar diversos tipos de planos desde diferentes ángulos. Sin embargo, la acción descrita debe aparecer como una serie continua de imágenes en movimiento. Siempre

que la acción continúe, los movimientos, posiciones y miradas de los actores deben machar a través de los planos montados. Una falla en el matching originada por cambios en la posición corporal o en la dirección de la mirada dará por resultado un brinco o un salto. Esto sucede porque el actor parecerá que salta en medio de la pegadura de dos planos.

Siempre que la cámara avance de un plano general o medio a un acercamiento se hace evidente un error de matching. Un error menor como una ligera diferencia en la posición de la cabeza pasará desapercibido si la cámara se desplaza en un ángulo ligeramente diferente, conforme avance a planos más cercanos. Por lo tanto es aconsejable acercar la cámara a un lado del sujeto en lugar de colocarla de frente, siempre que un plano incluya una porción de la escena previa cuando se corta de un plano general a un plano medio las posiciones de los actores, los movimientos corporales y las miradas deben duplicarse con la mayor exactitud posible. No debe mostrarse un brazo levantado en el plano general y luego mostrarlo abajo en el plano medio. Una cabeza no debe verse voltear en dirección diferente de tal modo que la mirada del actor no mache con la toma previa. Estas diferencias en las imágenes distraerán al público. Cuando la cámara retroceda o se emplace más lejos es necesario machar la acción del acercamiento previo, ya que el resto estará fuera de cuadro. El cortar de un plano general a un acercamiento y regresar de nuevo al plano general permite falsear la edición. El espectador distraído por un momento aceptará cualquier cambio en el último plano general como si hubiera ocurrido mientras el acercamiento aparecería en la pantalla.

Los cut-aways no necesitan machar con escenas previas debido a que no son parte de la acción principal, son planos de acción secundaria directa o indirectamente relacionados con la acción principal y se utilizan como una reacción, un comentario o una distracción. Sin embargo los cut-aways deben plantearse cuando aparecen como parte del plano original. Y luego saldrán de pantalla cuando la cámara avance o se acerque para filmar a los actores principales. Un plano general puede incluir a varios intérpretes. Después la acción se filmará con un two-shot. Las reacciones de los actores fuera de cuadro son directamente enlazadas con acercamientos en cut-away. En este caso es importante que cada actor aparezca con la dirección de mirada de cuadro para machar su posición fuera de cuadro en relación con los intérpretes principales. La dirección de mirada equivocada dará la impresión de que el actor se encuentra ahora de lado contrario al establecido en el plano general.

Los cut-away no necesitan macharse o plantearse si se trata de escenas no descritas en el plano anterior.

Una serie de acercamientos cut-away que muestren a un hombre en la calle pueden utilizarse como un comentario, al veredicto dictado en una escena propia en un juzgado.

A menos que se desee emplear miradas alternadas y contrarias de derecha a izquierda para lograr un mayor efecto plástico, una mirada en cualquier dirección será suficiente para estos planos. Un acercamiento en cut-away puede utilizarse para distraer al público cubriendo un cambio en la continuidad de la dirección de un viaje con un paso de tiempo o un salto. Estos no necesitan machar. Tampoco debe mostrar una mirada en particular ya que se trata de planos de personas ajenas que no fueron incluidas en la escena general.

Un acercamiento de una persona que gira la cabeza puede insertarse entre dos planos de un vehículo que se mueve en direcciones contrarias. Una operación larga como el funcionamiento de una pala mecánica puede abreviarse y el fragmento faltante cubrirse al insertar un acercamiento de un supervisor observando. Un salto inadvertido o causado al retirar pietaje innecesario puede cubrirse distrayendo al espectador con un acercamiento cut-away de un observador o transeúnte.

EDICION DE COMPILACION

Los noticieros y documentales de investigaciones, reportes, análisis, registros, historias o viajes, por lo general emplean edición de compilación debido a la naturaleza animada de las imágenes. Estas se enlazan por medio de una narración continua. La pista sonora mantiene la unidad del relato y enlaza las escenas, las que no tendrían sentido si se mostraran sin explicación. La edición de compilación presenta pocos problemas de matching, ya que los planos individuales sólo ilustran lo que se escucha y no requieren una conexión visual entre sí. Las películas de compilación no tienen estructura establecida excepto que va de lo general a lo particular. Un plano general puede seguir a otro e insertarse acercamientos que no estén relacionados con otros planos. Toda regla de edición puede romperse si la narración tiene sentido y presenta una historia coherente. Los planos pueden moverse de modo arbitrario en tiempo y espacio si se narra satisfactoriamente.

EDICION EN CONTINUIDAD Y EDICION DE COMPILACION

Ocasionalmente, las películas de ficción que emplean edición en continuidad también pueden requerir edición de compilación, tal como un número de planos generales introductorios, una secuencia de montaje que condense tiempo y espacio, o una variedad de planos inconexos

que representen una impresión más que la reproducción de un acontecimiento.

Estas secuencias de compilación, particularmente si se emplean para fines de introducción o transición, pueden emplear comentario aclaratorio.

Las películas de compilación pueden usar edición en continuidad siempre que se requiera una secuencia de planos para describir una parte de la historia. Una serie de planos que no machen pueden introducir una secuencia que relate una breve historia que requiera planos consecutivos que empalmen. La edición en continuidad necesita siempre que dos o más planos consecutivos requieran que la acción mache.

MONTAJE PARALELO

El montaje paralelo es la edición de dos o más acciones en un diseño alternativo. El montaje alterno puede emplearse de la siguiente manera:

Para incrementar el interés al describir acciones que ocurran simultáneamente de modo alternado.

Para mostrar el conflicto al editar dos acciones que habrán de unirse en un clímax intenso, dos ejércitos contrarios avanzarán en una serie de planos alternos más rápidos y cercanos hasta enfrentarse entre sí.

Para aumentar la tensión al editar de modo alterno dos acciones que tienen una relación directa entre sí. Los directores de dos periódicos rivales pueden aparecer planeando y llevando a cabo campañas de apoyo de candidatos opuestos.

Para elevar el suspenso y mantener al espectador en un estado de ansiedad a medida que las acciones alcanzan el clímax. Por ejemplo; la búsqueda policíaca de una bomba de tiempo en un edificio, puede editarse alternadamente con acercamientos de la bomba en un armario. Para realizar comparaciones entre personas, objetos u acciones. El montaje describirá de modo alterno cada fase de una prueba de ingeniería de dos firmas competitivas que fabrican artículos similares. Para describir el contraste entre personas, países, culturas, productos, métodos o acontecimientos. Los contrastes pueden darse entre métodos viejos y nuevos de agricultura, procedimientos manuales y automáticos de manufactura, la vida en los trópicos y en el ártico.

COMO EMPLEAR EL MONTAJE PARALELO

Los usos del montaje paralelo tienen una característica común: toda acción que suceda en otro sitio puede enlazarse con cualquier otra. El montaje paralelo puede presentar:

Acciones que ocurran simultáneamente pero separadas en espacio, pueden describirse al mostrar alternada-

mente la progresión de cada uno. Los ejemplos típicos incluyen la salvación clásica de último minuto en el que el héroe salva a la heroína en peligro y la secuencia de persecución que muestra la progresión paralela entre perseguido y perseguidores. Dos o más aspectos de una narración dramática pueden mostrarse de modo alterno para informar al público de acciones interdependientes de significación conforme éstas ocurran. Las películas de no-ficción pueden utilizar este recurso para describir: el modo de vida en varios países, diversos métodos para producir el acero, o la forma en que un centro electrónico controla la operación de una línea de ensamble automática. Las acciones separadas que acontecen en diversos tiempos pueden editarse paralelamente para hacer una comparación entre acciones similares sucedidas en el pasado y acciones presentes, o que pueden ocurrir en el futuro. Los métodos bélicos modernos pueden compararse con aquellos de la guerra de independencia y con los de una guerra interplanetaria. Las actualidades noticiosas pueden editarse de modo alterno con acontecimientos históricos de una naturaleza similar.

La primera escena de una serie de intercortes paralelos puede utilizarse como un planteamiento y dejarse una longitud mayor en pantalla que los siguientes planos. Esto dará un marco de referencia contra el cual se podrá comparar la acción paralela. Los planos introductorios no deben aparecer en la pantalla sin identificación, a menos que se desee crear confusión en el espectador como un elemento de la narración. En la mayoría de los casos, la audiencia debe percatarse de inmediato de lo que sucede, de quien se trata y donde sucede la acción paralela. El montaje alterno no debe considerarse como un recurso de edición exclusivo de la ficción. Puede emplearse ventajosamente en películas documentales, en particular cuando se usa para enlazar, contrastar o comparar dos o más acciones. La edición paralela proporciona un buen inicio en la narración progresiva ya que eleva el interés del espectador y desarrolla el relato en tiempo y espacio.

CORTE SOBRE LA ACCION

Muchos editores prefieren hacer los cortes en movimiento para que el cambio entre un plano y el otro quede oculto por la acción y no se evidencie como en el caso de los planos estáticos. Acciones tales como: abrir una puerta, beber, sentarse, subir o descender escaleras, contestar un teléfono o un cambio de posición, pueden cortarse en movimiento a discreción del editor. La decisión de editar sobre la acción debe dejarse al editor y no debe asumirla el camarógrafo. Algunas acciones en movimiento aparecen mejor logradas cuando se reali-

zan en su totalidad dentro de una sola toma, otras por el contrario se dividen y se resuelven en dos planos con mayor eficacia.

Por ejemplo un editor puede cortar de un plano medio a un acercamiento cuando un actor se sienta, pero puede permitir que el actor termine su bebida en un solo acercamiento.

El camarógrafo jamás debe cortar en algún movimiento significativo. Toda acción en movimiento debe filmarse en su totalidad. El final de la acción debe repetirse al principio de la siguiente toma (overlap).

El editor podrá decidir entonces dónde hacer el corte. Muchos camarógrafos de películas de no-ficción se enorgullecen de su habilidad para cortar sobre la acción en cámara. Este tipo de edición ahorra película pero disminuirá las posibilidades creativas del editor. El editor deberá contar siempre con tal cantidad de movimiento en overlapping como sea posible a fin de estudiar la acción y decidir el corte más efectivo.

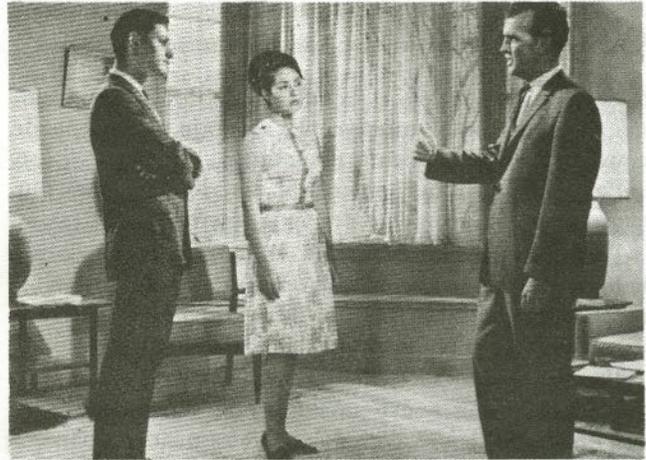
Los acercamientos en cut-in deben hacerse en todos los movimientos prolongados tales como: ascender o descender escaleras, o caminar grandes distancias. De este modo el editor abreviará el plano general o medio cortando al plano más cercano y eliminando parte del movimiento que considere necesario. Los planos cercanos se emplean también para alargar los planos generales en caso necesario, al repetir una parte del movimiento sin que el espectador escuche la repetición. Nueva siempre a los actores dentro y fuera de los acercamientos para facilitar el corte sobre la acción. La cámara debe arrancar antes de que el actor entre a cuadro y detenerse después que ha salido, a fin de contar con entradas y salidas limpias. Cuando se coloca a un actor inmóvil dentro de un acercamiento se obliga al editor a utilizar la longitud total del movimiento dentro del plano general a fin de llegar al punto en que el actor aparezca en el acercamiento. Sin embargo, si el actor entra al acercamiento el editor puede abreviar la escena previa al mover al actor dentro del plano más cercano sin que el espectador descubra que falta parte del movimiento final dentro del plano general.

CORTE Y CONTINUIDAD

El corte está estrechamente relacionado con la continuidad, una película es un rompecabezas hecho a la medida en el que los realizadores diseñan las piezas individuales. Cada pieza requiere cuidado especial para que se fusione armoniosamente con las que la circundan. Para que embonen en forma adecuada éstas deben haber sido realizadas para completar los espacios. Todas las piezas deben planearse para un ajuste preciso y for-

mar un cuadro armónico y continuo. Será más fácil ajustar las diversas piezas del rompecabezas si éstas encajan de modo natural. Si los planos individuales se filman con un diseño de edición en mente, un editor puede montar una secuencia perfectamente machada. Una narración en pantalla bien construida no puede ensamblarse a partir de planos filmados caprichosamente.

El camarógrafo debe filmar una variedad de planos que machen visual y técnicamente. La acción debe empalmar a través de los cortes directos, exposición, iluminación, y otros aspectos técnicos de plano en pla-



Cuando la cámara cambia a un nuevo ángulo para tomar un acercamiento, resulta necesario falsear o retirar un objeto, como el pedazo de pantalla de una lámpara. Este artificio pasará desapercibido si se realiza correctamente. El objeto deberá volver a su sitio cuando se filme otro plano abierto.



no.* Los saltos inexplicables en la continuidad o las variaciones técnicas distraerán al espectador y destruirán la ilusión necesaria para una presentación efectiva. A pesar de que se pueden disfrazar los errores en la edición y la técnica, es obligación del camarógrafo entregar escenas visualmente perfectas no obstante el número de planos requeridos.

Siempre que sea posible el editor experimentado insertará acercamientos en cut-away u otros recursos de edición para resolver escenas que no empalmen en continuidad direccional dinámica o estática. En casos extremos un editor puede tener un plano en que la dirección en pantalla o la mirada de un actor esté invertida.

Podrá entonces solicitar un blow-up o amplificación de un plano para reproducir un acercamiento faltante a partir de un two-shot. Estas medidas desesperadas se emplean sólo cuando todo lo demás falla. Por lo general sólo se aplican a películas de 35 mm. ya que la óptica en 16 mm. abre el grano en la imagen, revelando el artificio. Un editor podrá hacer poco o nada para corregir errores técnicos en la continuidad visual o auditiva. El esfuerzo empleado inútilmente en la edición para rescatar pietaje mal filmado estará mejor aplicado cuando se realice un trabajo de edición mejor acabado. No existe excusa para la falta de matching técnica o iconográfica. La única solución para los problemas de corte es filmar todas las escenas dando la debida consideración a todos los elementos que conforman la edición.

El director con la ayuda del encargado de la continuidad es responsable de que la acción empalme de plano en plano. Sin embargo si el camarógrafo trabaja por su cuenta como camarógrafo-director, el matching puede ser un problema agudo especialmente cuando el rodaje se lleva a cabo sin guión. La solución más fácil es plantear con cuidado los sitios en la secuencia donde la cámara se desplazará para nuevos ángulos y se analizará que acción habrá en ese momento.

Si el matching representa movimiento asegúrese de que éste se duplique al principio y al final de cada toma, a fin de que el editor corte sobre la acción si así lo desea. Las miradas y posiciones de los actores deberán duplicarse cuidadosamente en los planos subsecuentes para evitar saltos en la continuidad. Los actores profesionales por lo general están capacitados para repetir un movimiento u acción o hacer que mache una mirada innumerables veces o llegar a su marca de la misma manera. A los amateurs o aquellos que tienen poca experiencia no deben dárseles marcas en el piso ya que

estarán buscándolas con la mirada cuando se desplazan a la posición.

En lugar de la marca, un ingeniero, técnico o ejecutivo de una empresa debe buscar la esquina de un escritorio para recargarse o algún otro elemento del decorado que pueda sentir con una mano o un pie para alcanzar su marca. No debemos esperar que un actor amateur nos dé una interpretación profesional, no obstante lo brillante que pueda ser en su campo. El movimiento y la puesta en escena debe restringirse cuando se trabaje con personas comunes, a fin de que se concentren en la acción y los diálogos. Si el movimiento o los parlamentos son difíciles de duplicar en los distintos tipos de planos requeridos para una secuencia, debe considerarse la utilización de varias cámaras.

El camarógrafo debe proteger los diversos planos continuos filmando todos los acercamientos cut-in y cut-away que puedan emplearse para cubrir cualquier salto en la continuidad que resulten en la edición. Un acercamiento extremadamente cerrado en cut-in en que sólo se aprecie el rostro será muy útil para cubrir una acción mal enlazada entre planos, tal como una pelea, o cualquier otro tipo de movimiento que sea difícil de repetir.

Acercamientos de este tipo eliminarán la necesidad de contar con posiciones exactas o movimientos corporales que empalmen y sólo se requerirá que la mirada esté en la dirección correcta. Pueden filmarse en pares de tal modo que existan miradas a izquierda y derecha para que el editor pueda insertarlas en cualquier punto de la secuencia en que las miradas de los actores varíen conforme la acción progresa.

CORTE Y COMPOSICION

Los elementos de composición, actores, decorado, utilería y escenografía deben mantenerse en la misma área relativa del cuadro a través de diversas escenas que empalmen. El desplazamiento de elementos de la composición dentro del cuadro entre los planos puede confundir al espectador, por ejemplo una lámpara de mesa que aparezca al fondo a la izquierda de un actor en el plano general, no debe aparecer súbitamente a su derecha debido a un cambio de angulación. Los actores y los objetos estarán correctamente colocados si el principio del eje de acción se mantiene y la relación de los actores, decorado y utilería se anotan con cuidado cuando los ángulos de cámara se modifiquen para planos consecutivos. En ocasiones será necesario retirar o falsear un objeto de su posición, a fin de que aparezca correctamente en diversos planos. Esto sucede a menudo en los acercamientos en que la posición de la pantalla de una lámpara o la esquina del marco de un cuadro irrumpen

* A esto se le conoce también como **Raccord** (N. del T.).

en la composición. Una lámpara aparecerá cerca de un actor debido a un cambio en la longitud de la lente entre un plano general y un acercamiento, o un cuadro distante de un actor puede mostrarse de pronto como si estuviera detrás de él al desplazar la cámara a un acercamiento. Si el objeto no puede retirarse porque su ausencia se hace candente debe falsearse para que se vea a la distancia correcta. Pero si la secuencia requiere un plano de replanteamiento el objeto deberá regresar a su posición original.

Al cambiar tanto el ángulo de cámara como el tamaño de la imagen dará por resultado cortes suaves entre los planos debido a que el punto de vista de la cámara aumenta o disminuye conforme al tamaño de la imagen. Al variar el punto de vista, en lugar de desplazar directamente hacia adelante o atrás se cubrirán los errores menores en la continuidad y los cambios de posición de los objetos del decorado o de la utilería. De este modo la escena se describe a partir de un ángulo completamente nuevo.

PLANOS EN MOVIMIENTO Y PLANOS ESTATICOS

Los planos estáticos y en movimiento pueden intercortarse sin dificultad si el tempo del movimiento de la cámara se mantiene adecuadamente, estos planos pueden ser el mismo sujeto, filmado desde varias distancias y ángulos de cámara, o diferentes sujetos de manera repetitiva.

Así mismo puede introducirse movimiento en un plano estático de planteamiento y luego filmar de modo continuo con la cámara en movimiento. El plano medio subsiguiente puede filmarse con una cámara en movimiento de modo continuo.

Los acercamientos individuales de los actores también se realizarán con una cámara en movimiento. La secuencia concluirá con un plano general estático conforme los actores entran a un edificio. En este caso, los planos estáticos, cortarán de modo directo y efectivo con aquellos en movimiento, ya que este se inició en una escena estática y fue recogido sobre la marcha con una cámara en movimiento. Esta técnica también puede realizarse en sentido opuesto al abrir con un plano medio de los actores que caminan con una cámara en movimiento y después cortar a un plano general estático para mostrar su desarrollo conforme avanzan a lo largo de la calle.

Si se desea pueden utilizarse más planos en movimiento y concluir la secuencia con un plano estático conforme entran al edificio. El movimiento continuo de un actor o vehículo se realizará tanto en planos estáticos como en movimiento. Una serie de planos en movimien-

to del mismo sujeto o de otros, también intercortará a un sujeto en movimiento continuo; puede filmarse desde varias distancias y ángulos o la cámara empleará movimiento repetitivo como un panning o un dolly en sujetos estáticos. La cámara en movimiento puede filmar un auto que avanza desde el frente, la parte posterior o un costado en plano general, medio y acercamiento, o la cámara puede avanzar con un dolly hacia un edificio, luego a lo largo de la recepción, a través de una habitación o hacia diversos objetos similares como diversos tipos de herramientas, para hacer una comparación. De este modo los planos enlazarán directa o indirectamente entre sí.

Sin embargo los planos en movimiento y estáticos que intercortan un sujeto u objeto estático son planos generales difíciles, debido a que el cambio de un plano estático o uno en movimiento (o viceversa) resulta brusco e inesperado por la esencia del movimiento del sujeto, como ejemplo, un acercamiento estático de la carátula de un tablero de instrumentos no puede editarse con un panning continuo de todo el tablero; para poder intercortarlo dentro del panning, el acercamiento se hubiera filmado siguiendo el mismo movimiento de cámara.

Debido a que sólo pasaría sobre la carátula y le echaría un vistazo tal acercamiento en panning no tendría sentido. Resulta aconsejable en este caso filmar con una cámara estática ambos planos o panning hasta el punto donde se insertará el acercamiento. Posteriormente se filmará pietaje y se reanudará el panning.

Un panning, tilt o dolly de un sujeto estático precedido o continuado por un plano estático siempre debe filmarse con una cámara estática al principio y al final de la toma. Así, el corte se hará entre encuadres estáticos dejando el movimiento en la parte intermedia. Provocará un salto cortando un plano estático de un sujeto inmóvil a un plano en movimiento que se inicia de inmediato o pasar de un plano en movimiento continuo de un sujeto inmóvil a un plano estático.

Un plano en movimiento debe considerarse siempre en relación con los planos que le anteceden y los que prosiguen. Los planos del sujeto en movimiento ofrecen por lo general pocas dificultades en la edición debido a que el actor o el vehículo en movimiento pueden realizarse en planos estáticos o en movimiento. Los planos en movimiento y los estáticos de sujetos inmóviles pueden provocar problemas en la edición debido a que la introducción abrupta y la interrupción del movimiento de la imagen, en medio de un corte, molestará al espectador.

Sin embargo la combinación de un plano estático de sujetos inmóviles y un plano en movimiento de sujetos que se desplazan, enlazarán si se adecúan. Estas combinaciones ocurren en planos cut-away, tales como el

corte de un plano estático de la heroína atada a las vías del tren con un plano en movimiento continuo del héroe que corre a rescatarla. Esta situación refuerza la regla de edición, que dice que es posible editar en cut-away cualquier acontecimiento, en cualquier lugar, en cualquier tiempo.

TIMING DE LOS PLANOS EN MOVIMIENTO

La longitud en pantalla de un panning, tilt, dolly u otro plano en movimiento debe considerarse respecto a su valor de edición. La longitud en pantalla de un plano en movimiento está basada en el tiempo que la cámara se mueva. Mientras que la longitud en pantalla de un plano estático está basada en la acción del sujeto. Un plano en movimiento debe utilizarse en su totalidad (o cualquier fragmento continuo) debido a que es difícil (sino imposible) cortar durante el movimiento de la cámara. Por otro lado un plano estático puede reducirse (trimming) o fragmentarse en varios planos. En particular esto se aplica a sujetos estáticos o en acciones representadas por actores en posiciones más o menos estáticas. No se aplica a planos en movimiento de acción tales como vehículos o actores en movimiento que puedan cortarse en cualquier longitud deseada.

Por ejemplo: un plano general estático de un trabajador que ensambla un tornillo puede editarse de diversas maneras. Usarse en su totalidad; fragmentarse en varios planos, o emplearse como planos de planteamiento o replanteamiento para abrir o cerrar la secuencia, los planos medios y acercamientos pueden insertarse en cualquier punto. Un plano en movimiento, tal como un dolly que avanza o retroceda o ambos, será difícil de editar con otros planos excepto cuando la cámara se mantenga inmóvil. El editor puede verse obligado a utilizar una continuidad de pietaje superfluo hasta llegar a un plano medio o un acercamiento en que la cámara se haya detenido en su viaje. De este modo la ausencia de acción que puede acortarse dentro de un plano estático tendría que permanecer dentro de un plano en movimiento a fin de preservarlo o evitar interrumpirlo.

Paradójicamente, los cortes directos son siempre más rápidos que los planos en movimiento, debido a que van al punto de modo inmediato. Un plano en movimiento tal como un panning largo o un dolly a menudo contienen un pietaje inútil incluido al permitir que la cámara llegue al punto que se desee describir. La cámara debe registrar acción significativa en su proyecto y no al llegar a su destino.

Muchos camarógrafos y directores creen erróneamente que un plano en movimiento contribuye a dar flujo a la narración y acelera la acción en la pantalla. En muchos casos, el movimiento aumenta el relato en pan-

talla debido a que requiere más tiempo para llegar al punto; a menos que el movimiento de la cámara esté motivado dramáticamente, es mejor filmar diversos planos estáticos que intercortan en lugar de un plano largo en movimiento que se arrastre de un fragmento de acción significativa al otro. Aun cuando un plano en movimiento sea satisfactorio desde el punto de vista de la edición puede dificultarse su inserción entre planos estáticos.

Los planos ajustados en el timing en movimiento de una pista sonora sincronizada o una narración, por lo general no presentarán problemas dado que el movimiento está justificado por la longitud de la pista sonora utilizada. Sin embargo los planos silenciosos a menudo tienen un timing pobre debido a que el camarógrafo puede panear, hacer un tilt o un dolly demasiado rápido o demasiado lento. Un panning largo de una máquina puede aparecer logrado en los rushes pero cuando el editor trate de ajustar el plano dentro de la película puede descubrir que requiere únicamente diez segundos dentro de la narración y se ha excedido en treinta segundos.

Un dolly largo y lento puede ser inútil debido a que la longitud en pantalla resulta injustificada en relación con la secuencia en su totalidad. Estos planos también pueden alterar el tempo de una secuencia y no enlazar con planos estáticos o con otros planos en movimiento realizados con un timing diferente.

El uso de los planos en movimiento, en particular los silenciosos de contenido documental filmados sin guión, requiere una reflexión considerable. Esto es especialmente importante en contenidos estáticos cuando el camarógrafo desee inyectar movimiento al panear, hacer un dolly o un tilt. El valor del movimiento de cámara en relación con el relato y los problemas de edición que surjan deberán preverse. El movimiento de cámara sólo debe emplearse cuando esté justificado, siempre y cuando su longitud en pantalla no limite al editor.

PLANOS CON CAMARA SUELTA

Un plano estático de un intérprete que se mueve dentro del cuadro, como sentarse durante un acercamiento, deberá filmarse con una cámara fija y no con una que se desplace nerviosamente al principio del plano hasta que el camarógrafo está satisfecho con el encuadre. El editor puede encontrar dificultad para hacer un corte en matching con dichos planos a una escena previamente filmada con una cámara estática. El corte sobre acción puede dar la impresión de un brinco si éste ocurre entre dos planos fijos, como en el caso de un plano medio y un acercamiento, si al final del primer plano o al principio

del siguiente se filma con una cámara ligeramente en movimiento que tiende a corregir el encuadre.

Es mucho mejor estar ligeramente fuera del centro del cuadro que mover la cámara. El ajuste del encuadre es particularmente molesto en un acercamiento en que el actor entra a cuadro y se coloca en su posición. En algunos casos es tolerable un ligero paneo, pero si la cámara se mueve con un panning y un tilt combinados para encuadrar al actor correctamente conforme entra, el editor se verá obligado a descartar la entrada y cortar al actor en posición después de que el actor y la cámara se han detenido. Esto eliminará el corte sobre el movimiento y requerirá utilizar el movimiento completo en el plano anterior hasta el punto donde se detenga. Después el actor situado en su posición final podrá inter-cortar en ambos planos.

Un ensayo adecuado que permita al actor llegar a su marca puede eliminar las correcciones de encuadre y permitir al camarógrafo fijar su cámara. Esta es una falla particular de los camarógrafos de documental, quienes filman con la cabeza del tripie suelta para cubrir cualquier contingencia. Esta técnica de reportaje no puede aceptarse en películas de ficción, la operación con la cámara suelta puede complicar el corte sobre la acción y dar por resultado una película menos fluida.

PLANOS DE PROTECCION

Los planos de protección son escenas adicionales filmadas para cubrir cualquier problema de edición imprevisto o para reemplazar escenas dudosas que presentan dificultades en la edición, debido a un timing equivocado o erróneo, longitud excesiva, falta de matching, panning o dollies largos, etc. Podrá haber planos adicionales no señalados en el guión o escenas repetitivas filmadas de una manera novedosa. Una escena en particular puede ofrecer dudas de edición al filmarse si existe una dificultad respecto a su corte. Debido a que las decisiones de edición son a menudo difíciles de tomar durante el rodaje y dado que la elección debe dejarse al editor, es aconsejable filmar planos de protección si el director o el camarógrafo sienten que una escena es demasiado breve o demasiado larga; si la cámara hizo un dolly o panning muy lento; si llegara a existir una posible falta de matching en miradas o dirección de viaje; si existe un error en la posición del actor, de la utilería o del ángulo de cámara; si los fondos no coinciden con aquél previamente establecido; o si el vestuario, el movimiento, la posición o la mirada pueden estar equivocados o la escena resultar inaceptable por razones técnicas.

Ciertas situaciones de producción requieren automáticamente planos de protección debido a que es difícil

sino imposible, prever las necesidades futuras del editor durante el rodaje. Por ejemplo se puede filmar un panning, tilt o dolly varias veces a diferentes velocidades para dar alternativas al editor. Los pannings y tilts de escenas estáticas pueden realizarse en ambas direcciones para que el editor elija. Los pannings o dollies largos pueden protegerse con una serie de planos estáticos al principio y al final de la escena, en caso de que el editor necesite reducir el pietaje y no le sea posible cortar a la mitad del movimiento de cámara. Los ángulos inclinados (holandeses) pueden realizarse de izquierda a derecha y viceversa particularmente si se filman varios, a fin de que el editor los emplee en una composición contraria o contrastante. Los acercamientos de reacción deberán filmarse para insertarse en escenas largas en particular, si se filma de un mismo ángulo. De esta manera el pietaje innecesario puede descartarse sin provocar un salto en la continuidad. resulta recomendable si se filma de un modo improvisado filmar acercamientos de reacción para "todos los usos" en los que el actor mire en todas las direcciones posibles. Estos podrán insertarse en cualquier punto donde se necesiten y resultan muy útiles si se filman para eliminar el fondo o para situar al actor contra otro neutro.

Los problemas de matching relacionados con las miradas de los actores, dirección de viaje, vestuario, etc. a menudo surgen cuando se filman después de largos intervalos escenas que empalmen o cuando no se han hecho suficientes anotaciones durante la sesión de rodaje. A pesar de que pueda originar una pérdida de tiempo y elevar los costos es importante filmar las escenas en ambos sentidos cuando el camarógrafo o el director tengan la más leve duda en escenas que machen. Aun cuando se debe evitar repetir escenas, por no existir dudas, el costo de la película y el tiempo que representa refilmar una escena desde el mismo emplazamiento resulta más económico que los retakes posteriores. Las diferencias de opinión del personal de producción respecto a la falsificación en las posiciones, ángulos de cámara, decorados o utilería pueden solucionarse al filmar la escena de ambos modos. Puede ocasionar problemas de matching filmar planos adicionales después de que el rodaje ha concluido, por lo que es aconsejable preverlos antes de la filmación.

Si al momento de filmar surgen dudas sobre la necesidad de contar con planos adicionales, la secuencia original puede protegerse filmando contra fondos artificiales, tales como el cielo, árboles, paredes o cortinas neutras. Este tipo de fondos machan con facilidad debido a que se verá muy poco o nada detrás de un actor en un acercamiento. Un fondo difícil de machar puede solucionarse al filmar un acercamiento adicional lo más cerrado posible.

Los planos de protección por lo general implican tener que filmar una escena adicional "por si se ofrece", en caso de que la escena original no funcione por alguna razón. Sin embargo los planos de protección pueden ser escenas adicionales no previstas en el guión. Estas auxiliarán al editor dándole otras opciones. Ejemplos de planos de protección: planos generales de edificios, grandes planos generales de fábricas, complejos industriales u otras áreas afines; acercamientos de letreros, placas, señales, escenas de intensa actividad que pueden ser útiles en la edición, insertos de ruedas girando, líquidos fluyendo, etc. de hecho todo aquello de naturaleza particular o neutra que sirva para introducir, establecer o enlazar secuencias. El camarógrafo debe estar siempre a la búsqueda de tales planos y tener conciencia de sus posibilidades en la edición. Un plano de protección filmado sobre el impulso no será valioso para resolver problemas de edición.

DISOLVENCIAS

Las disolvencias fueron originalmente empleadas por el cine de ficción para dar transiciones de tiempo y espacio, alterar la condición mental de un personaje o para fusionar planos en un montaje. Los abusos han provocado su uso indiscriminado tanto en la televisión como en los documentales de archivo. Los cortes abruptos en el material mal editado, en ocasiones se suavizan por medio de las disolvencias. Los editores de películas ficción experimentados han incrementado el ritmo del relato al eliminar disolvencias en la medida de lo posible. Algunos editores de documental por otra parte han aumentado la utilización de disolvencias, a tal grado que se ha convertido en una "muleta cinematográfica", que cubre los saltos en la continuidad, el pietaje insuficiente, los cambios de dirección, escenas faltantes, edición mediocre y otras limitaciones más.

Las disolvencias deben usarse para fundir los títulos de los créditos, para dar transiciones espacio-temporales o para iniciar un flashback. Además pueden emplearse en un montaje encadenado o en un comercial para televisión fundiendo diversas escenas breves de contenidos diferentes, a fin de lograr una continuidad visual adecuada. No deben usarse sólo porque sean fáciles de obtener por medio de las pistas A y B al imprimir el material. Se evitará usar una disolvencia cuando la secuencia se haya realizado mal y no pueda editarse correctamente por medio de cortes directos. Debido a la naturaleza del material, existe una mayor justificación para el empleo de disolvencias en los documentales de recopilación. Si el productor se propusiera exigir al editor que justifique cada disolvencia empleada, pocas de éstas se usarían. Las disolvencias sólo deben utilizarse

cuando exista una motivación apropiada. A menudo las escenas pobremente realizadas hacen que el editor diga: "si no las puedes resolver, disuélvela".

PROBLEMAS DE EDICION DE SONIDO

El corte en matching de escenas con sonido sincrónico o directo es mucho más difícil que la edición de escenas silenciosas. La acción sólo requiere que empalmen en las escenas silenciosas. Si la acción descrita en la película editada transmite el significado del evento original, éste resultado podrá ser satisfactorio en términos generales. Los planos pueden alternarse, las secuencias condensarse o expandirse, la acción fragmentarse e insertarse las reacciones.

La edición de la película silenciosa sólo está limitada por la experiencia y el ingenio del editor. La versión editada del evento filmado será aceptable; si aparenta describir la acción original. No es necesario que reproduzca con fidelidad el suceso original como ocurrió en tiempo y/o espacio. Es decir, en la medida que la película en pantalla aparezca de modo correcto, el público la aceptará y creará en ella.

Las películas narradas ofrecen considerable libertad en su edición, ya que son básicamente películas silenciosas complementadas con voz fuera de cuadro (voz en off) música y efectos. Sin embargo las películas con voz en sincronía, en las que el diálogo narra la historia, deben editarse con la pista de sonido. Debido a que el registro del audio está "anclado" a la imagen, el editor se encuentra limitado para decidir sólo el aspecto visual. El no tomar esto en cuenta puede alterar o arruinar por completo el significado del diálogo.

La edición del sonido sincrónico obliga al editor a tomar en cuenta todo aquello que esté disponible para el fragmento particular de la pista sonora de que se trate. La única alternativa será usar o descartar el plano. Sin duda, es posible manipular con la pista sonora al trasponer palabras y usar otros trucos de edición que no corresponden al campo del camarógrafo.

La edición en matching de escenas dialogadas requiere que el movimiento o acción del actor durante los cortes empalmen con precisión. El editor puede seleccionar cualquier punto como un plano silencioso, donde un giro de cabeza o la señal de una mano mache con el final del plano anterior. Las escenas dialogadas no ofrecen esta alternativa al editor quien debe cortar tomando en cuenta la pista sonora y aceptar la acción como está representada. La continuidad visual y auditiva debe mantenerse de modo estricto durante el rodaje, a fin de que tanto el diálogo como la acción machen en los intercortes. Cuando la cámara se desplace a otro ángulo

se logrará la continuidad si las posiciones y miradas de los actores se repiten.

Las escenas dialogadas casi siempre se filman a partir de un guión a fin de que pueda mantenerse fácilmente la continuidad. Sin embargo debido a que el énfasis está generalmente en lo que el actor dice, más que en lo que hace, el camarógrafo y/o el director deben poner cuidado en machar los movimientos, posiciones y miradas del actor. Las escenas dialogadas deberán ensayarse con sumo cuidado para dar énfasis a lo que el actor hace y en dónde se detiene o mueve conforme da sus parlamentos. Esto es particularmente importante cuando se emplea la técnica de la escena maestra, ya que los actores deben repetir sus acciones y diálogo en



El diálogo y las reacciones de cada actor deben filmarse en su totalidad cuando se realicen acercamientos en campo y contracampo. Cada actor debe decir sus líneas, escuchar y reaccionar ante el otro.



planos más cercanos. En el caso de que tanto la acción como el diálogo no machen el editor tendrá problemas para editar las secuencias. Estas faltas de matching en la acción pueden obligar al editor a intercortar a planos de reacción del actor que escucha o a recurrir a acercamientos de reacción en cut-away de otros actores con el objeto de cubrir los saltos en la continuidad; cuando se emplea la técnica de la toma triple y la secuencia se filma plano por plano, la acción y el diálogo deberán hacerse en overlapping para obtener un empalme preciso.

FLUJO DEL SONIDO

La edición del sonido y la imagen no debe realizarse de forma paralela ya que los elementos visuales y auditivos no empiezan y terminan juntos en cada plano individual. El sonido debe fluir entre las escenas para ser más efectivo. El editor generalmente prefiere continuar la pista sonora del actor que habla sobre los planos de reacción del actor o los actores que escuchan. Esto da por resultado un tratamiento de rebote en el que los actores que hablan y escuchan entre sí. Por este medio se evita la edición abrupta que daría como resultado si la imagen del actor y su discurso se iniciaran y se detuvieran simultáneamente. La cámara rara vez permanece sobre el que habla mientras da su parlamento, a menos que lo que él exprese sea más importante que la reacción de los que escuchan.

El editor contará con los parlamentos de los actores así como con planos de reacción de todos los personajes involucrados, a fin de que pueda editar la secuencia de modo adecuado.

Estos planos de reacción silenciosos facilitan considerablemente el trabajo de edición, ya que si alguna parte del diálogo se elimina o si se desea insertar líneas adicionales wild (sonido no sincrónico) contribuyen a crear este artificio. Esta modificación en el diálogo no provocará un salto o brinco en la continuidad, debido a que el público observa la reacción de los actores que escuchan y no al actor que habla. De este modo el parlamento de un actor puede reducirse o alargarse, sin importar el punto donde se requiera el cambio del diálogo. El editor utiliza las últimas líneas del discurso sobre el plano de reacción del que se escucha. Después el editor retira el diálogo original o inserta líneas wild. Una vez hecho el cambio, el editor regresa al sonido original.

Los acercamientos sobre el hombro en que dos actores hablan entre sí deben filmarse por completo sobre cada actor. Este método proporciona planos de reacción de ambos actores conforme escuchan sus parlamentos respectivos. Cada actor en cuadro da sus líneas, escucha y reacciona hacia su interlocutor, quien da la espalda a

cámara en los acercamientos sobre el hombro, o se encuentra fuera de cuadro en los acercamientos de punto de vista. A pesar de que esta técnica aparente desperdiciar material, proporciona planos de reacción en *matching* para pensamientos expresados dando por resultado un mejor juego escénico entre los actores; ya que el diálogo se escucha sobre la reacción del actor, el material ahorrado al filmar unos cuantos planos de reacción silenciosos para insertarse donde hagan falta, puede disminuir la calidad de la representación de los actores. Además el editor se verá restringido para machar las reacciones exactas a un diálogo en particular.

La cámara nunca debe detenerse a la mitad de un diálogo importante. A pesar de que el editor pueda no tener interés en un punto de la narración, requerirá continuar la pista sonora sobre el plano de reacción u otros planos. Cuando se trate de un discurso largo y el guión señala que la imagen no es necesaria, la cámara puede detenerse pero el resto del discurso deberá grabarse. Todos los cortes en cámara se determinarán previamente por el contenido de la pista sonora y deberán anotarse en el guión.

Los saltos en continuidad deben evitarse siempre que se presenten fragmentos de un discurso largo, como en el caso de un reportaje de un personaje importante dirigiéndose a una multitud, cortando a planos de reacción del público que escucha. La película en pantalla presentará los puntos más relevantes del discurso sin que el espectador perciba que se han eliminado largos fragmentos. La única forma en que la cámara puede permanecer sobre el conductor sería usando disolvencias cada vez que se realice un corte para suavizar los cambios en la apariencia o posición del conductor.

NECESIDADES DE EDICION

Todo el pietaje que se proporciona a un editor debe reunir tres requisitos:

TECNICA

ESTETICA

NARRATIVA

REQUISITOS TECNICOS

Los elementos técnicos de una película, tales como fotografía, iluminación, color, exposición, sonido, etc., deberán mantener una uniformidad en la calidad de la producción. No deben existir diferencias notables en lo visual o auditivo cuando la película se ensamble y se haga una copia compuesta adecuadamente balanceada y con ritmo.

Un salto en la continuidad distraerá al público a menos que se haya insertado deliberadamente para dar un efecto especial. Un sonido registrado pobremente, un cambio evidente en la iluminación, una falta de balance en el color, o cualquier otra discrepancia técnica son errores inaceptables. Una excelente factura artesanal se da por hecho en las películas de ficción producidas profesionalmente. Si un realizador serio de películas de no ficción espera atraer la atención del público, deberá intentar alcanzar esta calidad profesional.

ELEMENTOS ESTETICOS

La película editada debe avanzar con una serie de imágenes en movimiento que proporcionen placer al verlas y sean fáciles de comprender, a menos que el realizador desee estimular o provocar al público para propósitos del relato; o quiera crear una reacción violenta o desagradable. La composición escénica, los movimientos de cámara y del actor, los efectos de la iluminación, la selección de colores y otros aspectos pictóricos de los decorados, fondos, vestuario y utilería deberán integrarse en su totalidad sobre la base de su resultado acumulativo cuando las escenas sean finalmente editadas. El buen camarógrafo intenta producir las imágenes en movimiento más bellas posibles. Sin embargo a menudo es mejor, sobre todo en documentales, presentar una película realista más que una plásticamente bella.

Esto no implica que la belleza y el realismo no puedan combinarse o que las películas de no-ficción deban realizarse de forma mecánica, aburrida y con poca imaginación. Esto quiere decir que los asuntos de carácter documental deberán reproducirse más que disfrazarse para propósitos plásticos. Las películas documentales deberán ser tan bellas como sea posible, dentro de los confines del realismo. Los elementos iconográficos deberán manejarse en una forma adecuada estéticamente, sin robarle la escena al tema. La meta principal de un documental es analizar un tema y no vender la fotografía.

FACTORES NARRATIVOS

Los planos técnicamente perfectos, compuestos de manera excelente tienen poco o ningún significado si la película se presenta de forma ilógica o incoherente. No se debe confundir ni forzar al público a seguir asuntos, a menos que las desviaciones de la trama contribuyan a la narración.

Los problemas de la narración no son la preocupación principal del camarógrafo que filma a partir de un guión detallado sino, del camarógrafo-director de no-ficción que filma a partir de un esquema o de unas

breves notas, éste debe asegurarse que su pietaje pueda ser editado adecuadamente. Para lograrlo se requiere una comprensión profunda de los valores del relato, las reacciones del auditorio y las necesidades de edición, aún el documental más sencillo debe atraer el interés del público y mantener su atención conforme la película avanza. Una vez que se ha introducido y desarrollado la trama o el tema, la narración debe crecer en interés conforme progresa. Cada plano debe decir algo. Todas las escenas se enlazarán para que su efecto combinado y no su contenido individual produzca las reacciones esperadas del público. Los editores de cine tienen un dicho "hazlos reir o hazlos llorar pero despierta su interés".

La meta más importante es lograr que el espectador se preocupe por las personas y las acciones representadas. Esto significa lograr la identificación con los intérpretes y preocuparse por lo que sucede. También incluye el material no ficción, ya que debe despertarse interés por el tema, mensaje o problema descrito.

Un editor siempre busca subrayar las acciones del personaje y destacar los objetos en los que el espectador está más interesado. El camarógrafo debe mantener presente esta necesidad durante el rodaje, a fin de que filme los fragmentos más significativos de la acción en su totalidad. Para lograr una película interesante, el camarógrafo debe crear un mundo verosímil en la pantalla. Esto se logra empleando la cámara de cine como una herramienta del relato y no sólo como un instrumento de registro.

LOS CAMAROGRAFOS PUEDEN APRENDER DE LOS EDITORES DE CINE

Un camarógrafo puede aumentar sus conocimientos en la sala de edición, ya sea a través de la observación o escuchando comentarios de un editor experimentado quien puede proporcionarle una crítica constructiva del material filmado. Este procedimiento puede ser útil cuando se filma de modo improvisado. Este método requiere filmar planos individuales que intercorten e incrementen el interés a medida que progresa el evento. El camarógrafo debe aprender a desglosar un acontecimiento en planos individuales, diciendo qué tipo de plano se requiere para cada fragmento particular. A continuación debe considerar qué ángulo de cámara y qué movimiento de la misma, si lo hubiera debe emplearse para describir correctamente el segmento de la acción particular.

Después decidirá en qué sitio insertará acercamientos en cut-in y cut-away significativos. Estos pueden emplearse para acercar y comprometer al auditorio con las

acciones descritas, para distraer al espectador si se requiere cubrir un salto en la continuidad o reducir y prolongar escenas. También debe anticiparse en caso necesario a proporcionar planos de reacción para propósitos del relato o de la edición. El camarógrafo deberá comprender por qué es importante contar con planos de reacción y por qué es necesario filmar planos de protección que serán útiles al editor. Debe además aprender a filmar las escenas a fin de que proporcione al editor el mayor número de alternativas, esto se logrará haciendo que las acciones se repitan de plano en plano, filmando entradas y salidas correctas. Buscando pausas en los planos en movimiento a fin de permitir el corte en escenas estáticas y otros trucos adquiridos al tener más experiencia en términos de edición.

CONCLUSION

Una película se concibe en la cámara y se monta en el cuarto de edición, entre mejor sea la concepción mejor será la película terminada. Una película realizada a partir de un guión sólido, planeada con precisión y desglosada cuidadosamente con un diseño de edición previo en la mente, por lo general, se encontrará con menores problemas de edición. Por otra parte una película filmada de modo improvisado requiere un manejo correcto y debe fotografiarse como sigue: Con un plan de rodaje definido, con técnicas que permitan al editor una amplia variedad de elección para montar el pietaje. Aun cuando se filme a partir de un guión o de un plan de rodaje es aconsejable proporcionar al editor distintas alternativas.

Los directores y camarógrafos experimentados proporcionan a sus editores más pietaje del necesario a fin de permitir una mayor variedad de planos. Las limitaciones de tiempo y presupuesto en las películas de ficción deciden por lo común el número de emplazamientos de cámara, planos y pietaje de protección adicional. Sin embargo no hay hazón para filmar escenas que no enlacen por falta de previsión. La reflexión sobre las necesidades de edición antes y durante el rodaje evitará muchos problemas. Recuérdese que el editor sólo puede montar la película a partir del pietaje proporcionado.

Si se quiere escenas no filmadas o encuentra imposible unir escenas que no fueran machadas lógicamente, el director o el camarógrafo fracasarán en su cometido. Los editores con experiencia pueden hacer maravillas para salvar pietaje mal filmado, pero no pueden hacer milagros.

El editor no puede cambiar la dirección en la pantalla o las miradas de los intérpretes, ni cambiar los valores tonales o los colores del vestuario o decorado ni alterar

la composición ni modificar la iluminación, ni corregir los ángulos de cámara, ni acelerar o disminuir el movimiento de cámara y/o actores; tampoco puede insertar acercamientos que no existen, dar acción en escenas estáticas, cubrir saltos si no cuenta con planos de reacción o protección, reducir pietaje a la mitad de un plano si no tiene acercamientos en cut-in o en cut-away, enlazar planos consecutivos si los actores están fuera de su posición o miran hacia un punto equivocado; corregir errores visuales o auditivos que rebasan el campo del laboratorio o del doblaje; o empalmar una película a partir de planos filmados de modo incoherente.

Sólo el camarógrafo ya sea que trabaje solo o con la asistencia del director o del encargado de la continuidad cuando filme a partir de un guión, puede ver que se cumplan estos requisitos durante el rodaje.

De este modo el editor cuenta con pietaje en matching, suficiente material de protección y planos correctos que le permitan cualquier posibilidad de elección. Un camarógrafo calificado no debe intentar "editar en la cámara" impidiendo al editor realizar su trabajo. A pesar de que el camarógrafo puede influir de modo decisivo en la presentación de la película, la prerrogativa de las decisiones de edición debe reservarse al editor.

ACERCAMIENTOS

INTRODUCCION

El acercamiento es un recurso único del cine, sólo las películas permiten la descripción en gran escala de un fragmento de la acción. Un rostro, un objeto pequeño puede elegirse de la totalidad de una escena y mostrarse inundando la pantalla en un acercamiento.

Por lo común una representación teatral, ópera o ballet se observan desde un punto fijo, los acercamientos hacen posible la descripción de fragmentos detallados de estos.

El acercamiento puede trasladar al espectador dentro de la escena, eliminar lo superfluo en ese momento y aislar cualquier incidente significativo en que se deba hacer énfasis. Un acercamiento elegido en forma adecuada, filmado correctamente y editado con eficacia puede aumentar el impacto dramático y dar claridad visual al evento; cuando no se usa de modo apropiado el acercamiento puede confundir al público y distraer su atención, neutralizando así su eficacia cinematográfica.

El acercamiento es uno de los recursos más poderosos de que dispone el realizador. Debe reservarse para señalar puntos relevantes en la historia, a fin de que alcance su pretendido impacto visual sobre el público.

Los acercamientos deben considerarse desde el punto de vista artístico y de la edición. Un director de fotografía de ficción se preocupa básicamente por los aspectos visuales de un acercamiento. Por lo general su elección depende del escritor o director para propósitos del relato.

El camarógrafo-director de no ficción que se ve precisado a tomar decisiones de edición durante el rodaje, debe comprender con profundidad el uso de los acercamientos. La elección de un acercamiento al filmar de modo improvisado debe estar influida por razones de edición y no por motivos visuales; por ejemplo, los acercamientos de reacción en cut-away pueden filmarse previendo problemas de edición que pueden surgir más tarde. La utilización de un acercamiento para distraer al público a fin de cubrir un salto es tan importante desde el punto de vista de la edición como si es empleado para dar énfasis dramático visual.

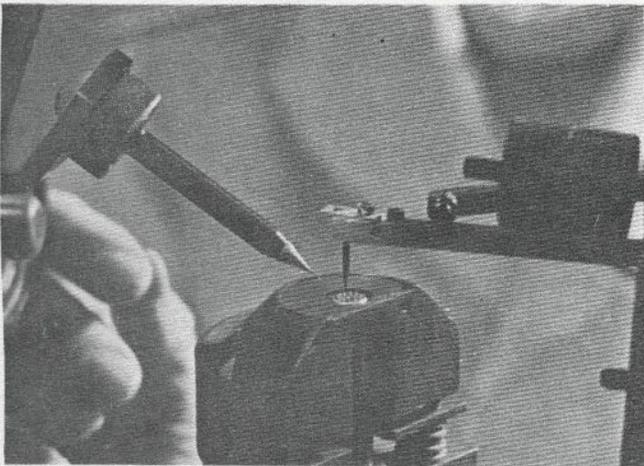
TAMAÑO DEL ACERCAMIENTO

Los acercamientos pueden describirse en el guión de acuerdo al tamaño de la imagen o anotarse como close-up o C.U. y dejar la decisión sobre el tamaño al director o camarógrafo. La interpretación del área contenida en un acercamiento varía enormemente, pero casi siempre es considerada en relación con el sujeto de que se trate. Por ello los acercamientos de personas, animales u objetos requerirán tratamientos diferentes.

Especificaciones de acercamientos para personas:

Acercamientos medios (Medium Close-up) a partir de la mitad del tronco hasta arriba de la cabeza.

Acercamiento de hombros y cabeza (Head and Shoulder Close-up) a partir de los hombros hasta la cabeza.



La cámara puede reproducir una acción pequeña a gran escala. Los dedos servirán de referencia para establecer el tamaño de los objetos.

Acercamientos de la cabeza (Head Close-up) únicamente la cabeza y cuello.

Gran acercamiento (Chocker Close-up) incluye la barbilla y termina a la mitad de la frente.

Un acercamiento de una persona, a menos que se especifique de otro modo, debe considerarse como un acercamiento de hombros y cabeza.

GRANDES ACERCAMIENTOS

Las áreas u objetos diminutos o los fragmentos pequeños de objetos o áreas grandes pueden filmarse en grandes acercamientos a fin de que aparezcan magnificados en la pantalla, así mismo se puede filmar insectos, las partes pequeñas de una máquina, la carátula de un instrumento o una acción imperceptible tal como la aplicación de una gota de soldadura a una parte electrónica. Las partes de la cabeza como oído, nariz, labios u ojos pueden reproducirse siempre que su inserción garantice un significado altamente dramático.

ACERCAMIENTOS SOBRE EL HOMBRO

Un plano cinematográfico típico que no tiene equivalente en la fotografía fija, es el acercamiento de una persona vista sobre el hombro de otra persona en primer término. Estos acercamientos permiten una transición efectiva de planos objetivamente filmados a acercamientos de punto de vista. De este modo la cámara se desplaza alrededor de un ángulo objetivo a otro intermedio que introduce el siguiente acercamiento de punto de vista. El acercamiento sobre el hombro puede eliminarse si los intérpretes aparecen sólo en acercamientos obje-

tivos. Sin embargo el corte a un acercamiento de punto de vista será mucho más suave si está precedido por un acercamiento sobre el hombro.

Este tipo de acercamientos deben filmarse de igual forma cuando se trata de dos actores, a fin de que aparezcan del mismo tamaño en pantalla. Aunque no es absolutamente necesario que la distancia de la cámara, el ángulo y el tamaño de la imagen machen con precisión deben ser equivalentes entre sí. En ocasiones es difícil de obtener un matching exacto, especialmente entre un hombre y una mujer debido a las diferencias del contorno de los cuerpos. El peinado alto de una actriz influye en el tamaño de la imagen y el encuadre. Es importante que los acercamientos sobre el hombro en campo y contracampo aparezcan iguales para el espectador.

El actor que se encuentra en primer término sobre cuyo hombro se filma al otro actor, deberá angularse y encuadrarse de tal modo que su espalda y un costado se describan desde un ángulo de tres cuartos. La línea de su mejilla pero no su nariz deben aparecer para que sus rasgos fisonómicos no sean identificables. Si los rasgos del actor más cercano son visibles la escena se convierte en un plano doble (two-shot).

Si los actores se miran entre sí, el actor más lejano aparecerá en un acercamiento angulado en tres cuartos. El actor en primer término puede filmarse de dos maneras: incluir su cabeza y una porción del hombro, o cortar ligeramente la parte de su cabeza que esté más lejos de la cámara. Se recomienda el primer método ya que permite encuadrar mejor.

El segundo método puede utilizarse cuando los actores están reunidos estrechamente, si se desea hacer un gran acercamiento o un plano más compacto como cuando se filma para la televisión.

Los acercamientos sobre el hombro se especifican sobre el hombro o se eligen durante el rodaje al señalar el emplazamiento de la cámara en relación con los personajes, por ejemplo: el plano debe hacerse sobre el hombro de Enrique mirando a Elena. El acercamiento contrario será sobre el hombro de Elena viendo a Enrique.

TIPOS DE ACERCAMIENTOS

CUT-IN

CUT-AWAY

ACERCAMIENTOS EN CUT-IN

Un acercamiento en cut-in es un fragmento amplificado de una escena previa más grande. Este acercamiento prolonga la acción principal al llenar la pantalla

con un punto de vista más cercano de un actor significativo, objeto importante o acción relevante.

Los acercamientos en cut-in pueden filmarse desde cuatro ángulos de cámara:

OBJETIVO.—Es aquel en que la cámara filma desde el punto de vista de un observador oculto; este acercamiento permite al espectador aproximarse al personaje, objeto o acción sin comprometerlo personalmente.

SUBJETIVO.—En éste la persona que se filma mira directamente a la lente. Pocas veces se utiliza en películas de ficción, y sirve para que un actor, narrador o conductor expliquen, describan o comenten algún pasaje del relato conforme éste avanza. Se utiliza con frecuencia en comedias para que los actores puedan hacer un aparte con el espectador. También se usa a menudo en películas para televisión. Los acercamientos subjetivos se emplean así mismo en películas de no-



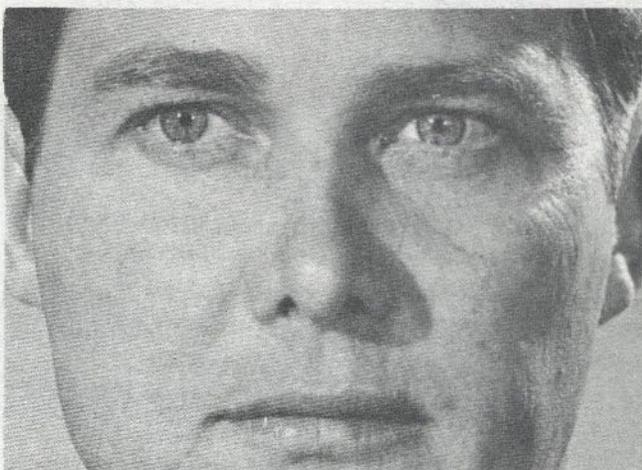
Acercamiento medio.



Acercamiento de cabeza y hombro.



Acercamiento de cabeza.



Gran acercamiento.

ficción a fin de que el entrevistado pueda hablar directamente al público.

SOBRE EL HOMBRO.—La cámara filma sobre el hombro del actor contrario, estos acercamientos se filman generalmente en campo y contracampo cuando dos actores se confrontan para intercambiar diálogo.

PUNTO DE VISTA.—Se filman desde el punto de vista de un actor en la escena, la cámara se coloca a un costado del actor lo más cerca posible del eje de acción a fin de que el público observe al otro actor desde su punto de vista. Cuando dos intérpretes se filman en acercamientos p.o.v. contrarios se recomienda situar al que está fuera de cuadro a un lado de la cámara para que el actor que está en cuadro mire correctamente. La mirada debe dirigirse siempre a un lado de la lente sin importar la angulación o la altura de la cámara.



El acercamiento sobre el hombro no existe en la fotografía; es un recurso exclusivamente cinematográfico. Los acercamientos sobre el hombro se filman en parejas. Ambos acercamientos deben ser iguales en tamaño y angulación. Aunque no es imperativo que la distancia de la cámara, el ángulo y el tamaño de la imagen sean exactos deben aproximarse entre sí. Un acercamiento sobre del hombro sirve como transición para un acercamiento de punto de vista.



Cuando la altura del actor varía, como cuando uno está sentado y el otro de pie, la mirada se falseará a un lado justo arriba de la lente para el actor que mira hacia arriba o viceversa.

Los actores que aparecen en acercamientos sobre el hombro y de punto de vista deben identificarse primero en un plano doble para evitar que el espectador se confunda cuando la cámara se desplace para filmar los acercamientos.

Ambos tipos de acercamientos pueden editarse en cualquier forma aunque resulta recomendable editar pares opuestos de acercamientos similares. El acercamiento de p.o.v. es el que compromete más emocionalmente al espectador ya que tiene la impresión de sustituir al personaje que está fuera de cuadro.

COMO EMPLEAR LOS ACERCAMIENTOS EN CUT-IN

Para incrementar los climas dramáticos, como un diálogo importante o la acción y reacción de un personaje. Cuando se requiera aumentar la atención del público o enfatizar dramáticamente, el sujeto debe acercarse al espectador.

Para aislar algún punto significativo y eliminar lo superfluo. De este modo la atención del auditorio puede concentrarse en una acción importante, un objeto en particular o un gesto significativo. El acercamiento permite presentar sólo lo que debe verse en ese momento eliminando el resto.

Amplificar una acción imperceptible. Un acercamiento permite aclarar visualmente lo que sucede cuando la acción es demasiado pequeña para ser percibida por el espectador en un plano medio o en un plano general. Debe satisfacerse la curiosidad del público aproximándolo ya que de otra manera perderá interés.

Para dar un paso de tiempo, el intervalo requerido en las acciones prolongadas puede reducirse, insertando un acercamiento en cut-in, este plano permite eliminar la acción respectiva o tediosa. Por ejemplo: una persona puede empezar un trabajo mecanográfico; un acercamiento de reacción del actor y/o un plano cerrado de sus dedos oprimiendo las teclas puede continuar con un plano de la carta terminada conforme se extrae de la máquina de escribir. El público aceptará la secuencia como si estuviera completa debido a que recibió la impresión del evento en su totalidad.

Para distraer al auditorio, un acercamiento en cut-in puede cubrir un salto ocasionado por falta de matching o de un fragmento de la acción. Un plano general y un plano medio pueden no intercortar debido a las diferencias en las posiciones, miradas o movimientos de los actores. Un acercamiento insertado entre estos dos planos permitirá que el salto pase desapercibido, ya que cualquier cambio pudo ocurrir mientras el acercamiento estaba en pantalla.

Para sustituir una acción oculta que no puede filmarse por razones físicas, como una operación inaccesible o escondida dentro de una máquina, un horno de fundición o una computadora electrónica. La misma técnica del acercamiento puede emplearse en cualquier sujeto que no pueda filmarse debido a que no existe una ima-

gen que pueda registrar la cámara. Estos pueden ser la acción de circuitos electrónicos u otras acciones demasiado peligrosas que impidan la cercanía de la cámara.

ACERCAMIENTOS EN CUT-IN PARA PLANTEAMIENTO

Un acercamiento en cut-in debe siempre establecerse en un plano general previo de modo que el espectador esté consciente de su ubicación con respecto a la escena completa. Un acercamiento en cut-in de un actor, ob-



El actor descrito en un plano sobre el hombro, deberá angularse de tal modo que su espalda y un lado de su rostro se observen en un ángulo tres cuartos posterior.



La cámara ha sido angulada en forma incorrecta en este acercamiento sobre del hombro. Obsérvese que la punta de la nariz sobresale a la línea de la mejilla. Si los rasgos del actor más cercano son visibles el plano se convierte en un two-shot.

jeto o acción que no ha sido observado con claridad en el plano general o el plano medio anterior creará confusión en el público.

Una de las razones para emplear un plano general es establecer la posición relativa de los actores y objetos en el decorado. Debido a que un acercamiento en cut-in es un fragmento de la acción principal es importante que el sujeto y la acción contenidos sean identificados de inmediato. El público debe orientarse antes de que la cámara se desplace al acercamiento y volver a reorientarlo con un plano abierto, en caso de que exista demasiado movimiento de los actores mientras la cámara sigue la acción en planos cerrados, el movimiento de un actor y/o de la cámara en un plano cercano provocará que el espectador pierda el sentido del espacio donde ocurre la acción.



Cuando los actores se relacionan estrechamente, o cuando se desea realizar un acercamiento más compacto sobre del hombro, una parte de la cabeza del actor cercano deberá cortarse.



Siempre que el público haga una pausa para buscar al actor en el decorado la continuidad narrativa se interrumpe. El acercamiento puede concluir antes de que el espectador pueda percibir su significado.

Es particularmente importante orientar y reorientar especialmente al auditorio si la acción se desarrolla en acercamientos. Por ejemplo, un plano general o medio de un mecánico que trabaja sobre el motor de una aeronave, no ofrecerá dudas al espectador sobre el sitio en que se encuentran las partes que se muestren en un acercamiento posterior.

El espectador puede perderse si la cámara permanece cerca y sigue al mecánico conforme se desplaza por



Este acercamiento en cut-in filmado de modo objetivo es un segmento amplificado de un plano anterior. Los acercamientos en cut-in deben machar las posiciones y miradas de los actores ya que continúan la acción a través de un corte directo. La cámara se acerca a un ángulo lateral y no directamente para filmar el acercamiento.



diversas áreas. Una masa informe de cables, tubos y partes de una máquina puede parecer una jungla impenetrable que impedirá identificar el área de acción específica. En casos como estos se recomienda alejarse ocasionalmente y replantear la acción de cerca en relación con el objeto en su totalidad.

Cuando se sigue a un actor alrededor de una habitación con el objeto en su totalidad.

desorientación. El público no sabrá dónde se encuentra ubicado si se le oculta el decorado o si el actor no cruza cerca de otros actores. Posteriormente un plano general puede plantear de modo súbito al actor en otra parte de la habitación, esto desconcertará al público.

Son muy raras las ocasiones en que un acercamiento en cut-in no ha sido establecido en un plano previo. Algunas veces un acercamiento se emplea como introducción a la secuencia. Debido a que es la primera escena, obviamente no puede ser planteado. Sin embargo debe intercortar con el plano que sigue o revelarse como un segmento de la acción total cuando la cámara se aleje para continuar describiendo la misma. En la medida en que el acercamiento en cut-in no enlace adecuadamente con la acción principal debe tratarse como una parte del plano abierto.

Cuando el relato exige crear suspenso o confusión no es necesario utilizar acercamientos en cut-in de planteamiento. El villano puede aparecer en un cuarto oscuro al perseguir al héroe, un acercamiento en cut-in que lo describe se emplea para emocionar al espectador y aumentar el suspenso, ya que su cercanía con el héroe no ha sido revelada. Un actor puede ocultarse detrás de una pila de cajas vacías atrás de un almacén pero su localización exacta no se evidenciará en el acercamiento. Para crear confusión en el espectador la cámara puede seguir al actor en acercamiento.

ACERCAMIENTOS EN CUT-AWAY

Un acercamiento en cut-away se relaciona con la escena previa pero no es parte de ella. Describe acción secundaria que sucede en forma paralela. A pesar de que estos acercamientos estén separados de la acción principal, por una distancia de metros o miles de kilómetros, siempre deben estar conectados con la narración, ya sea de modo directo o indirecto.

Los acercamientos en cut-away pueden filmarse desde los siguientes ángulos de cámara:

OBJETIVO.—Es aquel en que el espectador observa a través del acercamiento desde un punto de vista impersonal.

SUBJETIVO.—La persona filmada mira directamente a la lente de la cámara. Rara vez se emplea para

películas de ficción, pero es un recurso usual en las cintas de no-ficción ya que atrae una mayor atención del público. La narración puede intercorrer de un campo de pruebas a un ingeniero que explique la operación con diagramas de este modo el auditorio se involucra de modo directo y tiene la sensación de que el ingeniero se dirige a él en lo personal.

PUNTO DE VISTA.—Como su nombre lo indica se filma desde el punto de vista de un actor en la escena. De este modo otro de los intérpretes, algún objeto o una acción pequeña recibirán mayor atención del espectador ya que se describirán desde el punto de vista de un actor y no objetivamente. Este método logra mayor identificación del auditorio con el actor e intensifica su concentración en el relato.

USO DE LOS ACERCAMIENTOS EN CUT-AWAY

Estos planos pueden utilizarse de la siguiente manera:

Para dar las reacciones de los actores fuera de cuadro. La reacción de un actor que se encuentra fuera de la pantalla puede ser más significativa que aquélla del actor en cuadro. A menudo el público se interesa más en las reacciones de los actores que en la propia acción.

Para indicar al espectador como debe reaccionar: Un plano de reacción de un actor que proyecte miedo, asombro, terror, piedad o cualquier otra emoción despertará sentimientos semejantes en el espectador. Esta es una técnica simple para provocar el estado de ánimo adecuado en el público.



Un acercamiento de punto de vista se filma colocando la cámara a un lado del actor contrario.

Para comentar el evento principal: Al mostrar la acción correspondiente. Se puede hacer un comentario visual relacionado o no a través de un acercamiento cut-away insertado para realizar una metáfora. Pueden mostrarse planos simbólicos de animales que ejemplifiquen la conducta humana. Pueden emplearse planos "del hombre de la calle" para comentar sobre la acción, diálogo o narración del suceso principal. La reacción del público al veredicto de un juicio, el resultado de las elecciones o un comentario hecho por el narrador, puede cubrirse con unos cuantos acercamientos breves en cut-away de diversas personas expresando su aprobación o rechazo hacia el suceso.

Para iniciar una secuencia: La acción principal puede iniciarse con un acercamiento en cut-away; el sonido de una sirena puede dar origen a una escena que muestre a los pilotos corriendo hacia sus aviones; el silbato de un barco puede apresurar el abordaje de los pasajeros. Un banderazo iniciar una carrera de autos. El impacto único de tales planos abrirá las secuencias con eficacia.

Para sustituir escenas demasiado difíciles o costosas: Las escenas de batalla, accidentes o desastres no necesitan mostrarse en su totalidad cuando resulten demasiado violentas para el espectador promedio. Un plano de reacción de un observador comunicará lo que ocurre.

Esta también puede ser una solución práctica para problemas de presupuesto cuando se requiere filmar accidentes automovilísticos, desastres aéreos, etc., demasiado costosos en su realización. Por ejemplo, la filmación de un choque o alcance automovilístico puede hacerse mostrando los autos que se aproximan entre sí. A continuación se realizarán planos breves de los conductores, planos de punto de vista de los autos que avanzan, de vidrios que se estrellan, planos con cámara en mano que simulen el movimiento de los vehículos que giran y se voltean. El choque puede describirse por el gesto horrorizado de un observador que reacciona ante el suceso. Esta imagen reforzada por el efecto de una coalición en la pista sonora, que puede conseguirse en una fonoteca, aumentará el efecto.

Para distraer al público: ofrecen mayores posibilidades que el acercamiento en cut-in ya que puede presentar actores, objetos o acciones que están fuera de cuadro. Debido a que la cámara no se limita a la acción en pantalla, un plano de un observador puede utilizarse para cubrir un salto en la acción que está en cuadro. Un cambio inadvertido o deliberado en la dirección de pantalla puede disimularse por un plano de reacción, acercamiento cut-away de una persona que mira al actor u objeto en movimiento como si observase el cambio ocurrido.



Quando se filman acercamientos de punto de vista de dos actores situados a distinta altura.

NO ESTABLEZCA LOS ACERCAMIENTOS EN CUT-AWAY

Los acercamientos en cut-away no necesitan establecerse ya que no forman parte de la acción principal y pueden ocurrir en cualquier sitio. Sin embargo esta regla no se aplica a los actores mostrados previamente en un plano general, medio o en un acercamiento en cut-in, que salen de cuadro y después aparecen en acercamientos cut-away. Tres intérpretes aparecerán en un plano general. La cámara se acercará a dos de ellos conforme dialogan. A continuación el actor fuera de cuadro puede describirse en un acercamiento cut-away.

Es importante que este tipo de acercamiento se presente con la misma mirada que se estableció previamente. Cuando se filma una mirada contraria debe hacerse creer al público que el actor ha cruzado al lado opuesto de los otros dos actores; si la mirada es errónea el espectador puede confundirse. En cambio si la cámara se coloca del lado correcto del eje de acción, las miradas de los actores que están dentro y fuera del cuadro siempre serán correctas.

Un acercamiento cut-in también puede establecerse si se plantea al principio de la secuencia como parte de la escena total, de modo que su ubicación se recuerde más tarde, por ejemplo, un actor puede filmarse en un plano general de pie en la esquina de una habitación, el público recordará más tarde su presencia cuando se le describa en un acercamiento cut-away.

SELECCION DE LOS ACERCAMIENTOS

Es preferible utilizar un acercamiento cut-in más que un cut-away.

Este aumentará el interés debido a que está más íntimamente relacionado con la acción principal y no con aquella que sucede en otro punto. A pesar de que el acercamiento en cut-in va al núcleo de la escena planteada, el acercamiento cut-away desplaza al público fuera del área descrita. A menos que el acercamiento cut-away señale un punto significativo de la historia, éste no debe emplearse, de lo contrario interrumpirá la narración.

Una excepción sería insertar un acercamiento cut-away diseñado para distraer al espectador a fin de cubrir un salto u otro error en la continuidad.

Al seleccionar entre un acercamiento objetivo o uno de punto de vista, el más aconsejable será el que sustituya el punto de vista de los actores. Porque ofrece al público una visión más íntima ya que el sujeto es observado desde el punto de vista de su interlocutor en la escena.



Un acercamiento en cut-away puede estar separado de la acción principal en ocasiones a menos de un metro, como en el caso de un actor que reacciona al diálogo de otros actores que se encuentran en la habitación. Los acercamientos en cut-away que no forman parte de la escena anterior deben enlazarse narrativamente. La reacción de un actor fuera de cuadro puede resultar más interesante para el público que el diálogo o la acción de los actores en cuadro.

MIRADA EN EL ACERCAMIENTO

En los acercamientos cut-in deben machar siempre las miradas de los actores en escenas alternas. Debido a que los acercamientos cut-in se insertan y continúan la acción principal deben usarse las reglas que gobiernan el eje de acción para preservar la mirada de los actores, a lo largo de escenas consecutivas. Resulta eficaz filmar

todos los acercamientos de cada actor de una sola tirada cuando sucedan en el mismo espacio. Si la mirada varía durante el rodaje de los planos generales o medios, la mirada correspondiente debe realizarse en el acercamiento cut-in, utilizado en ese punto particular de la secuencia.

La mirada puede variar durante un acercamiento individual si se muestra a otro actor que se desplaza hasta salir de cuadro. La mirada puede moverse de un lado a otro cuando un actor al fondo está colocado entre dos actores en primer término a ambos lados del cuadro. El actor en el fondo puede describirse en el plano triple o en un acercamiento mirando primero a un actor y luego al otro. La mirada puede barrerse a lo largo de la pantalla cuando un actor en un plano doble aparezca en un acercamiento y cambie la mirada del interlocutor con quien se relaciona a un actor fuera de cuadro que no ha sido descrito previamente. Al barrer la mirada el actor debe tener cuidado de no fijarla en la lente.

Para asegurar un par de miradas que machen en acercamientos de punto de vista opuestos, cada intérprete fuera de cuadro debe situarse a un costado de la cámara tan cerca como sea posible. Si existen limitaciones físicas, como la luz o micrófonos que lo impidan, deberá colocarse la mano en el sitio indicado para que el actor en cuadro tenga una referencia. Si el actor que está fuera de cuadro se coloca demasiado lejos a un lado de la cámara, el otro que aparece en cuadro tendrá que girar la cabeza impidiendo la relación de puntos de vista entre ambos intérpretes.

Un acercamiento cut-in filmado con mirada errónea, hacia la derecha en lugar de a la izquierda y viceversa, será de poca utilidad ya que el actor mirará hacia otra parte en lugar de dirigirse a su interlocutor.

Los acercamientos cut-away que no se relacionan con la acción principal o que están diseñados para confundir de modo deliberado al espectador pueden incluir miradas en ambas direcciones. Una serie de acercamientos cut-away alternos, como es el caso de varias personas en distintos decorados, será más efectivo visualmente si se filma con miradas alternas de derecha a izquierda.

Los acercamientos cut-away sólo requieren machar la mirada cuando su localización sea significativa en el relato. Cuando un actor fuera de cuadro está colocado a la derecha de los intérpretes principales su mirada debe dirigirse a la izquierda de la pantalla.

Los acercamientos de los actores que charlan por teléfono deben mirar en direcciones opuestas a fin de que presenten miradas contrarias. Este recurso sirve para describir la conversación como si los actores estuvieran juntos hablando entre sí. El público acepta esta con-

vención y cree que las miradas encontradas sugieren la relación de ambos.

La mirada en los acercamientos cut-away pueden ignorarse ya que el problema de matching no se considera tan importante como en los acercamientos cut-in.

Debe darse particular atención a los acercamientos cut-away cuando la ubicación del actor descrito sea significativa en la narración.

ANGULO DE CAMARA Y TAMAÑO DE IMAGEN EN ACERCAMIENTO

Un ángulo de cámara de tres cuartos es preferible a uno de frente cuando se trata de acercamientos. Un ángulo de tres cuartos mostrará claramente los rasgos más expresivos debido a que describe el frente y costado de la cabeza. Sin embargo un acercamiento de punto de vista de frente puede ser igualmente eficaz si se ilumina desde un ángulo de tres cuartos para modelar el rostro. A pesar de que los acercamientos de perfil ofrecen variedad visual requieren ser utilizados con cuidado a fin de evitar un efecto de recorte sin relieves. El plano de perfil carece del contacto íntimo de mirada a mirada entre el actor y el público que ofrece el ángulo de tres cuartos y particularmente, los acercamientos de punto de vista.

La reputación de un realizador de ficción está basado en cómo filma los acercamientos, especialmente los de las actrices. Por ello, una gran cantidad de tiempo y cuidado se dedican a la angulación de la cámara, el tamaño de la imagen y la iluminación de los acercamientos.

Sin embargo, se puede acusar al camarógrafo de no ficción de "robarse" acercamientos utilizando el telefoto desde el emplazamiento para plano general. Aun cuando esto pueda ahorrar el tiempo que se llevaría hacer nuevos emplazamientos y que sea una medida necesaria al filmar noticieros, el resultado que se obtiene son acercamientos mal angulados, sin relieve e iluminados inadecuadamente. Aunque la realización de estos acercamientos sea comprensible en acción no controlada, resulta inadmisibles en películas de ficción. Por ejemplo, un par de acercamientos de perfil no deben filmarse desde el mismo emplazamiento de un plano previo en que ambos actores se miraban entre sí.

La cámara debe desplazarse ya sea más cerca a otra posición para filmar los acercamientos de punto de vista u objetivos de cada actor.

En la mayoría de los acercamientos objetivos, la cámara debe situarse a la altura del ojo de la persona que se está filmando (o ligeramente arriba o abajo cuando haya problemas faciales). Sin embargo, debido a que el ángulo objetivo es el de un observador imper-

sonal, la cámara puede colocarse en cualquier punto. Por ejemplo, si el plano general se filma desde un ángulo bajo, los acercamientos subsecuentes deberán realizarse con la misma angulación. Si la cámara registra a una multitud desde lo alto, puede filmarse un acercamiento desde este mismo ángulo. El acercamiento objetivo por lo general se filma a la altura de los ojos, pero puede angularse más arriba o bajo para que mache con la angulación dada a toda la secuencia.

Los acercamientos subjetivos resultan mejor cuando se filman a la altura de los ojos de la persona fotografiada. De este modo, el sujeto estará en un nivel de



Este plano triple describe cómo las miradas de los actores pueden variar a lo largo de los diversos planos. Cuando se filma una serie de acercamientos en cut-in debe tenerse cuidado a fin de que la mirada sea correcta en cada fragmento de la acción que se filme.



La actriz mira al actor a su derecha.

mirada a mirada con la lente de la cámara y, por lo tanto, con cada uno de los espectadores. Esta relación se mantiene ya sea que el sujeto esté de pie o sentado. Si la cámara está más arriba o más abajo el sujeto debe mirar por encima o debajo de la lente. Debido a que la cámara subjetiva actúa como el ojo del espectador oculto, la altura de la cámara por arriba o debajo de la mirada situará al público por encima o debajo del sujeto, creando una relación poco común.

Los acercamientos de punto de vista deben filmarse con la cámara colocada a la altura de los ojos del otro actor, cuyo punto de vista se describe. De este modo, cuando un actor mira al otro; o cuando un actor mira hacia afuera del cuadro a otro actor, objeto o acción, la imagen aparece desde su punto de vista.

La utilización de acercamientos de punto de vista permite una buena dosis de artificio. La cámara puede colocarse en lo alto para simular el punto de vista de un adulto que observa a un niño o viceversa, o a un actor sentado que mira a otro de pie. La posición de la cámara no necesita estar exactamente a la altura de la persona descrita. El punto de vista desde arriba o abajo puede falsearse a fin de sugerir diferencia en la altura, o puede exagerarse para dar un efecto psicológico. De este modo un adulto se verá más grande que en la realidad a los ojos de un niño.

Los acercamientos sobre el hombro. Se filman tan cerca como sea posible a la altura del ojo del actor descrito y se determinan por la estatura del actor que se encuentra en primer término. Cuando se filman dos personas de la misma estatura no habrá ninguna dificultad.

En cambio si hubiera diferencias, el nivel de la cámara debe ajustarse para lograr un adecuado modelado



El actor a la derecha voltea a verla.

y registro de los fondos al colocar al actor de que se trate. Las diferencias en estatura pueden falsearse en ocasiones colocando al actor más bajo sobre un banco o un cajón o si trata de una actriz muy alta quitarle los zapatos de tacón o pedirle que flexione las rodillas.

En el capítulo de angulación de cámara se describe la utilización de ángulos progresivos, contrastantes y repetitivos. Una secuencia puede progresar a uno o varios acercamientos; o un acercamiento puede contrastarse con un plano general; o pueden presentarse una serie de acercamientos repetitivos similares en tamaño de diversos actores u objetos.

Los acercamientos deben filmarse con imágenes correspondientes en tamaño, de preferencia con ángulos de cámara similares para que su representación en pan-

talla sea uniforme. Los acercamientos de campo y contra-campo deberán machar tanto en el tamaño de la imagen como en el ángulo de toma ya sean objetivos o de punto de vista. Se pueden emplear acercamientos de tamaño variable y de angulación diferente, pero resulta aconsejable presentarlos como parejas que machen y después proceder a cambio de tamaño o angulación. Cuando se mezclan diferentes tipos de acercamientos o de ángulos el resultado en pantalla será estéticamente fallido.

A menos que se justifique por razones narrativas, los acercamientos no deben presentarse en una serie monótona únicamente para mantener la uniformidad de tamaño y ángulo. Cada actor debe filmarse con el mismo cambio en tamaño de imagen y desde el mismo ángulo



El actor a la izquierda mira al de la derecha.



El actor lo mira a su vez.



El actor a la izquierda mira a la actriz.



La actriz se vuelve a verlo.



La angulación de tres cuartos de frente es la más adecuada para los acercamientos. Los acercamientos de punto de vista son mejores si se modela el rostro con luz cruzada. Los acercamientos objetivos dan mayor relieve al rostro.

a fin de que el editor pueda emplear parejas de acercamientos que machen.

Una serie de acercamientos repetitivos en cut-away de actores u objetos no relacionados, como cuando se hacen descripciones del hombre de la calle o acercamientos de diversos objetos, debe mantener el mismo tamaño de imagen y ángulos de cámara similares u opuestos. Pueden mirar en la misma dirección; o colocarse uno frente a otro en campo y contra-campo mirando en forma alternada de derecha a izquierda. Los acercamientos en angulación inclinada (holandeses) filmados para crear efectos especiales deben tomar en cuenta la angulación opuesta de la misma manera.

Se recomienda hacer anotaciones sobre la distancia focal, ángulo de cámara y distancia entre la cámara y el sujeto. No debe confiarse a la memoria, sobre todo cuando ha transcurrido un lapso durante el rodaje. Esta información será importante también si se requiere realizar retakes. Más adelante. Si se toman estas precauciones se mantendrá la uniformidad del tamaño de la imagen y del ángulo de la toma a lo largo de la producción.

En un acercamiento que se desplaza, los movimientos de cabeza son permitidos. Si se prefiere, la cámara puede seguir a un actor con un panning o un dolly, pero en un acercamiento estático una cabeza no debe moverse a fin de que el camarógrafo pueda panear y/o tildar para mantenerla en cuadro. Esto sucede cuando se filman noticieros y documentales con un lente zoom o un telefoto al fotografiar a un sujeto que no cesa de moverse. En estos casos se recomienda emplear lentes de corta distancia focal y filmar un área más amplia que permita el encuadre estático.

SALIDAS Y ENTRADAS A CUADRO DE LOS ACTORES EN LOS ACERCAMIENTOS

Un actor puede desplazarse de un plano general o medio a un acercamiento. Este movimiento debe duplicarse en ambos planos para que el editor cuente con dos alternativas. Puede cortar sobre el movimiento o después de este, cuando el actor se encuentre colocado en el acercamiento. Si el actor está encuadrado en el acercamiento y no ha entrado a este plano, el editor no tendrá alternativas para elegir.

Debe mover el actor a la posición en el plano general y después cortar a éste ya situado en el acercamiento.

Para hacer una película más fluida los editores prefieren cortar sobre el movimiento en lugar de hacerlo en un acercamiento estático, después de que el movimiento se ha completado. Aunque muchos movimientos no deben interrumpirse por un corte, el camarógrafo dejará esta decisión al editor. El corte en movimiento

a menudo disimula la pegadura de las tomas haciendo que el corte pase inadvertido; cuando se deja que el movimiento principie y concluya dentro de cada toma a menudo provoca una impresión de "parón y arranque". Si los cortes se hacen durante el movimiento, éste fluirá a lo largo de una secuencia, o de una serie de planos. Un actor puede empezar a desplazarse en un plano y terminar el movimiento en el acercamiento que sigue. Por ejemplo, un actor debe sentarse en un acercamiento estático. A medida que éste avanza a la silla y empieza a sentarse, el movimiento fluye a través del corte, desde el plano medio hasta el acercamiento estático, conforme se instala en la silla. Por lo tanto, las salidas y entradas en los acercamientos deben duplicar la acción en los planos previos o subsiguientes a fin de lograr el movimiento en overlapping.

A un actor puede serle difícil caminar hasta una posición precisa, donde aparecerá en un acercamiento estático. Una solución sencilla al filmar un plano cerrado para mantener los pies del actor estáticos, es inclinar la parte superior del cuerpo hacia un lado y después regresarlo a la posición correcta. De este modo, la cabeza puede entrar a cuadro de modo casi perfecto cuando el actor esté de pie.

Mientras que la filmación de una entrada a un plano muy cerrado puede ser difícil de encuadrar; la salida, en cambio, puede ser muy sencilla. Esta debe filmarse siempre que el actor entre a cuadro en el plano siguiente. En caso de que el actor no salga de cuadro al filmar el acercamiento, debe permanecer en su misma posición durante el plano siguiente y moverse posteriormente cuando se filme el plano general o el plano medio subsiguiente, a fin de proseguir con la acción.

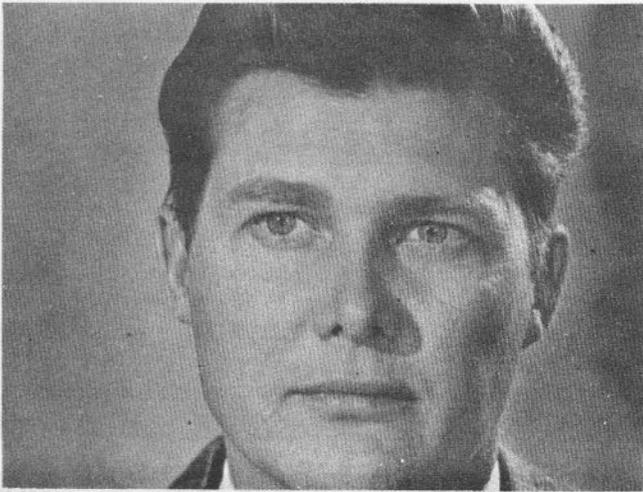
La ausencia de entradas y salidas de cuadro al filmar los acercamientos puede limitar gravemente al editor, en particular si este desea abreviar la secuencia de modo adecuado. Una buena regla es procurar que el actor entre y salga de cuadro en los acercamientos siempre que este movimiento pueda ser útil en la edición.

TEMPO DE LOS ACERCAMIENTOS

El ritmo en los movimientos de los actores en los acercamientos debe machar igual en las escenas previas o posteriores, especialmente si el movimiento fluye a través de un corte. Este problema es poco común en las películas de ficción, ya que los actores siguen el guión y se desplazan conforme a las instrucciones del director. Sin embargo, en las películas de no-ficción esto puede provocar complicaciones, debido a que la mayor parte de los movimientos —como subir un switch, calibrar un medidor, o ajustar una herramienta— aparecen más acelerados en la pantalla cuando se amplifican. Se debe



Quando se realizan acercamientos de perfil de dos actores no deben filmarse desde el mismo emplazamiento del two-shot anterior. Este procedimiento da por resultado acercamientos que no agregan nada desde el punto de vista dramático; ya que no revelan los rasgos de los actores.



La cabeza de un actor no debe moverse en un gran acercamiento, ya que el camarógrafo se verá obligado a mover continuamente la cámara para corregir el encuadre. El sujeto debe mantener su posición conforme habla o reacciona. Cuando se trata de un sujeto que no puede ser controlado se debe fotografiar con una lente de distancia focal corta para cubrir un área más amplia. Esto permite filmar con una cámara estática.

instruir a la persona que realice una acción pequeña que se va a filmar en un gran acercamiento, para que haga los movimientos más lentos y deliberados, a fin de que las manos, dedos o herramientas no entren y salgan de cuadro a la velocidad del rayo.

Es importante, al poner en cuadro las escenas con planos abiertos, prever que éstas coincidan con el tempo de los acercamientos. Para lograrlo se requiere anticiparse al acercamiento, si la acción se filma en continuidad. El corte en movimiento en estos casos dará una impresión de suavidad únicamente si se toman precauciones para machar el ritmo del movimiento de los planos abiertos al de los acercamientos. Por ejemplo un plano medio en la cabina de un piloto de avión, que mueve el brazo rápidamente hacia el tablero de instrumentos no puede cortarse sobre el movimiento con un acercamiento de un altímetro, conforme sus dedos entran lentamente a cuadro para ajustar el instrumento. Sólo el fragmento de este acercamiento puede emplazarse después de que sus dedos se han posado sobre la perilla de calibración. Los movimientos con diferentes ritmos entre planos abiertos y cerrados impiden el corte sobre la acción y obligan al editor a usar acercamientos estáticos, después que el movimiento dentro del cuadro ha sido empleado.

EMPLAZAMIENTOS DE CAMARA PARA ACERCAMIENTOS

En las películas de ficción los acercamientos similares que forman parte de una secuencia, casi siempre se filma al mismo tiempo, y/o a fin de evitar duplicar los emplazamientos de cámara. También es posible en una película técnica en la que el ensamble de una maquinaria complicada, por ejemplo, puede requerir que se filme en continuidad progresiva, a medida que avanza el trabajo. En el caso de un rodaje extenso que necesite mover la cámara para realizar acercamientos y después regresarla a su posición inicial, se recomienda marcar en el suelo la posición de la cámara y registrar la distancia focal y otra información técnica útil para las tomas que se dupliquen. La posición de las luces también se marcará a fin de regresarlas a su posición original cuando se muevan. Una iluminación complicada requerirá de un diagrama o que se fotografíe con una Polaroid para asegurar su duplicación precisa. El matching técnico de los planos abiertos y cerrados puede asegurarse de esta manera, no obstante el intervalo transcurrido para realizar los acercamientos.

FONDOS PARA ACERCAMIENTOS

Los acercamientos no deben filmarse contra fondos que contengan mucha actividad o diseños detallados, superficies brillantes u objetos en movimiento que distraigan igualmente, a menos que el contenido justifique este tratamiento. Las excepciones incluyen parques de diversión u otros. Otra excepción será un comercial de televisión con reflexiones multifacéticas, luces fuera de foco, u otros efectos visuales en el fondo. Sin embargo en una película de ficción, los actores no deben aparecer en acercamientos con fondos que acaparen la atención. Incluso la pantalla adornada de una lámpara puede distraer al espectador.

Resulta efectivo dejar los fondos ligeramente fuera de foco, pero se debe evitar si las luces, objetos brillantes o superficies reflejantes distraen la atención del espectador, ignorando a los actores. Esto se incrementa en las películas de color cuando los objetos están coloreados de modo brillante. Siempre que sea posible, los fondos deben ser neutros con superficies de poco contraste. Los colores primarios por ejemplo como los rojos o naranjas intensos deben evitarse. Es preferible emplear los tonos pastel en azules fríos o grises neutros.

Todos los ángulos de cámara de una secuencia deben planearse de tal manera que los actores en los acercamientos se coloquen contra fondos complicados. Lámparas, manos, árboles, postes, fragmentos del decorado u otros elementos de la utilería pueden acumularse de modo desordenado por detrás de la cabeza de los acto-

res. Estos objetos deben mantenerse retirados de los actores o colocarse de tal manera que no parezcan ser parte de una cabeza.

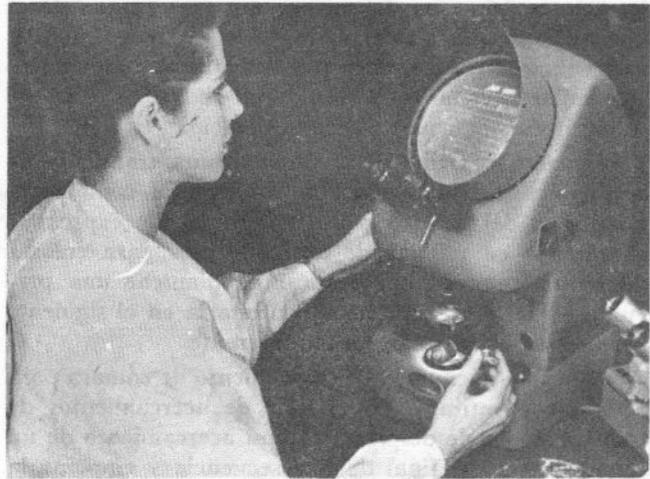
Los movimientos de cámara y/o de los actores de un plano abierto previo pueden contribuir a que los actores se muevan a posiciones adecuadas para los acercamientos. Si no se desea que un objeto aparezca en el fondo como un pedazo de marco o una lámpara, el ángulo de la cámara puede cambiarse, el actor moverse o reubicar la utilería de que se trate. Cuando sólo aparezca una porción pequeña del objeto resultará mejor retirarlo por completo. Al regresar a la posición original para filmar planos abiertos debe colocarse en su posición inicial.

Las entrevistas para reportajes u otras filmaciones requerirán realizar uno o varios acercamientos sin incluir los planos largo y medio como introducción. Debe tenerse cuidado en estas situaciones para evitar que aparezcan fondos que sorprendan o molesten al auditorio. No se mostrará fragmentos de fondos poco familiares en un acercamiento que contenga señales, nombres de lugares, insignias, carteles, etc. Al tratar de completar la información faltante, al espectador disminuirá su atención sobre el sujeto. Los diseños rebuscados en cortinas o papel tapiz distraerán particularmente cuando se amplifican en un acercamiento. Los fondos más adecuados para estos planos cerrados son los grises neutros, los tonos pastel, las cortinas sencillas u otros materiales lisos.

ACERCAMIENTOS PARA INICIAR SECUENCIAS

Cuando se desee sorprender, confundir u ocultar información al espectador, puede utilizarse un acercamiento como recurso dramático para introducir una secuencia. Se puede empezar con una pistola que dispara en un acercamiento, seguido de un plano general de la carrera de fondo que se inicia. Un hombre perdido en medio del desierto, un niño pequeño atrapado entre una muchedumbre, o una aguja que avanza hacia el área de "peligro" en la carátula de un instrumento, pueden primero aparecer en un acercamiento. A continuación la cámara se retirará para revelar el resto de la acción.

Un acercamiento también eliminará una parte del decorado, a fin de ocultar la identidad del personaje, la locación o el sitio de la acción hasta que la cámara se aleje. Un acercamiento puede mostrar a un actor sentado despreocupadamente sobre un tambor. En el siguiente plano abierto descubriremos que se trata de un cuñete con dinamita. El acercamiento de un hombre detrás de las rejas puede convertirse de modo sorprendente en el cajero de un banco. El plano cerrado de un león que ruga revela al alejarse que está enjau-



El movimiento en los grandes acercamientos debe hacerse más lento ya que aparecerá acelerado en la pantalla. Si este plano abierto es seguido por un gran acercamiento de los dedos del técnico, conforme ajusta la máquina, debe filmarse disminuyendo la velocidad, si el tempo varía entre ambos planos impedirá el corte.

lado. De este modo, un acercamiento al inicio de una secuencia puede emplearse para sorprender o asustar al público cuando descubra la secuencia en su totalidad.

Con objeto de motivar la acción ulterior, una secuencia puede abrir con un acercamiento de un objeto. El plano cerrado de un teléfono llamando puede revelar con un movimiento de tilt a la persona que contesta. El acercamiento de una pistola sólo mostrará la mano que la sostiene descubriendo por medio de un dolly-back la identidad del personaje. Si el tiempo es significativo para la narración, una secuencia puede empezar con el acercamiento de un reloj de pared, luego panning en plano general para describir la acción. También un acercamiento puede establecer el sitio de la historia: un vaso que se llena de bebida, será un bar; una charola con comida, un restorán; una máquina tragamonedas, un casino.

TRANSICION DE ACERCAMIENTOS

Los acercamientos en parejas, de tamaño, movimiento o contenido similar sirven como recursos excelentes de enlace. Un par de acercamientos puede fusionarse por medios ópticos o por corte directo y proporcionar una transición pictórica entre dos secuencias. Una secuencia puede concluir con un acercamiento y la siguiente iniciar con otro, o puede realizarse una disolución de un actor a otro en un decorado diferente. En este caso

los actores deben ser del mismo tamaño y estar colocados en posiciones iguales a fin de lograr una fusión de imágenes suaves. También pueden utilizarse movimientos similares; como en el caso de un abogado golpeando su escritorio y un juez pidiendo silencio.

El sonido contribuirá a subrayar una transición de acercamiento debido al efecto audiovisual combinado. Una línea del diálogo o un nombre puede expresarse o repetirse en un par de acercamientos para enlazar diferentes actores o decorados. O plantear una pregunta en un acercamiento y contestarla en el siguiente por otro actor en un decorado diferente.

Así mismo se empleará el movimiento de cámara para acercarse o retirarse en un par de acercamientos de transición. Puede desplazarse a un acercamiento de un actor u objeto al final de una secuencia y empezar la siguiente con el mismo tipo de acercamiento y después abrir. La cámara puede hacer un tilt de un actor hasta sus zapatos, conforme atraviesa una habitación y cruza el umbral de una puerta.

A continuación se hará una disolvencia sobre los mismos zapatos caminando ahora sobre la acera, y a través de un tilt-up mostrarlo alejándose por la calle.

CONCLUSION

Los planos cuando son debidamente planeados, filmados en forma eficaz, editados con cuidado, son la base principal del lenguaje cinematográfico. Los acercamientos son el ingrediente principal que incrementa la eficacia dramática en la película terminada.

La atención del auditorio no es más poderosa cuando se le traslada al meollo del relato donde puede observar a los intérpretes, objetos y acciones diminutas en grandes acercamientos. Una secuencia puede estructurarse de tal modo que avance a planos cerrados climáticos.

Una secuencia podrá abrir con un acercamiento que sorprenda, desconcierte o sacuda al público. Los planos cerrados proporcionan énfasis dramático, subrayan puntos del relato, describen acciones paralelas, comentan sobre la acción principal, magnifican lo invisible, proporcionan transiciones, dan énfasis a la narración al aislar al sujeto y eliminan información innecesaria, o distraen al espectador al cubrir saltos en la continuidad. Los acercamientos deben usarse con cuidado.

Entre mayor sea la justificación para emplear un acercamiento, mayor será la contribución de éste en el relato cinematográfico.

COMPOSICION

INTRODUCCION

La composición correcta es la organización de elementos pictóricos para formar un todo unificado y armónico.

Un camarógrafo compone, cada vez que coloca a un actor, una pieza del decorado o un objeto. La ubicación y el movimiento de los actores dentro del decorado debe planearse para producir una reacción favorable en el público. Ver una película es una experiencia emocional y por ello la forma en que las escenas se componen, iluminan, fotografían, interpretan y editan deben motivar una reacción en el público de acuerdo con la intención del guión. La atención del espectador debe concentrarse en el actor, objeto o acción más significativa del relato en un momento determinado.

La cámara registra de modo mecánico todas las imágenes adecuadamente opuestas y en foco con igual claridad. El estímulo de la respuesta en el público —el factor no mecánico— puede comunicarlo mejor el camarógrafo subrayando el énfasis dramático cuando así se requiera.

Esto se logra al acentuar las emociones y movimientos que hacen vivir el relato en la mente del espectador.

La composición no debe emplearse para registrar imágenes plásticamente bellas, carentes de significado. De todas las reglas que conforman la creación cinematográfica, los principios de composición son los más flexibles.

Las escenas más dramáticas a menudo son producto del rompimiento de las reglas, sin embargo para quebrantarlas es necesario primero conocerlas profundamente: y tener conciencia de por qué se rompen. Habrá ocasiones en que una composición pobre, realizada de

modo deliberado contribuirá al relato; por ejemplo una película sobre un desalojo en los arrabales deberá subrayarse por medio de escenas compuestas pobremente. Estas escenas podrán irritar al auditorio y expresar la necesidad de construir viviendas decentes. El impacto sobre el espectador tendrá un doble efecto, plástico y psicológico. No sólo deseará que se corrijan las condiciones sociales sino la composición de las escenas descritas que lo alteran inconscientemente.

La composición refleja el gusto personal, un camarógrafo puede crear excelentes composiciones si posee antecedentes artísticos, buen gusto, un sentido innato para el equilibrio, la forma, el ritmo, el espacio, las líneas y los tonos; el manejo adecuado de los valores del color, un conocimiento de los factores dramáticos, una gran intuición. Sin embargo un camarógrafo con mente mecánica y limitadas inclinaciones artísticas puede aprender a aplicar los principios básicos de la composición desarrollando una mejor comprensión de los elementos visuales y emocionales del lenguaje cinematográfico.

DIFERENCIAS EN LA COMPOSICION DE FOTOGRAFIA FIJA Y CINEMATOGRAFICA

Las fotografías fijas congelan el momento decisivo de una imagen. Estas pueden sugerir movimiento pero sólo describen relaciones espaciales. Por lo tanto estarán correctamente compuestas dentro de su marco singular de referencia. La fotografía cinematográfica por otra parte se compone en el tiempo y en el espacio.

La dimensión temporal es igualmente importante que las dimensiones lineales y la ubicación de los elementos plásticos dentro del cuadro. Una narración cinematográfica es la progresión de imágenes de tamaño diverso. Las relaciones espacio-temporales de los diversos elementos pueden permanecer idénticas o cambiar mientras la película progresa. El tamaño de las diferentes imágenes puede ser el mismo o variar de escena a escena o durante la misma, si los actores avanzan o se alejan de la cámara o si ésta se acerca o retrocede por medio de un dolly o un zoom. Este diseño de imágenes constantemente variables tiende a complicar la composición cinematográfica.

Para lograr una buena imagen fija, un fotógrafo debe aplicar las reglas de composición. Sin embargo un camarógrafo puede centrar una imagen en movimiento dentro de su visor incluso si existen diversas fallas plásticas como un desequilibrio dentro de los elementos del cuadro, fondos inadecuados, composición incorrecta u otros; y a pesar de esto, mantener la atención del espectador por el solo movimiento de las imágenes.

Sin embargo, si se abusa, el movimiento que debe ser la mayor conquista del cine puede convertirse fácilmente en su mayor obstáculo. Las escenas bien logradas en una película son el resultado de composiciones bien concebidas y de movimientos significativos tanto de los actores como de la cámara. Las escenas fallidas son la consecuencia de composiciones descuidadas y movimientos superfluos de cámara y actores, que sólo sirven para distraer y no contribuyen para nada a la narración.



La composición de este grupo en medio círculo que planea un vuelo forma una línea de transición en el espacio que se extiende por el brazo derecho del oficial a la izquierda para atraer la mirada del espectador al centro del mapa.

A pesar de que la principal tarea del camarógrafo es relatar la historia por medio del movimiento, debe estar adentro para evitar cualquier movimiento carente de significado, sea de un actor secundario o de un objeto poco importante que desvíe la atención del espectador en el actor o la acción principal, en determinado momento. Este movimiento puede distraer aún más cuando se filmen escenas de naturaleza estática. Debido a que el ojo del espectador es atraído o distraído con facilidad por cualquier objeto en movimiento, el camarógrafo debe vigilar que ésta no ocurra durante la filmación de una escena.

EL TRABAJO CORRECTO DE CAMARA EMPIEZA EN LA COMPOSICION

La composición del cuadro es función del camarógrafo. Debe organizar los diversos elementos pictóricos para dar una idea de orden antes de proceder a iluminar actores y decorado, a diseñar los movimientos de cámara y/o actores; fragmentar la consecuencia en planos y decidir la angulación. Una vez que la escena ha sido compuesta, el camarógrafo puede decidir lo que va a filmar. Aun en el caso de escenas en exteriores o de acción no controlada que no puedan ser arregladas previamente, el camarógrafo puede elegir los ángulos de cámara que resultarán en el mejor punto de vista y por ende en la mejor composición.

El camarógrafo puede abordar la composición con esta pregunta: "¿Qué puedo hacer con este material para enriquecer la narración de la historia?" Las acciones de los actores y el decorado a menudo sugieren una determinada composición. El guión y el tema se deben analizar para definir el impacto que se desea provocar en el espectador. ¿Se espera que éste ría, llorase o se conmoviera? ¿Se pretende sorprenderlo a través de la belleza, grandiosidad o ampulosidad del argumento? Cualquiera que sea la pretensión del guión, las escenas deben estar compuestas para proporcionar los elementos visuales adecuados y provocar la respuesta buscada en el espectador. Pensar visualmente y valorar los recursos psicológicos en la composición producirá la atmósfera deseada.

REGLAS DE COMPOSICION

Debido a que la composición implica, gusto artístico, conciencia emocional, inclinaciones y rechazos personales, experiencia y antecedentes del camarógrafo no pueden aplicarse reglas estrictas. Aunque la composición de una escena no nace de un proceso mecánico, ciertos factores matemáticos y geométricos contribuirán a asegurar su aplicación correcta. El obstáculo principal en la composición cinematográfica no sólo se origina en

la forma de las personas u objetos, sino también en la forma de los movimientos. Una escena estática bellamente compuesta puede convertirse en una acumulación caótica cuando los actores, objetos, vehículos o la cámara se muevan. El camarógrafo debe recordar que las reglas de composición estáticas se refieren a fotografías, dibujos, pinturas y diseños. Debido al contenido estático de muchos planos algunas reglas de composición pueden aplicarse correctamente en escenas donde los elementos visuales estén fijos.

Una escena puede romper todas las reglas de composición y aún así atraer la mirada del espectador sobre el actor u objeto más significativo dentro del cuadro por medio del movimiento o sonido que dominen en determinado momento. Un actor ubicado en posición incorrecta, por ejemplo, puede atraer la atención elevando el tono de voz.

Lo anterior significa que debe descuidarse la composición y modificarse la acción y el diálogo para capturar la atención del espectador. En la medida de lo posible deben emplearse las reglas de composición particularmente cuando la escena consista en acciones descritas en planos estáticos. Los valores estéticos no deben descuidarse por el solo hecho de que el sonido y el movimiento atraigan la mirada del público. Los actores y objetos deben estar organizados armónicamente dentro del decorado y los personajes moverse simétricamente a fin de lograr imágenes estéticas.

LENGUAJE DE LA COMPOSICION

LINEAS

FORMAS

VOLUMENES

MOVIMIENTOS

Estos elementos de la composición son parte de un lenguaje universal que despierta respuestas emocionales similares en casi todos los espectadores. Integradas adecuadamente y utilizados en una forma artística, imaginativa e inteligente, comprenden el lenguaje de la composición que puede comunicar la atmósfera, el carácter y el ambiente deseados.

LINEAS

Las líneas en la composición pueden ser los contornos de los objetos o las líneas imaginarias en el espacio. Personas, objetos, edificios, árboles, vehículos, mobiliario, etc., se expresarán a través de líneas de contorno rectas,

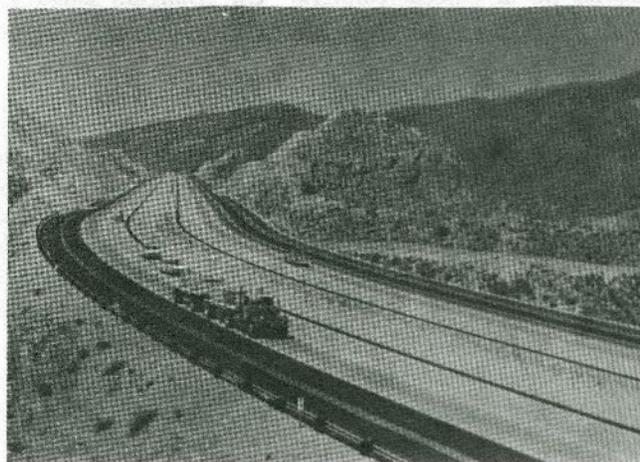
curvas, verticales, horizontales, diagonales o cualquiera otra combinación. Además de recorrer el interior de las escenas, o seguir la acción, el ojo también crea líneas de transición en el espacio. Estas líneas imaginarias sugeridas por el movimiento del ojo o el sujeto, serán más eficaces que las líneas reales de la composición.

Por ejemplo la mirada del espectador viajará en un diseño curvo formado por el agrupamiento de diversos actores, puede moverse en línea diagonal al seguir el despegue de un avión. O en línea vertical al observar un proyectil.

La composición lineal de una escena por lo tanto depende no sólo de las líneas de contorno reales sino también por las líneas de transición creadas por el movimiento del ojo.

Para lograr una composición más efectiva las líneas reales no deben dividir el cuadro de la película en partes iguales, tampoco centrarse las líneas horizontales y verticales. Un poste telegráfico o el horizonte no se colocarán a mitad del cuadro. Este no debe dividirse en dos partes iguales con una línea diagonal de una esquina a la otra como en el caso de la ladera de una montaña.

Las líneas rectas no deberán colocarse en forma paralela en los extremos del cuadro a menos que estén formadas por edificios, columnas, árboles u otras líneas como parte de un diseño repetitivo, una línea sencilla gruesa debe ser irregular si se encuentra próxima a cualquiera de los cuatro espacios del cuadro. Las líneas en silueta que se encuentran paralelas a los costados del cuadro —como en el caso del quicio de una puerta— debe ser identificado ya que en caso contrario puede



Una curva sugiere distancia ya que guía la mirada del espectador dentro del cuadro. En la medida de lo posible las escenas deben componerse en profundidad para crear una perspectiva tridimensional a la escena.

sugerir que la imagen ha sido cortada por un portafiltro o cualquier otro aditamento mal colocado.

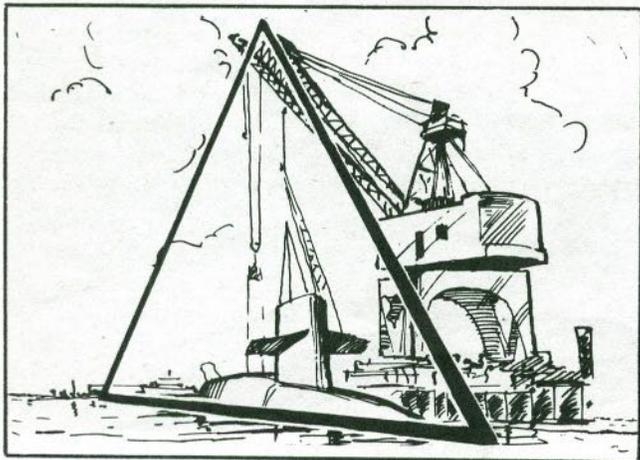
FORMAS

Todos los objetos naturales o artificiales tienen una forma precisa fácil de reconocer. Por otra parte las formas creadas por la mirada del espectador entre un objeto y otro no son siempre fácilmente identificables. De este modo existen muchas formas abstractas en la mente del espectador surgidas en el espacio creado por los diversos objetos.

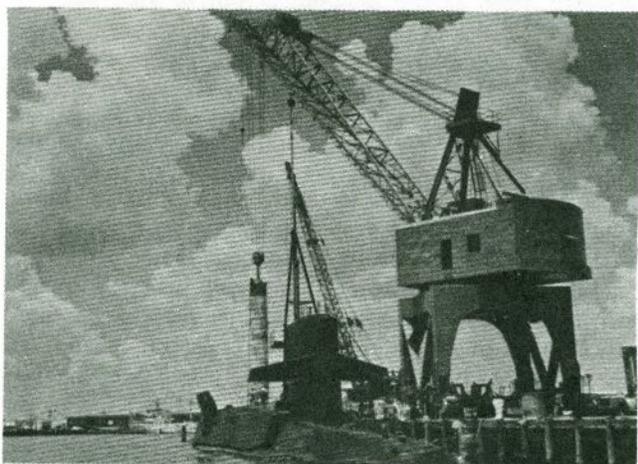
El movimiento del ojo que recorre el espacio que hay entre un sujeto y otro describirá un triángulo, círculo u otra forma. Muchos camarógrafos experimentados utilizan ciertas formas de la composición de forma inconsciente. Han aprendido a través de la experiencia que ciertos agrupamientos de personas u objetos crean imágenes armoniosas. Las líneas de transición elaboradas por el ojo del espectador que se desplaza de un sujeto a otro dará por resultado un efecto gratamente estético.

Las siguientes formas físicas y abstractas sirven para la composición del espacio, en profundidad de campo, a fin de dar una dimensión tridimensional a los volúmenes descritos:

Una forma triangular sugiere fuerza, estabilidad y lo sólido de una pirámide. Debido a su diseño compacto y cerrado obliga al ojo a viajar de un punto a otro sin escape posible. Un triángulo alto y delgado se relaciona con lo vertical y se encuentra en la naturaleza, en los árboles de la especie conífera. Un triángulo corto y



Las líneas de transición que describen las formas en profundidad, como es el caso de este triángulo formado por esta grúa que coloca el cohete polaris en el submarino nuclear, son más vigorosas desde el punto de vista de la composición que las formas que parecen descansar sobre la superficie de la pantalla.

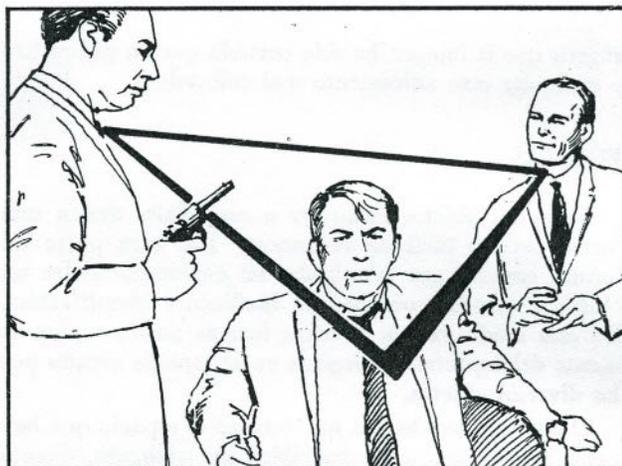


ancho se asocia con la horizontal y debido a su base amplia, da idea de estabilidad. Las montañas se componen de una serie de triángulos. Las composiciones triangulares son muy útiles para filmar grupos debido a que una figura significativa puede dominar al resto del conjunto gracias a un aumento en la altura. Resulta más fácil componer un tercetos, ya que un solo elemento de la composición puede convertirse en el centro de interés al levantarse, creando una composición triangular abstracta, al mantener las dos figuras sentadas en ambos costados. Un triángulo inverso con el ápice en la parte inferior del cuadro de la película también puede utilizarse, a pesar de que carezca de la estabilidad de la pirámide. De esta manera, dos adultos con un niño en medio darán una correcta composición.

Una forma circular u ovalada también tiende a unir y mantener la atención del espectador. El agrupamiento organizado de modo circular hace que la mirada del espectador lo recorra sin salir del cuadro.

Un círculo de luz como el que produce un reflector puede utilizarse para subrayar a un actor. Como el resto del área permanece oscura la mirada del espectador se fijará en éste, como único centro de interés. Un círculo o un óvalo carece de la base y estabilidad de la pirámide y el triángulo, sin embargo, se puede crear una base al oscurecer una área o a través de otros recursos de iluminación o composición.

La cruz es una de las pocas formas de composición que pueden centrarse, debido a que sus cuatro brazos irradian igualmente en todas las direcciones. La cruz crea un sentido de unidad y fuerza. Es sorprendente y poderosa debido a que simboliza al Todopoderoso. La cruz puede colocarse fuera del centro del cuadro,



La composición del triángulo equilátero invertido puede emplearse para componer un grupo de tres personas. A pesar de que parezca un tanto débil en la forma, en este caso resulta una excelente lección, ya que los actores de pie dominan al que se encuentra en el centro. La composición fallaría si el actor a la derecha no estuviera en cuadro.

pero no debe quedar muy cerca de los lados ya que parte de su irradiación se debilitará.

Las líneas de irradiación son un variante de la cruz ya que proporcionan múltiples brazos de un tronco ubicado en el centro. La naturaleza nos da numerosos ejemplos: pétalos de flores, ramas de árboles, etc. Las líneas de irradiación pueden ser rectas o curvas, pero el centro de interés debe colocarse cerca del núcleo. A diferencia de la cruz no es necesario que el núcleo se encuentre cerca en el centro del cuadro.

Las formas en "L" son muy flexibles ya que brindan la base y la línea vertical en una sola combinación. Una composición en forma "L" es útil para filmar paisajes o planos generales de planteamiento, en los que una base amplia creada por una área sombreada, una vereda, un muro o un camino se extiende en forma horizontal hacia un lado del cuadro con un árbol elevándose en una fuerte vertical. Una figura solitaria en un extremo del encuadre también puede formar una "L" con el suelo. Las composiciones en "L" más vigorosas resultan cuando la recta ocupa la línea vertical, a derecha o izquierda, creada al dividir el encuadre en tercios. Al acentuar las líneas inferiores que se entrecruzan se creará el peso opuesto en la composición que se requiere para equilibrar el encuadre.

VOLUMENES

Los términos figura, forma y volumen a menudo se emplean indistintamente. El término figura se aplica a

las relaciones espaciales de un objeto y su forma física está definida por su contorno.

FORMA puede ser física o abstracta como se explicó en las páginas anteriores.

VOLUMEN es el peso de un objeto, un área, o un grupo.

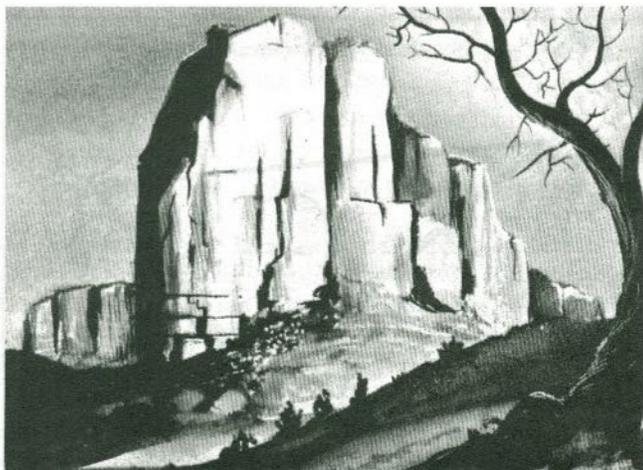
Los volúmenes pueden ser unidades simples como es el caso de un cuerpo grande de agua, el pico de una montaña, un barco, etc., o una combinación de diversos sujetos integrados como unidad de composición.

Las líneas y las formas determinan una composición por su valor estético o psicológico. Pueden atraer la mirada del espectador por la belleza de sus imágenes o despertar los sentimientos del mismo a través de las emociones. Sin embargo los volúmenes representados atraen y mantienen la atención a través de la fuerza de su peso visual.

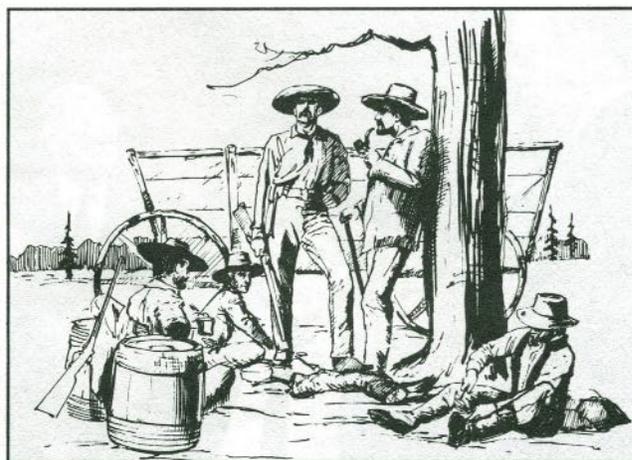
Asimismo dominan por su aislamiento, unidad, contraste, tamaño, color, luz, etc.

Un volumen aislado puede adquirir mayor fuerza si se le separa de su fondo por medio de la iluminación, contraste o color. Esto provocará que el volumen, sobresalga de un fondo confuso o caótico. Un volumen cobra mayor fuerza cuando diversos sujetos se reúnen hasta convertirse en un grupo dominante. Debe evitarse que los sujetos se encuentren dispersos dentro del encuadre.

Por medio del contraste un volumen oscuro sobresaldrá de un fondo iluminado y viceversa. Este es el



Una masa puede consistir de un solo elemento iconográfico, como en el caso de esta montaña, o puede formarse por un grupo de figuras que aparecen como una sola unidad.



método más sencillo para crear una realidad tridimensional en los sujetos, al separarlos del fondo.

También puede crearse contraste con volúmenes de diversas dimensiones. El tamaño del volumen aumentará en relación con el encuadre, por medio de la angulación o el uso correcto de la lente.

Los efectos de iluminación crearán unidad y contraste si se filma contra un fondo oscuro. Un bosque que se incendia, un rayo de luz a través de los vitrales de una iglesia, un cielo iluminado por fuegos pirotécnicos o los rayos de sol sobre el agua son todos volúmenes dominantes creados solamente por la luz.

Un color dominante como una área sombreada en azul o nubes rojizas por el ocaso pueden crear un efecto de volumen de color. Los colores primarios o altamente saturados son más efectivos cuando se emplean para dominar el encuadre.

MOVIMIENTOS

Los movimientos de una composición son particularmente importantes en la fotografía cinematográfica. Estos sólo pueden sugerirse en la fotografía fija. Los movimientos poseen propiedades estéticas y psicológicas que transmiten connotaciones visuales y emocionales; como ya se dijo, el movimiento puede ser creado por el ojo al desplazarse de un punto a otro, dentro del encuadre o al seguir un sujeto en movimiento. Este movimiento del ojo da por resultado líneas en transición, semejantes a las líneas de composición. Los movimientos pueden variar durante una toma o a lo largo de una secuencia a fin de que mache el cambio de la acción,

del personaje, de la atmósfera o del ritmo. A continuación se describe el significado de los movimientos de composición:

Los movimientos horizontales sugieren viajes y desplazamientos. Es más fácil seguir un movimiento de izquierda a derecha ya que se siente más natural y suave. La cultura occidental nos ha enseñado a leer de izquierda a derecha, lo que permite seguir este movimiento sin esfuerzo. En cambio el movimiento de derecha a izquierda resulta ajeno a nuestros hábitos culturales.

Movimiento diagonal puede sugerirse en escenas estáticas al angular la cámara de modo inclinado (holandés) y al realizar un tilt. De esta manera una estatua, un edificio o un actor ganarán en impacto dramático. Una diagonal que se inicia del lado izquierdo y finaliza en el derecho debe emplearse para describir un movimiento ascendente como el ascenso a una montaña. Una diagonal que arranca de la parte superior izquierda a la derecha sirve para ilustrar el efecto contrario.

El movimiento que se interrumpe o cambia de dirección, despierta mayor interés que el movimiento continuo o de dirección constante.

BALANCE

El balance es un estado de equilibrio. Si todas las fuerzas son iguales o se compensan entre sí se dice que están equilibradas. Una figura u objeto desequilibrado por lo general se cae. Por lo tanto el balance físico está influido por la ley de gravedad, al compensar las fuerzas y el poder de atracción.

La falta de equilibrio molesta al espectador ya que afecta su sensibilidad. A ello se debe que algunas pe-

lículas no estén resueltas correctamente. Una composición bien equilibrada crea una sensación de placer inconsciente, debido a que se combinan los diversos elementos de modo armónico. En ocasiones especiales el camarógrafo deseará alterar al espectador y presentará propositivamente una composición desbalanceada. Por lo general, el encuadre debe presentarse de tal modo que las leyes del equilibrio se observen siempre.

El balance visual en la composición cinematográfica se complicará por el movimiento del actor o de la cámara. Los actores o vehículos que se mueven y la necesidad de describirlos en un panning, tilt, o dolly, requiere una composición constante conforme la escena avanza. El equilibrio en la composición cinematográfica está constituido por una reorganización visual continua basado en las posiciones claves de los actores y las pausas en la acción, cuando los elementos están en reposo. Las escenas estáticas requieren un mayor equilibrio que aquellas en movimiento donde la acción atraerá la mirada del espectador, independientemente de los errores en composición.

El balance en la vida real está relacionado con el peso físico. El balance visual con el peso psicológico mismo que está influido por la atracción relativa del ojo por varios elementos de la composición dentro del encuadre. Cada elemento atrae de acuerdo con su tamaño, forma, tono, movimiento, color, dirección, contraste y ubicación dentro del cuadro. El equilibrio puede considerarse como un par de balanzas. Un objeto estático de grandes dimensiones colocado a un lado del encuadre se equilibrará al colocar un objeto pequeño en movimiento en el lado opuesto. Debido a que ambos tienen igual peso psicológico o visual.

La localización de un elemento de la composición dentro del cuadro influye en su peso. Una figura u objeto colocado casi en el centro del encuadre, posee menos peso que aquella que se encuentra más próxima a los lados. Por lo tanto un elemento de peso menor podrá alejarse del centro mientras que el mayor se situará próximo al centro a fin de mantener el equilibrio. El colocar un elemento pesado alejado de los lados, desequilibrará la composición y la dejará caer visualmente. Deben considerarse los siguientes factores de peso sobre la base que todos los demás sean iguales:

Un objeto en movimiento posee más peso que uno fijo. Esto se aplica independientemente del tamaño. Un objeto relativamente pequeño en movimiento cuyo tono es ligero, o de colores brillantes, o contrastado contra el fondo exigirá mayor atención que uno mayor inmóvil. Un objeto que avanza a la cámara aumentará progresivamente y por lo tanto tendrá mayor peso que uno que se aleja.

La parte superior del cuadro es más pesada que la inferior, un objeto colocado en lo alto tendrá más fuerza que aquel colocado en la parte inferior.

Dado que la mirada del espectador se desplaza de modo automático hacia la parte superior derecha del encuadre, la parte superior izquierda puede soportar mayor peso visual ya que estará compensada por la atención centrada en el lado derecho.

Un objeto aparecerá con mayor peso si se coloca en uno de los lados del encuadre: El centro del cuadro es el más débil desde el punto de vista de la composición.

Un cuerpo de grandes dimensiones en una escena estática contendrá mayor peso puesto que tiende a dominar el encuadre, no obstante su ubicación.

Los elementos de forma regular tienen mayor peso que los irregulares.

Los objetos peculiares, complejos o intrincados podrán parecer más pesados debido al interés adicional que generan.

Un cuerpo compacto con masa concentrada alrededor de su núcleo tendrá más peso que aquél que se encuentra disgregado.

Un elemento de forma vertical aparecerá más pesado que un oblicuo. Así mismo un objeto brillante será más pesado que uno oscuro.

Un objeto iluminado profusamente dará la impresión de avanzar hacia el espectador mientras que uno oscuro retrocederá. Por lo mismo, una área negra debe ser mayor que una blanca para equilibrarla. Una superficie brillante se verá relativamente más grande que una oscura, debido al efecto de irradiación.

Los colores cálidos como el rojo son más pesados que los fríos como el azul. Los colores brillantes siempre darán una impresión de mayor peso que los oscuros.

TIPOS DE BALANCE

Formal, o de balance simétrico.

Informal, o de balance asimétrico.

BALANCE FORMAL

Cuando ambos lados de una composición son simétricos o casi iguales en atracción se da el balance formal. Por lo general es estático, inerte, carece de fuerza, conflicto y contraste. Las escenas balanceadas de modo formal deben filmarse con poca o ninguna angulación de tal modo que los elementos visuales que se encuentren en ambos lados sean similares en tamaño. No deben descuidarse este tipo de composiciones y la iluminación, los valores tonales, los colores y el contraste deben ser delicados.

El balance formal se emplea en el plano doble, cuando dos personajes colocados de perfil se observan mutuamente. El predominio cambia de un actor a otro conforme cada quien da sus parlamentos. En virtud de que cada actor es igualmente importante, desde la perspectiva visual, lo que atraerá la atención del espectador será el diálogo, la expresión facial u otra acción. Es posible crear un desequilibrio en los planos dobles favoreciendo a un actor por medio de la iluminación, la angulación, una mayor separación del fondo, un vestuario de color más brillante, etc. De este modo, se puede lograr comunicar oposición, fuerza y conflicto en una composición armónica.

BALANCE INFORMAL

Cuando ambos lados de una composición son asimétricos o diferentes en atracción tenemos un balance informal. Este balance es dinámico ya que presenta una organización poderosa de elementos de composición contrarios. En un encuadre balanceado informalmente una figura u objeto que predomina atrae el centro de interés. En contraste u oposición habrá una figura u objeto de igual peso en la composición del otro lado.

Los elementos de composición de diferentes formas, tamaños, color, o valores tonales o de contenido estático y en movimiento, pueden balancearse entre sí debido a que ambos lados del cuadro son iguales en peso de composición. El balance asimétrico se emplea de modo sutil en los acercamientos en los que un solo actor llena el cuadro, colocando la cabeza ligeramente fuera del centro a fin de dar un poco más de espacio en la dirección en que éste mira. Por asociación con el actor, objeto o acción que sucede fuera del cuadro y con quienes el actor se relaciona, la mirada tiene suficiente peso y compensa la posición de la cabeza fuera del centro. El actor que permanece en pantalla se equilibra de este modo con un actor "invisible" ya que está fuera de campo.

El método más simple para crear composiciones asimétricas es pensar en un punto de apoyo con un lado más pesado que el otro. El lado voluminoso lo constituye la figura u objeto significativo, el centro de interés en la escena. Este elemento de composición predominante debe tener otro similar en el lado contrario del cuadro a fin de balancear la composición de la escena.

Un elemento de composición opuesto más pequeño puede compensar su tamaño aumentando su peso por medio de su ubicación, forma, brillo, movimiento o valor en el color. Debido a que el movimiento despierta un mayor interés en una escena los sujetos en movimiento pequeño llevan mayor peso de composición que aquellos estáticos más grandes. De este modo el centro de inte-



Se emplea un equilibrio informal en los acercamientos debido a que el sujeto debe colocarse ligeramente fuera del centro para dar mayor espacio a la dirección de su mirada.

rés puede recaer sobre una pequeña embarcación que avanza hacia un enorme puerto. El tamaño físico no será la única consideración al elegir un elemento de composición predominante, es también importante el movimiento.

El sujeto que prevalece no debe situarse en la misma línea horizontal del elemento contrario que carezca de peso, pero deben estar ligeramente arriba o abajo, de preferencia lo primero a fin de que muestre un mayor peso que atraiga la atención. Por lo tanto, un actor preponderante aparecerá ligeramente arriba del resto de los actores. En caso de colocarlo abajo o que se encuentre sentado, debe dominar la escena por medio de una mejor iluminación o composición, ya sea que se coloque en uno de los cuatro puntos fuertes de composición del cuadro, o atraiga la atención por el juego de miradas que intercambia con el resto del reparto. Será suficiente colocarlo más arriba o abajo, pero si se le sitúa al mismo nivel de composición con un actor de menor importancia la escena se debilitará. La ubicación también puede lograrse en profundidad si se coloca al actor elegido en una posición más cerca de cuadro que el resto, a fin de que aparezca más grande, o se le coloca lejos para que se vea pequeño.

BALANCE INFORMAL POR MEDIO DE NUMEROS NONES

Un método sencillo para lograr el balance informal es componer con un número de actores u objetos impares. Puede situarse un número impar de elementos visuales, en particular tres de tal modo que uno solo de los elementos domine al resto. También los números



Quando se desee que un actor domine una escena no debe colocársele en la misma línea horizontal con un actor secundario. Al colocar la monja a la derecha del cuadro y a mayor altura que el sujeto sentado, ésta predominará dentro del cuadro.

Las composiciones triangulares facilitan una organización irregular de elementos visuales que permite colocar al elemento preponderante a un lado del cuadro, o en la parte superior e inferior del mismo, creando así una composición triangular. El predominio puede alternarse de un actor a otro conforme la escena progresa al cambiar posiciones o dejar a un actor de pie si todos los demás permanecen sentados o haciéndolo avanzar hacia la cámara. Asimismo se puede angular por debajo de la mirada y se le coloca al lado derecho del encuadre. El lado derecho tiene mayor peso visual mientras que el izquierdo es más oscuro.

Esto no implica que toda la organización de los encuadres se realice utilizando números impares, situando al actor principal en el centro de la composición triangular. Deben emplearse variaciones siempre que se requiera. El actor principal no necesita permanecer en una posición relevante a lo largo del plano o la secuencia. Puede alcanzar el predominio a través del movimiento, de él u otros actores o de la cámara. De este modo atraerá el interés del público únicamente cuando así se requiera, como es el caso de una línea importante del diálogo o una acción significativa.

LA GRAVEDAD INFLUYE EN EL EQUILIBRIO

Los sentidos se rebelan en contra de las composiciones que desafían las leyes de gravedad. Los elementos pesados de composición que apuntan hacia el cielo deben poseer un centro inferior de gravedad, o darán la impre-

sión de desplomarse. Una estructura alta debe apoyarse en una base amplia, de preferencia de tono oscuro, para lograr transmitir el efecto visual deseado.

La gravedad también influye en el movimiento, un globo que asciende, un objeto que se desploma*, un hombre que escala una montaña debe filmarse de preferencia del lado inferior izquierdo al lado superior derecho.

Una composición desequilibrada se origina cuando se desafían las leyes de gravedad al utilizar estructuras carentes de base. Un edificio alto que cruza diagonalmente el cuadro o un ángulo inclinado de un grupo de actores crea encuadres carentes de equilibrio. Estos sólo se justificarán cuando el guión requiera este tipo de efecto.

UNIDAD

Una película tendrá unidad cuando todos los elementos cinematográficos incorporados en la escena estén perfectamente integrados. El ambiente y la atmósfera deseada debe expresarse por el uso adecuado de líneas, formas, volumen y movimiento; el empleo correcto de iluminación, movimiento de cámara y/o actores, valores tonales, combinaciones de color y todo tratamiento fotográfico en general.

Los diversos elementos técnicos, estéticos y psicológicos deben interrelacionarse para comunicar un sentimiento único. La combinación inadecuada de los efectos cinematográficos puede producir un choque discordante que debilitará el relato.

CENTRO DE INTERES

Una película debe mantener un centro de interés. Dos o más figuras, objetos o acciones que predominen en una escena "compiten" entre sí, tratando de atraer la atención del espectador y por lo tanto debilitan la eficacia del encuadre. Un plano doble aparentará ser la excepción a esta regla pero no es así. Un actor prevalecerá en un momento dado conforme dialoga o interpreta una acción significativa.

Un actor puede verse favorecido en un plano doble utilizando los recursos planteados en capítulos anteriores. De este modo el ojo se concentrará sobre este actor ya sea por su diálogo o acción o por medio de elementos de la composición.

* Un río que desciende por una ladera (se recomienda describirlo de la parte superior izquierda a la inferior derecha del encuadre).



Esta escena de violencia forma una composición de triángulo invertido en la que el actor sometido queda en el ápice.

La atención del público siempre deberá dirigirse hacia el punto más significativo de la escena. Esto no implica que la acción en primer y último término no pueda ocurrir simultáneamente o que diversas figuras u objetos no aparezcan en una misma escena. La acción del fondo debe complementar lo que aparece en primer término a fin de proporcionar la atmósfera y el espacio para los actores protagonistas sin restarles importancia.

Un elemento preponderante de la composición no puede consistir de una sola figura u objeto. Puede constar de diversas figuras o una combinación comprimida



A pesar de encontrarse a la izquierda del cuadro y a menor altura, la actriz predomina debido a que ha sido mejor angulada e iluminada.

de objetos y figuras que puedan fundirse en una unidad. Los grupos de actores, árboles, edificios o un desfile de soldados pueden conformar un centro de interés único. El tratamiento de composición profesional juega un papel significativo en diversas partes de la narración, habrá ocasiones en que la dispersión de diversos centros de interés se justifique; como es el caso de batallas, motines, catástrofes y otras acciones que involucren acontecimientos violentos. Los miembros de un grupo de actores "por ejemplo" puede dispersarse en todos sentidos en una escena de violencia callejera; así mismo los aviones de una escuadra podrán apartarse para disparar sobre el objetivo enemigo.

UBICACION DEL CENTRO DE INTERES

Raras veces se debe colocar a la mitad del encuadre el centro de interés. Una cruz, una antena de radio o televisión o cualquier otro objeto que irradie líneas de composición en todos sentidos serían la única excepción. El centro de interés debe de preferencia ubicarse a la derecha del cuadro. Sin embargo hacer de ello una regla fija originará monotonía visual.

Un método simple y eficaz para colocar el centro de interés en una porción predominante del cuadro se logra dividiendo el encuadre en tres partes iguales; primero en forma vertical y luego horizontal. Los cuatro puntos donde estas líneas convergen son fuertes desde el punto de vista de la composición. Si se utiliza como una regla rígida, provocará una serie de centros de interés situados mecánicamente, siempre localizados en lugares similares dentro del encuadre. Como una regla



El actor en primer término sobresale del resto del conjunto debido a que la cámara se colocó a menor altura y con una mejor definición del foco.

demasiado flexible evitará dividir la película vertical, horizontal o en forma diagonal, lo que dará por resultado composiciones visuales flojas.

La línea del horizonte, por ejemplo, no debe centrarse en el cuadro, ya que lo dividirá en dos partes iguales. El cielo puede ocuparse uno o dos tercios del encuadre, pero nunca la mitad. Habrá ocasiones en que el horizonte esté totalmente fuera de cuadro, como en el caso de una angulación en picada sobre el cielo, o viceversa. O puede ser una línea apenas perceptible en la parte inferior del cuadro, cuando se describa al cielo en una puesta de sol.

Un poste telefónico, un árbol o cualquier objeto similar no deben centrarse de modo vertical, ya que también dividirán el encuadre en dos partes iguales. Una línea diagonal como la ladera de una montaña no debe situarse precisamente de una esquina a otra del encuadre ya que formarán dos triángulos encontrados. El contenido que predomine se colocará de tal manera que mire hacia el centro del encuadre.

El encuadre debe dividirse de tal forma que las líneas que predominen, como por ejemplo el horizonte, edificios, árboles, columnas, ventanas, puertas, se sitúen para atraer la mirada a un punto dominante de la composición. Las divisiones en números impares, de preferencia en tercetos, son las mejores. Sin embargo, los puntos que se entrecruzan deben moverse, para que el centro de interés se desplace a posiciones irregulares dentro del encuadre en varias escenas.

Los principales elementos visuales no deben componerse con regularidad monótona. Muchos camarógrafos descubren lo que consideran una composición satisfactoria y la manejan eternamente. Lo que da por resultado composiciones idénticas de escena en escena y de encuadre a encuadre, a pesar que los contenidos cambian.

Es a través de la variedad en la ubicación de la línea del horizonte, el cambio de posición en el centro de interés y la diversificación de movimiento de actores y cámara, que las composiciones de las diversas escenas evitarán la repetición.

ATRACCION O CAMBIO DEL CENTRO DE INTERES

El interés del auditorio puede atraerse o situarse en otro punto durante una escena de la siguiente manera:

POSICION, MOVIMIENTO, ACCION Y SONIDO.

ILUMINACION, VALORES TONALES Y COLORES.

SELECCION DE FOCO.



El actor al centro se encuentra en el ápice de una composición triangular representada en profundidad. Este predomina en el encuadre hasta que el actor a la izquierda avanza. El centro de interés en una escena puede cambiar a través del movimiento de los actores. Así el interés del espectador puede trasladarse de un actor a otro a medida que cambia el interés dramático, estas acciones se refuerzan también por medio de las miradas de los actores.



POSICION, MOVIMIENTO, ACCION Y SONIDO

Un actor, objeto o acción significativa puede capturar y sostener la atención del público al situarlo en el punto más preponderante del encuadre, o moviéndolo a la mejor posición conforme la escena progresa. O puede atraer la atención al aislarlo de los demás actores, o alejarlo de ellos durante la escena. También puede moverse al

actor para crear un mejor contraste con el fondo. O puede ponerse de pie o avanzar aumentando de este modo su altura o tamaño dentro del cuadro. El movimiento repentino de un actor que ha permanecido estático sorprenderá al público, convirtiéndose así en el centro de interés dentro de la escena. Asimismo, cuando interprete con fuerza una acción, como azotar con el puño un escritorio, por ejemplo, o golpear a otro actor, o amenazarlo con un cuchillo o una pistola. También puede invertir la dirección de su movimiento para que éste contraste con el movimiento de los demás actores. O puede asumir una posición de predominio desplazándose a un primer término, oscureciendo así el resto del reparto. El protagonista puede prevalecer sobre los demás a través del uso efectivo del sonido: al hablar o gritar más fuerte silenciando a los actores para que sólo él se escuche, o al expresar las líneas más dramáticas.

ILUMINACION, VALORES TONALES Y COLORES

Por lo general, la mirada del espectador se siente atraída hacia el área del encuadre más brillantemente iluminada, de tono más ligero o la más colorida. Esta atracción que orienta la mirada hacia un punto puede explotarse para que el protagonista sea el centro de interés a través del tono o colorido del vestuario o de la iluminación.

No es necesaria una reproducción grande en la pantalla, ya que un objeto relativamente pequeño, cuyo tono sea ligero o su colorido más vívido que el de los objetos circundantes puede atraer la atención.

Esto se debe al contraste que se crea con el ambiente o los objetos que lo rodean. Un objeto brillante da la impresión de desprenderse de un fondo oscuro hacia el espectador. Por ello es importante observar que un actor o un objeto secundario no "robe" la escena accidentalmente al emplear estos recursos.

El movimiento del actor o la cámara puede emplearse para que el actor principal se desplace a un área iluminada brillantemente cuando se desee incrementar el énfasis dramático de una escena. De este modo, el actor aparecerá reducido aun cuando su vestuario sea de colorido claro o vivo, hasta que se mueva al área iluminada.

Este movimiento debe medirse con un timing preciso para que coincida con la acción significativa para el espectador. La iluminación en planos contrastantes permite que el actor entre y salga de zonas oscuras a iluminadas y viceversa.

SELECCION DE FOCO

Un método eficaz para atraer la atención del espectador es la manipulación del foco, que permite mostrar determinados puntos del encuadre de modo preciso, dejando el resto ligeramente fuera de foco.

El ojo siempre busca la imagen más definida. Por lo tanto, un sujeto u objeto que se encuentre en foco atraerá en mayor medida la atención del público.

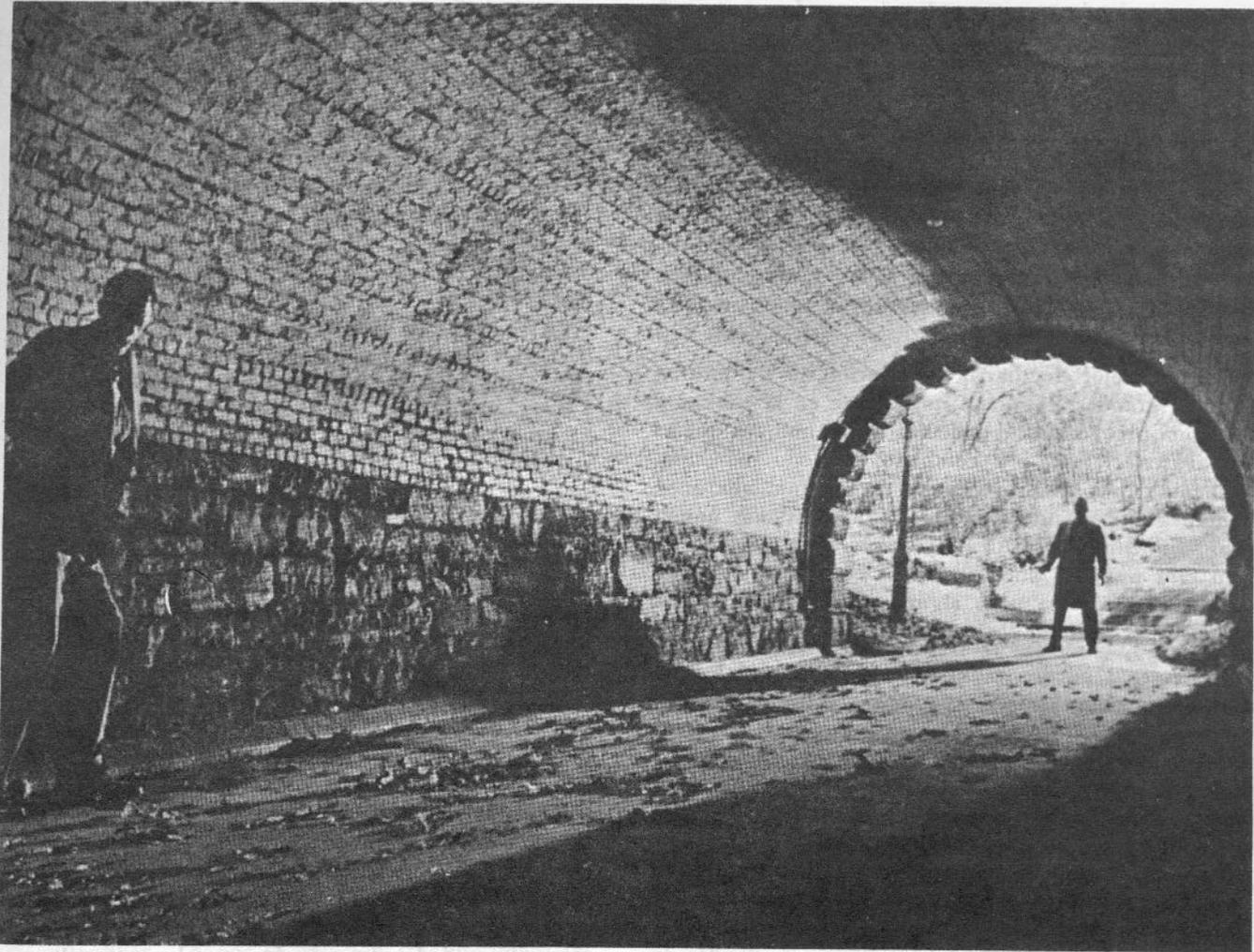
Las técnicas modernas de filmación requieren que sólo el contenido visual significativo en la narración esté en foco. En las películas de ficción raras veces es necesaria una limitada profundidad de campo. En general, los planos medios y los acercamientos tienen una definición precisa contra fondos ligeramente fuera de foco. El fondo se suaviza de modo progresivo conforme la cámara se acerca para filmar planos más cerrados. Esta gradual pérdida de definición será apenas perceptible si la acción descrita en primer término es lo suficientemente interesante para atraer la atención del público.

ESCRUTINIO DEL OJO

Los camarógrafos deben considerar seriamente el momento de exploración que realiza el ojo del espectador conforme recorre el contenido del cuadro buscando su significado. Se han desarrollado diversos estudios, con distintos instrumentos ópticos para medir el movimiento del ojo, a través de agencias de publicidad y militares de los Estados Unidos a fin de conocer más éste interesante fenómeno. Los publicistas están a la búsqueda de métodos eficaces para atraer la mirada del espectador o lector al producto que promueven. Los diseñadores de la fuerza área estadounidense tratan de encontrar la combinación más práctica para un grupo de instrumentos de vuelo en la cabina de pilotaje de un bombardeo a chorro o de una cápsula espacial.

La exploración de la mirada atañe al camarógrafo no sólo dentro del cuadro sino, lo que es más importante, al movimiento de un plano a otro cuando la película cambia. En un plano doble, por ejemplo, y los acercamientos que siguen, los ojos del espectador se dirigen primero a un actor y después al otro en un movimiento de ida y vuelta. La posición de los actores dentro del encuadre, sus estaturas respectivas, el nivel de la altura de sus miradas, dará por resultado movimientos de examen minucioso en la mirada del espectador.

Por esta razón es necesario cuidar la corrección del encuadre y la posición en los acercamientos. El encuadre adecuado coloca los ojos del actor en el punto apropiado del cuadro y la mirada que dirige hacia



La composición de esta escena resulta interesante ya que se aprovechó el efecto de las líneas descendentes que convergen al fondo del túnel.

el otro actor que se encuentra fuera de cuadro, quien a su vez aparecerá en el lado contrario del mismo. De este modo, los ojos del público se mantienen en un nivel, o mirará hacia arriba o abajo dependiendo de la estatura o posición del actor. Cuando los actores están colocados de manera incorrecta, la mirada del espectador vagará por el encuadre distrayéndolo momentáneamente.

Esto también sucede con los planos generales seguidos de planos cerrados. La mirada del público puede conducirse al centro de interés en un plano general. A continuación, esta área debe presentarse en la misma porción aproximada del cuadro en el siguiente plano más cercano. De otro modo, la mirada del espectador intentará dar un salto buscando encontrar de nuevo el centro de interés. Esta colocación del ojo puede com-

probarse fácilmente en una movida o editora que permita marcar la película con un lápiz grueso. Debe marcarse el punto del encuadre donde el ojo se sienta atraído, sea éste el centro de interés o el sitio hacia donde mira el actor. A continuación se hará avanzar la película al plano siguiente y se practicará otra marca similar. En una serie de escenas correctamente encuadradas y compuestas, el ojo escudriñará aproximadamente la misma área; se dirigirá al punto correcto del encuadre en el plano siguiente; o lo explorará de ida y vuelta en el caso de un plano doble.

Aun cuando el escrutinio del ojo debe ser suave y ordenado en la mayoría de las secuencias, habrá ocasiones en que el centro de atracción tenga que desplazarse de un salto. Un estallido repentino de actividad, un giro en la narración, un movimiento sorprendente

por parte de un actor, todo esto puede provocar que el ojo se traslade de modo súbito a una nueva área del encuadre. Esto debe efectuarse cuando el guión señala que el espectador debe sobresaltarse obligándole a mirar un actor, objeto o acción en otra parte de la pantalla. Con este tratamiento abrupto se puede presentar a un criminal, un vehículo que aparece de pronto, o dar un nuevo sesgo al relato. Es recomendable, por lo tanto, atrapar la mirada del espectador para que explore determinada área y hacerlo creer que es el punto que debe escudriñar; luego, por medio de un corte rápido, revelar la acción en otra parte.

Resulta mejor efectuar la exploración del ojo en una pantalla grande. Es menos importante en la televisión o en una proyección de películas de 16 mm, ya que el ojo abarca el área por completo, en todo momento. A medida que las proyecciones de 16 mm. abarquen pantallas más grandes y alcancen públicos más numerosos, aumentará el valor de la exploración del ojo. Si bien esta práctica puede parecer extraña y sólo una curiosidad científica para algunos, merece una mayor atención por parte de los camarógrafos.

Las escenas pueden reducirse o aumentarse a escala a fin de presentar imágenes pequeñas en un plano general, o enormes en un acercamiento. El ojo se adaptará a este cambio siempre que las escenas sean progresivas, regresivas, contrastantes o repetitivas en el tamaño de la imagen. Sin embargo, el ojo se rebela cuando las imágenes cambian ligeramente de tamaño o ángulo; efecto similar a un brinco en la continuidad. Esto ocurre cuando los acercamientos se presentan en una mezcla de tamaño y no en pares que machen. Las imágenes en los acercamientos ligeramente más pequeñas o grandes de aquéllos que anteceden o siguen, ocasionan efectos de contracción y expansión en la exploración de la mirada. Esta ausencia de uniformidad en el tamaño de las imágenes provoca desconcierto en el espectador.

El escrutinio errático del ojo ocasionado por imágenes dispersas, discordantes en tamaño y angulación puede ser útil cuando se desea crear efectos desbalanceados o fantásticos. Escenas del pánico, catástrofe o violencia se subrayarán a través del empleo de encuadres peculiares en tamaño y ángulo; o con angulaciones inclinadas. El público se verá así obligado a explorar la pantalla con movimientos abruptos del ojo recorriéndola de arriba a abajo, hacia atrás y adelante, diagonalmente, comprometiéndose así más estrechamente con la acción descrita en la pantalla.

El capítulo en que se discute el Angulo de Cámara para filmar letreros y señales debe revisarse para comprender mejor los efectos de la exploración del ojo.

COLOCACION DE LA IMAGEN

La colocación de la imagen se refiere a la posición del sujeto dentro del cuadro o encuadre. Muchas escenas comprenden movimientos de cámara y/o del actor, lo que requiere una composición continua conforme la acción progresa. Debe darse un poco más de espacio al actor que está en movimiento en la dirección hacia la que se desplaza. Si está en una posición estática se le dará ligeramente más espacio en la dirección en que mira.

La cantidad de espacio entre la cabeza del sujeto y la parte superior del cuadro varía de acuerdo a las combinaciones que se hagan con los actores, los fondos y la composición de volúmenes. El exceso de aire en la parte superior del cuadro cuando los actores estén colocados muy abajo en el cuadro, con un fondo sencillo, puede ser correcto si la rama de un árbol se extiende a lo largo de la parte superior del encuadre. El exceso de aire en esta parte provocará la impresión de aumento de volumen en la parte inferior del encuadre. Por otra parte, la insuficiencia de aire en el espacio superior ocasionará que el encuadre aparezca apiñado o amontonado.

Los actores no deben entrar en contacto con el borde inferior del cuadro al sentarse o ponerse de pie; ni tampoco estar alineados de modo paralelo cerca de los márgenes del mismo. El borde inferior no debe cortar las articulaciones del actor, o sea, las rodillas, los codos, la cintura, los hombros, etc. Cuando se le coloque, en particular para filmar un acercamiento, debe arreglarse de tal modo que la línea del cuadro corte entre las articulaciones. Los planos en movimiento deben ejercitarse con cuidado para que el actor o los actores lleguen a una posición clave con un encuadre similar al que se emplea para los planos estáticos.

El encuadre cuidadoso de los planos en movimiento —en los que el tamaño de la imagen de los actores se modifica a lo largo de la escena— tiene la misma importancia que la composición de planos estáticos. El actor, objeto a acción más relevante debe colocarse, por lo general, a la derecha. Si el actor predominante necesita situarse a la izquierda, se le puede dar un trato preferencial en la composición a través de una mejor iluminación, una angulación más favorable de su cuerpo, un contraste más marcado o una separación mayor de los fondos, u otros métodos. En un plano doble compuesto simétricamente, cada uno de los actores dominará por turnos conforme dé sus parlamentos.

Si se desea sorprender o sobresaltar al espectador se puede introducir súbitamente a un nuevo actor por la izquierda de cuadro. Esto ocasionará que la atención del público se desplace de modo abrupto de la derecha

a la izquierda. El villano puede saltar sobre el héroe por la izquierda; así mismo, un elemento importante de la utilería o una acción significativa pueden aparecer de manera repentina a la izquierda de la pantalla al cambiarlos de lugar, o por medio de un movimiento de la cámara para atraer la atención. Será más efectivo si ocurre durante un momento de calma en la acción con el fin de sorprender al espectador cuando esté desprevenido.

Las líneas predominantes deben disminuir hacia la izquierda para atraer el ojo del auditorio al centro de interés. Sin embargo, los volúmenes grandes colocados al lado derecho pueden sobrelancear el encuadre. Un actor importante, por ejemplo, puede estar de pie a la derecha y contemplar el pico enorme de una montaña del lado izquierdo. Si el encuadre se invirtiera, se perdería del lado izquierdo ya que la montaña dominaría totalmente la composición. El camarógrafo debe conocer los méritos de las diversas posiciones del encuadre, con el fin de colocar el énfasis dramático en un mejor punto.

TAMAÑO DE LA IMAGEN

Un espectador interpreta el tamaño de un objeto desconocido en la pantalla al compararlo con otro de tamaño inteligible o con el fondo; o por su apariencia en relación con el encuadre. La experiencia del espectador le suministra una escala mental por medio de la cual juzga el tamaño relativo de las figuras u objetos reconocibles a distintas distancias de la lente. Carecerá de un sistema de evaluación para apreciar el tamaño de los objetos que desconoce a menos que se le proporcione una clave —como el contraste con el tamaño de un objeto familiar— o por su relación con un fondo de dimensiones reconocibles.

En las películas de ficción, con frecuencia se necesita falsificar la estatura de un actor protagonista, para que pueda ver hacia abajo a los otros actores desde un nivel más elevado. Esto se logra de modo artificioso particularmente en los planos medios o en los acercamientos subiendo al actor sobre un cajón o colocándolo adelante de los demás y bajando la cámara para que así aparezca más alto. En ocasiones, los directores artísticos diseñan decorados convergentes con una perspectiva forzada prefabricada, en donde los actores de talla normal aparecen en primer término y los de poca estatura o aún enanos se colocan al fondo. Se engaña con facilidad al ojo por el tamaño aparente de los objetos. El tamaño, distancia y perspectiva relativa pueden distorsionarse o exagerarse.

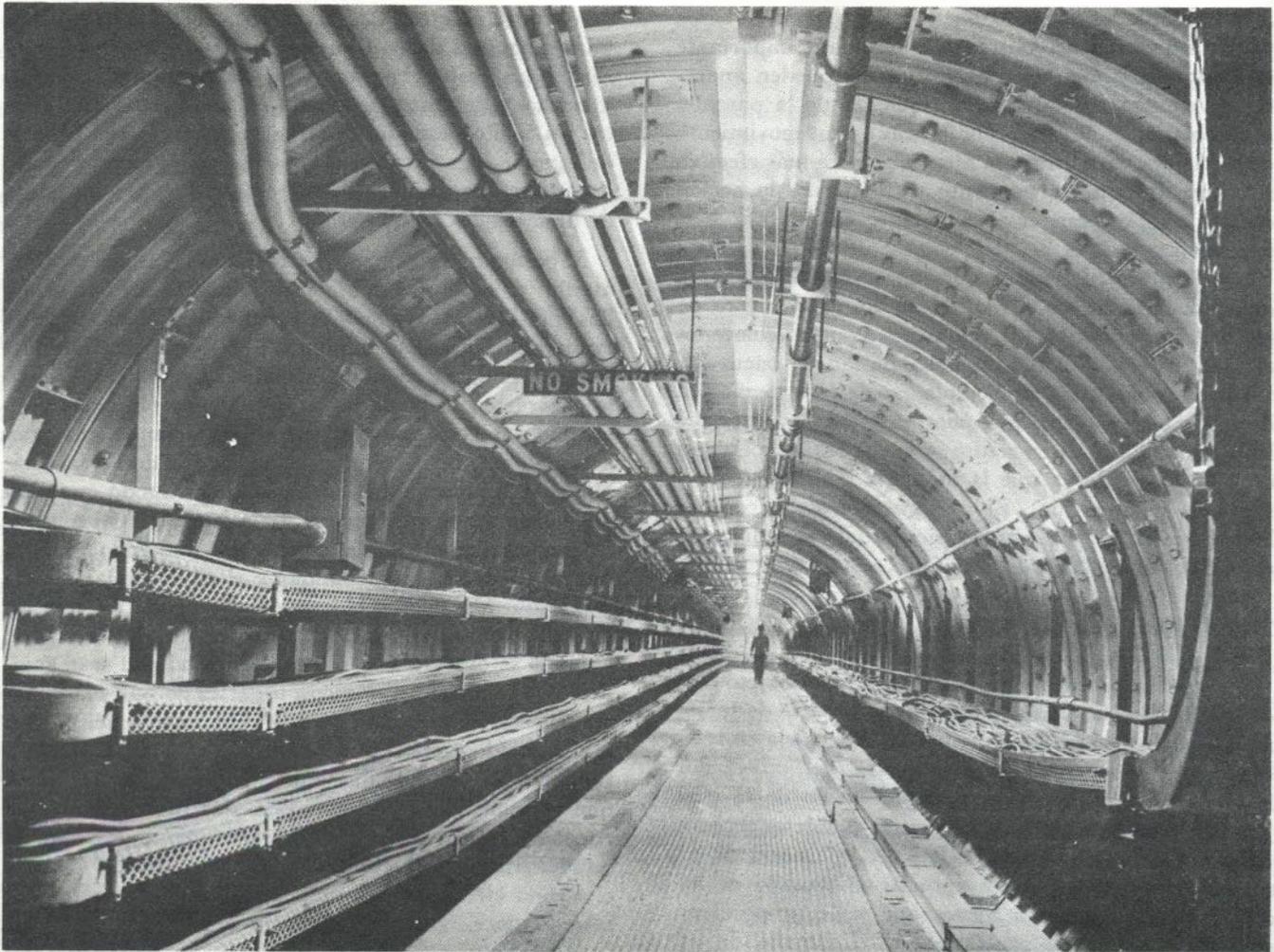
En las películas de no-ficción, sin embargo, se aplica por lo general lo contrario. Debe evitarse la falsificación de cualquier índole y mostrarse el tamaño verda-

dero de los objetos. Las herramientas, los instrumentos y las máquinas deben filmarse teniendo cerca a un operario para ilustrar la proporción de su tamaño. Si estos utensilios o aparatos se filman en planos cerrados contra un fondo desnudo, deberán combinarse con objetos de tamaño identificable, o introducir una mano. Cuando esto no sea posible, deben colocarse contra un fondo de dimensiones familiares.

A pesar de su tamaño físico real, las imágenes que atestan el cuadro se consideran más grandes que aquellas que son relativamente pequeñas en relación con el encuadre. Un objeto diminuto puede aparecer enorme, si se acomoda de tal manera que sus bordes casi toquen los márgenes del cuadro. Un objeto voluminoso, en cambio parecerá menor si se le filma dejando una gran cantidad de aire alrededor. Una montaña se verá más alta si se le coloca en el encuadre de tal modo que muy poco cielo asome por encima de la cúspide. Un número de personas u objetos relativamente reducido dará la impresión de ser más abundante si se acumulan de tal forma que sobrepasen el cuadro, sugiriendo así que todavía hay más por fuera de los márgenes del encuadre. Cuando se observa una parte de la totalidad sean multitudes, circuitos electrónicos, o partes de una maquinaria se tiene la impresión de que el contenido del cuadro es demasiado vasto o complicado para ser captado en su totalidad. Si se filma desde un ángulo alto, de tal modo que el número de personas descritas desborde el área encuadrada, un grupo reducido de operadores dará la sensación de una organización enorme. Puede lograrse el mismo efecto con un número limitado de máquinas, computadores, gabinetes de archivo, etc.

Una figura u objeto puede aparecer más grande al angular la cámara hacia arriba, particularmente si la imagen consiste en líneas verticales paralelas que tienden a converger. Una angulación baja, realizada con un lente gran angular, de un edificio alto, lo hará verse más alto aún. Un plano subjetivo en ángulo bajo, de una persona filmada desde el punto de vista de un niño, de tal modo que inunde el cuadro, comunicará un efecto similar de altura.

Los aspectos psicológicos del tamaño de la imagen y la angulación, en relación con el cuadro, pueden provocar una mayor respuesta emocional en los espectadores que las apariencias por sí mismas. Un gran plano general filmado desde un ángulo alto sobre un pequeño grupo de pioneros, abriéndose camino a través de un vasto y escarpado terreno, comunicará de modo instantáneo las privaciones y dificultades soportadas por los inmigrantes. Las películas de ficción han utilizado ampliamente este tipo de planos contrastantes, no sólo para dar variedad visual, sino para comprometer más al es-



La convergencia de líneas se logra cuando la cámara se centra en medio de diversas líneas horizontales que disminuyen a la distancia.

pectador con el relato al despertar sus emociones. Los realizadores de películas de no-ficción también pueden emplear estos recursos para efectos dramáticos.

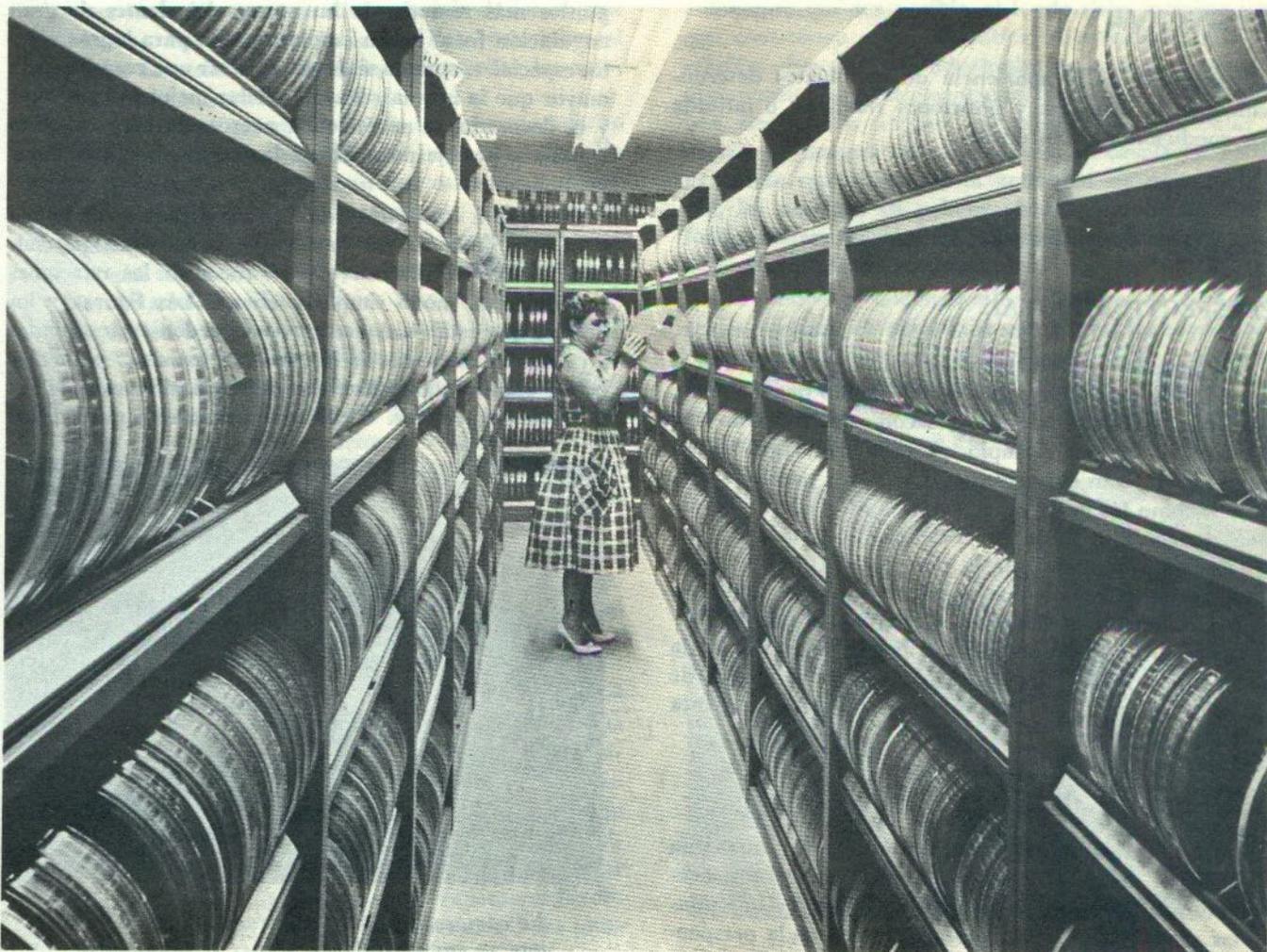
INTEGRACION DE LOS ANGULOS DE CAMARA Y LA COMPOSICION

Las películas deben componerse con puntos de vista definidos en mente. Una composición perfecta organizada para ser filmada desde un ángulo de cámara particular puede resultar muy pobre cuando se observa desde el ángulo contrario. Esto acarrea dificultades en las películas de ficción donde una secuencia o una escena debe filmarse desde diversos ángulos. La composición y los ángulos de cámara deben, por tanto, integrarse de tal manera que los actores y los elementos

visuales estén compuestos correctamente conforme la cámara se desplaza para filmar los diversos planos que conforman la secuencia.

Por lo general, una composición correcta en un plano general funcionará en los planos más cercanos, si los emplazamientos de la cámara no se modifican de manera drástica. Al acercar o cambiar el emplazamiento de la cámara no será necesario alterar la relación entre el actor y el fondo, si todos los planos de una secuencia se esbozan anticipadamente durante el ensayo. El movimiento del actor y/o la cámara son muy importantes para integrar la composición y los ángulos de cámara, ya que estos movimientos pueden convertirse en aciertos o en limitaciones.

Una excelente composición estática puede derivarse hacia la confusión, conforme los actores o la cámara



La mirada del espectador se dirige al centro del cuadro debido a este efecto de profundidad.

se mueven durante la acción; o cuando la relación entre el actor y el fondo se modifica de modo drástico de un emplazamiento a otro. Por otra parte, los actores y/o la cámara pueden moverse armoniosamente a medida que la acción progresa, de tal modo que la escena esté compuesta continuamente y la relación entre el actor y el fondo examinada constantemente, a fin de resolver los problemas de composición que surjan. Este movimiento planeado permitirá retirar de situaciones visuales difíciles a los actores y quedar alineados de modo adecuado cuando la cámara se acerque a filmar los planos medios y los acercamientos. Los ángulos laterales y los acercamientos sobre del hombro pueden introducir repentinamente lámparas de mesa, muebles u otros objetos que provoquen distracciones de la acción prin-

cipal o que oculten los rasgos del actor. Debe ponerse cuidado al falsear estos elementos o retirarlos temporalmente.

La composición continua que mantiene al actor encuadrado correctamente conforme se mueve durante la filmación de la escena no es difícil de mantener. Requiere vigilancia constante, sin embargo, para ver que: los actores, se encuentren en puntos predominantes; la relación espacial entre actor y fondo sea visiblemente agradable; y las pausas en las posiciones claves estén compuestas correctamente. Esto podrá lograrse con mayor precisión si se coloca primero a los actores en cada una de las posiciones clave y se compone con cuidado para lograr el mejor efecto visual y después se elaboran los movimientos intermedios.

PERSPECTIVA

Perspectiva es la apariencia de los objetos determinada por su distancia y posiciones relativas, o influida por condiciones atmosféricas.

LINEAL

AEREA

PERSPECTIVA LINEAL

Las perspectiva lineal produce convergencia de líneas paralelas en cualquier plano en un ángulo determinado. Las líneas paralelas horizontales como los rieles de una vía ferroviaria, por ejemplo, parecen converger en un punto distante en el horizonte. Las líneas paralelas verticales, como los lados de un edificio alto, dan la sensación de confluir si un observador mira hacia arriba. La ilusión producida por la perspectiva lineal geométrica ayuda al espectador a juzgar la distancia de un objeto de tamaño reconocible. La apariencia de profundidad y solidez en un encuadre depende en gran medida de la convergencia lineal, creada por los tamaños de figuras y objetos que disminuyen conforme aumenta la distancia.

PERSPECTIVA AEREA

La perspectiva aérea es el atenuamiento gradual y la suavización de los objetos distantes en exteriores, ocasionada por la presencia de niebla o bruma. Aun cuando las condiciones climatológicas influyen en la perspectiva aérea incluso en un día claro, la apariencia de los objetos distantes está controlada por la cantidad de atmósfera a través de la cual la lente tiene que mirar.

COMO AUMENTAR LOS EFECTOS DE LA PERSPECTIVA

Se puede practicar las siguientes técnicas de representación y procedimientos de cámara solos o en combinación para aumentar los efectos de la perspectiva.

Seleccione ángulos de cámara que describan el mayor número de niveles o facetas del sujeto. Filme ángulo más ángulo a fin de que el frente, lado y parte superior o inferior de un objeto se defina con mayor volumen.

Elija una combinación de ángulo y lente que produzca la convergencia lineal más aguda sin que provoque distorsión. Seleccione el lente de distancia focal más corta (no necesariamente un gran angular) que registre una perspectiva lineal realista con trazos rectos que concurren guiando así la mirada del espectador hacia los

puntos más remotos de la escena. Las lentes de gran angulación focal deben emplearse sólo para lograr efectos especiales, cuando se desee registrar una convergencia mayor que la normal. Para modelar mejor a los actores y el decorado, se recomienda acercar la cámara tanto como sea posible para filmar la escena sin distorsionar las imágenes.

Coloque a los actores, la utilería fija y la de mano y otros objetos de tal forma que se encimen parcialmente. Este recurso sirve para transmitir las relaciones espaciales de modo simple y eficaz. Las figuras y los objetos que están aislados entre sí pueden estar situados a cualquier distancia de la cámara. La clave para descubrir cuáles están más cerca es la identificación de sus tamaños respectivos. Debido a que resulta muy difícil



La cámara debe filmar a través de los objetos que se encuentran en primer término, siempre que sea posible. Este procedimiento contribuye a dar un efecto de profundidad y añade elementos de atmósfera y ambientación.

juzgar la dimensión de los objetos poco familiares, al colocarlos detrás de otros —para que se encimen— aclara al espectador cuál de ellos está más cerca.

Mueva a los actores y/o la cámara para ocultar y descubrir a otros actores, objetos o utilería del decorado. Vea que los actores se desplacen en medio en lugar de hacerlo enfrente de los otros actores. Así mismo, vigile que se muevan en medio o por detrás de los muebles, la utilería y otros objetos, a fin de que se oculten parcialmente en intervalos conforme avancen de una posición a otra. Mueva la cámara de tal forma que filme a través o por delante de los objetos en primer término, conforme sigue a los actores o se desplaza por el set. Al descubrir figuras u objetos ocultos por medio del movimiento se introduce el desplazamiento por para-

laje; una variación que reproduce el viaje de los objetos a diferentes distancias de la lente. Esto comunica al espectador la posición y distancia que guardan los actores y objetos dentro del decorado.

Desplace a los actores o vehículos apartándolos o acercándolos hacia la cámara, en lugar de que sólo crucen la pantalla. Una imagen que aumenta o disminuye de tamaño a medida que se mueve, transmite una sensación de profundidad espacial. Mientras que una imagen que sólo atraviesa la pantalla mantiene su mismo tamaño a lo largo de su viaje. Aun cuando un actor o vehículo deba cruzar el cuadro, trate de angular la cámara ligeramente, o represente el movimiento de tal modo que no quede en ángulo recto a la cámara. Busque siempre variar el tamaño de la imagen aunque sea de forma leve para que el actor o vehículo en movimiento avancen o retrocedan cuando crucen el cuadro.

Evite filmar con luz plana —ya sea interiores o exteriores—. Una iluminación sin matices produce un efecto achatado que elimina texturas, volúmenes y produce la separación de figuras y objetos. Emplee la iluminación lateral o de cualquier otro tipo que describa zonas sombreadas y modele las figuras y el decorado de forma tridimensional.

Ilumine una escena en interiores de tal modo que el encuadre presente una serie de niveles contrastantes con diversos grados de luz y sombra. Este tipo de iluminación imparte una sensación de profundidad de campo. Cuando filme en exteriores trate de incluir el fondo claro más distante para dar una perspectiva aérea adicional. Se puede obtener un efecto parecido, al filmar en interiores, iluminando un poco más caliente el fondo, con objeto de guiar la mirada del espectador a los puntos más alejados del decorado.

FONDOS

En las producciones de películas de ficción hay que transportar el reparto, los técnicos y el equipo a miles de kilómetros a fin de que la historia se represente en escenarios naturales auténticos. Emplean, además, fondos en interiores y exteriores que sirvan de apoyo a la narración.

En la mayoría de los casos, los camarógrafos de películas de no-ficción cuando filman en locaciones no sacan suficientes ventajas de estos fondos. En muchas ocasiones, los eliminan o desaprovechan de modo liberado. Por ejemplo: los fondos de las fábricas son ignoradas a menudo para obviar problemas técnicos de iluminación y sonido.

Las locaciones en exteriores también se nulifican debido a que el director y/o el camarógrafo desconocen su importancia como apoyo de los actores y la acción.

Siempre que sea posible, el fondo debe incluirse para que contribuya a dar autenticidad o realismo a la narración. Los sujetos industriales se situarán contra la maquinaria; los agrícolas contra campos cultivados. Deben elegirse los ángulos de cámara y representar la acción de manera que los actores se desplacen contra un fondo que simbolice la actividad de que se trate. Así, las acciones en primer término, enlazadas con el fondo, tendrán un alcance más amplio, un interés visual adicional y mayor realismo.

Las películas documentales filmadas en locaciones reales ganarán en eficacia si consideran los fondos adecuadamente. El encontrar sitios apropiados para representar la acción aumentará el realismo siempre que se coloque a los sujetos contra la maquinaria, actividad o escenografía de que se disponga. El fondo debe recor-



El recuadro —como el caso de esta ventana— contribuye a crear una nueva composición.

dar al espectador constante y sutilmente que la narración transcurre en el frente de batalla, en una fundidora o en una planta de energía nuclear.

Los fondos son igualmente importantes en interiores y exteriores, y deben elegirse con cuidado sobre todo en interiores para la adecuada representación de la acción. Por ejemplo: resultara inconveniente poner en escena una secuencia cuya acción sucede en una fábrica, en una área tranquila contra un fondo neutro.

Este procedimiento menoscabará en vez de contribuir a la narración. Si se emplea este enfoque el significado verdadero de la locación se perderá. No será suficiente filmar planos generales de planteamiento del decorado real y luego trasladarse a fondos sencillos para llegar al núcleo del relato, sólo porque resulte más sencillo hacerlo de esta forma. En este caso, no vale la pena realizar viajes costosos a las locaciones, con filmar con-

tra muros, árboles y cielos el resultado será igual de pobre.

En ocasiones, si la acción o el diálogo exigen una total concentración, es necesario aislar al actor contra el cielo o un fondo neutro. Esto se vuelve más importante cuando la cámara se acerca y un grupo reducido de actores, o un sólo actor, debe atraer de modo preponderante la completa atención del público. En este caso, el fondo no debe ser más interesante que la acción o el diálogo, ya que de lo contrario distraerá al auditorio. El fondo debe estar balanceado con el primer término al mantenerse detrás de la acción. No debe interferir con los actores o la acción que estén ubicados en los primeros términos, ni atraer la atención del espectador por su colorido o movimiento.

Los actores deben colocarse de tal forma que exista una evidente separación entre la acción que sucede en primer término y el fondo. Una figura u objeto cuyo color o tono sea semejante al fondo se fusionará con éste ocasionando que el encuadre se aplane. Es importante establecer la separación y el aislamiento entre los sujetos por medio de efectos de luz, tonos contrastantes o colores distintos. Esto es primordial cuando se filmen acercamientos en los que la cabeza del actor debe resaltar del fondo. A menudo, si se mueve la cámara unas cuantas pulgadas hacia arriba o abajo, o a un lado, se logrará una mejor relación con el fondo, al evitar una línea o forma irritantes que aparezcan traspasar el cuerpo o la cabeza del actor. Debe eliminarse cualquier objeto en movimiento o que resulte inquietante, así como cualquier actividad animada que tienda a atraer atención no pretendida.

RECUADROS

Un recuadro puede estar constituido por cualquier elemento visual situado en primer término que circunde o encierre al encuadre parcial o totalmente. Los recuadros de que se puede disponer o los diseñados para este propósito son: arcos, ventanas, toldos, marquesinas, marcos de puerta, postes de alumbrado, campanarios, claraboyas, letreros, verjas, rejas, columnas, puentes, o diversos objetos grandes como el ala de un avión, la rama de un árbol o el barreno de un cañón. Un recuadro encierra un elemento visual, circunda la acción y evita que los ojos del espectador recorran la pantalla de modo indeciso.

El recuadro no debe estar compuesto de manera uniforme en todos sus márgenes, a menos que tenga forma circular, o sea absolutamente simétrico. Es mejor filmar los recuadros desde un ángulo de tres cuartos. Una angulación ligera mostrará la profundidad del recuadro, agregará solidez y evitará la apariencia de un recorte

de cartulina. El fondo iluminado contribuirá a lograr un mejor efecto al enviar un patrón de luz sobre la cámara que repetirá el contorno del recuadro en primer término. También deben emplearse las sombras largas en primer término para dar profundidad al plano. Así mismo, la iluminación de los fondos contribuye a dar luz a los márgenes del recuadro, separándolo así de la vista más lejana. Esto aportará una cualidad luminosa y eterea al follaje y a otros objetos translúcidos. El recuadro puede hacer las veces de gobo, protegiendo a la lente de los rayos directos del sol.

REQUISITOS DEL RECUADRO

Un recuadro debe ser apropiado y no menoscabar el tema principal. No es difícil determinar un recuadro adecuado. Por lo general, los recuadros impropios dan una sensación de artificio. El mantener un recuadro oprimido puede ocasionar problemas. Deben evitarse los recuadros elaborados o aquellos que confundan al público. El tema está en el encuadre, el recuadro es un auxilio en la composición únicamente.

SEPARACION PRECISA DEL RECUADRO

Debe existir una separación precisa entre el recuadro, el sujeto principal y el fondo. La fusión provocada al utilizar valores tonales, colores o efectos de luz similares destruirá la separación necesaria que debe producir un efecto visual inconfundible, no debe filmarse un recuadro con una luz plana frontal, ya que reproducirá los mismos valores tonales de la escena principal y se fundirá con ella. Los recuadros deben filmarse en silueta, semi-silueta o con sombras parciales, si no puede evitarse una iluminación frontal o se desea utilizarla por alguna razón, ocupe la rama de un árbol, un gobo, o algún otro recurso para crear un efecto de sombra. Un actor en primer término ya sea de perfil o mirando hacia la escena, incluirá el elemento humano y orientará a los actores hacia la acción principal.

Los recuadros en primer término parcialmente iluminados son más efectivos en películas de color que en blanco y negro. Un recuadro en silueta parcial contendrá tonos azulosos suaves bajo-expuestos que ofrecerán un agudo contraste con un sujeto correctamente expuesto y bien iluminado y con el fondo. La exposición debe basarse sobre el sujeto principal y no en el recuadro.

RECUADROS PARCIALES

Cuando no se puede lograr un recuadro con todos sus márgenes, será suficiente disponer de la parte superior y de uno de los lados. No debe incluirse la rama

de un árbol. Un recuadro debe mostrar una conexión sólida y no colgar simplemente en el espacio. Un recuadro parcial puede irritar al espectador cuando no puede deducir de qué se compone.

Los recuadros parciales son de gran ayuda en la composición para romper grandes extensiones de fondos vacíos o cielos desnudos. Un muro bajo o la sombra proyectada de las hojas de una rama, con una sugestión del árbol en uno de los lados acentuará una acera lisa iluminada por el sol. Otros elementos, como las ruedas de un vagón, partes de toldos, celosías, enrejados y verjas pueden ser de utilidad en determinadas ocasiones.

FOCO DEL RECUADRO

Los recuadros deben tener contornos agudos. Un objeto fuera de foco, situado en primer término, que ocupe una gran parte del encuadre, puede provocar confusión. Si se divide el foco, o se coloca la distancia hiperfocal, tanto el recuadro como el sujeto principal se mantendrán en foco. Se permite usar un recuadro ligeramente fuera de foco cuando no se dispone de suficiente profundidad de campo, siempre que el cuadro esté subexpuesto o en silueta. Un lente gran angular será de utilidad debido a que posee mayor profundidad de campo que un objetivo normal. Sin embargo, un telefoto puede ser necesario a veces, a fin de filmar un recuadro en primer término muy próximo y amplificar los objetos distantes. Si el sujeto es demasiado pequeño en relación con el recuadro, puede aumentar de tamaño moviendo la cámara hacia atrás, empleando un lente de larga distancia focal y registrando el encuadre de toda escena con imágenes relativamente grandes del tema principal.

MOVIMIENTO DEL RECUADRO

Deben evitarse los movimientos excesivos del recuadro, como las ramas de un árbol azotadas por el viento, por ejemplo, o los toldos que se estremecen o las hojas que bailan, ya que pueden desviar el interés del tema principal. El movimiento de cámara que se acerca, aleja o atraviesa el recuadro está permitido, siempre que el recuadro permanezca estático. Un panning o un dolly lento que termine en un recuadro compuesto correctamente conforme la cámara avanza a su posición puede ser muy efectivo. Un dolly puede retroceder y cruzar el marco de una puerta o un arco que sirvan como recuadro al encuadrar. Una cámara en movimiento montada sobre un automóvil o un tren puede encuadrar la abertura distante de un túnel que va abriéndose de modo gradual, revelando cada vez más el paisaje hasta que el recuadro se abre por completo

sobre la pantalla. Un efecto irritante puede sobrevenir al panear a través de un recuadro que tenga marcadas líneas verticales cerca de la cámara.

LOS RECUADROS CONTRIBUYEN A LA NARRACION

El ala y el tren de aterrizaje de un enorme avión servirán como recuadro para filmar a los pasajeros que lo abordan. Un puente encuadrando una ciudad distante servirá para transportar al auditorio a través de una masa de agua hasta el núcleo de la escena. Las siluetas de las chimeneas de una fábrica arrojando humo servirán como encuadre para una grúa lejana. Un arco describiendo un viejo convento español definirá la arquitectura del viejo mundo, tanto en un acercamiento como en un plano general.

COMPOSICION DINAMICA

La composición dinámica en la que los elementos visuales evoquen un cambio repentino en un emplazamiento estático deben emplearse cuando se desea lograr efectos abruptos o sorprendentes. De este modo, escenas tranquilas cobrarán vida, o los elementos inmóviles se volverán dramáticamente activos de manera abrupta. Una escena apacible, distante, puede interrumpirse por la entrada repentina de una figura u objeto, ya sea que caiga, corra o se balancee a lo largo del cuadro. Este sorprendente efecto de composición es clásico en las películas del oeste, en las que numerosos indios aparecen súbitamente detrás de las rocas.

Los vehículos pueden utilizarse de modo dinámico en muchas formas: Un automóvil tomará un camino vecinal por uno de los márgenes del cuadro, un transporte de carga entrará repentinamente por la parte inferior del cuadro; un avión puede precipitarse por la parte superior y desplazarse alejándose de la cámara. Las composiciones dinámicas son más eficaces cuando se estimula al público a que se concentre primero en una escena distante durante uno o dos segundos; a continuación, el objeto o vehículo en movimiento entra a cuadro pegado a la cámara. Este procedimiento debe realizarse con la máxima discreción ya que se limitará a situaciones dramáticas motivadas de modo adecuado. Un pasaje largo y apacible habrá aburrido al espectador, quien reaccionará sorprendido ante cualquiera de los recursos antes señalados.

COMPOSICION EN SUSPENSO

La composición en suspenso —en la que la acción significativa está oculta, ausente o se ha prolongado en la forma en que ha sido representada— puede ser una

herramienta valiosa para la narración fílmica. En tanto que el villano puede ocultarse detrás de una pila de cajas para sorprender al héroe, el público verá únicamente de un panning lento una parte de ésta sin tener idea de dónde se desarrollará la acción.

Las variaciones de suspenso con la pantalla vacía pueden ocurrir en una secuencia que describa una pelea entre dos hombres armados. Los que saldrán fuera de cuadro conforme luchan sin que la cámara los siga, dejando el encuadre vacío durante unos segundos. A continuación se escuchará un disparo. El público se mantendrá en suspenso hasta que el personaje triunfador se levante. El suspenso se prolongará en el plano clásico donde la heroína indecisa no sabe si abordar el tren o permanecer con el héroe. La cámara gira para filmar el lado opuesto de la vía dejando que el tren se aleje sin que el público conozca su decisión, ya que su presencia no ha sido descrita.

Una película industrial mantendrá al público en suspenso al mostrar la materia prima entrando a una máquina procesadora y siguiendo el procedimiento de fabricación de tal modo que el producto permanece oculto hasta que emerge. Los ángulos de cámara sirven para encubrir la identidad de una locación. Un simple cambio en el ángulo de cámara, en el movimiento de un actor o un encuadre anticonvencional será todo lo que se requiera.

IMAGENES TIPO CATALOGO

Las imágenes tipo catálogo: los planos de herramienta, maquinaria, instrumentos sean individuales o en grupos al parecer desafían las leyes de la buena composición. Los realizadores de películas de no ficción, en particular los productores de películas industriales, militares y de entrenamiento, están relacionados con los diseños tipo catálogo que describen la parafernalia involucrada con el ensamble, reparación u otro tipo de trabajo. Los planos de tipo similar que consisten en grupos de edificios, equipos de prueba de ingeniería, laboratorios, mesas en línea, paneles de instrumentos de innumerables objetos más, carecerán de un solo centro de interés.

Los planos de catálogo no requieren estar fijos. Se puede panning, hacer dolly, zoom, u otro tipo de movimiento. Debe insertarse sin que interrumpa el flujo de la película. El plano que describe la operación de una computadora no debe detenerse de modo repentino para mostrar un plano estático del catálogo de los accesorios que se requieren para realizar una operación en particular. El equipo requerido deberá mostrarse en el curso del trabajo definido.

Sin embargo habrá ocasiones en que uno o más objetos deban colocarse y fotografiarse para imitar las fotografías que documentan un catálogo. En lugar de mostrar las ilustraciones comerciales estándar de un catálogo, deberán formarse patrones de líneas, volúmenes o formas que transmitan una sensación estética o emocional al espectador, a través de encuadres más agradables y eficaces. A menudo se puede componer un centro de interés al formar un patrón o diseño.

No deben desecharse las reglas de composición sin considerar seriamente las diversas formas en que pueden colocarse diversos artículos. Un paquete debe mirar hacia adentro del cuadro y angularse de tal modo que la figura aparezca en forma tridimensional. Varios paquetes pueden colocarse en forma de triángulo. Igualmente herramientas, cajas, latas, refacciones pueden agruparse en diversas formas de composición. Siempre que sea posible, filme ángulo más ángulo ligeramente



Este three-shot forma un triángulo en profundidad. Parece en realidad un two-shot en el que el juez al fondo forma el ápice del triángulo.

de lado, de tal modo que los grupos de objetos se relacionen entre sí, en lugar de estar aplanados frente a la cámara. Es preferible presentar encuadres de composición balanceada, formal o informalmente balanceadas que comuniquen unidad y no aquellas que aparezcan dispersas.

Cuando se filmen una serie de imágenes diseñadas para una secuencia de montaje, la preocupación primordial del camarógrafo debe ser la organización de diversos planos opuestos en composición para imprimirles mayor fuerza, conflicto o contraste. Un diseño en diagonal a la izquierda deberá ir precedido por una diagonal a la derecha; una picada por una contrapicada. Es aconsejable,

si el tiempo y el presupuesto lo permiten filmar estas escenas de ambas formas. Esta medida dará al editor la posibilidad de elegir planos angulados de forma opuesta. Con frecuencia un panning, tilt o dolly pueden oponerse por medio de un plano similar realizado en dirección contraria. El orden en que deban utilizarse estos planos en movimiento deberá dejarse al editor.

VARIEDAD EN LA COMPOSICION

Una película debe mantener unidad de estilo. Al integrar sus elementos técnicos, estéticos y psicológicos al mismo tiempo, debe presentar una variedad de composiciones, ángulos de cámara y tamaños de imagen a fin de que los actores y los decorados no aparezcan descritos de manera monótona. Debe evitarse emplear un procedimiento similar en la composición de los diversos decorados, movimiento de actores o de la cámara.

Un camarógrafo puede fácilmente caer en una rutina de trabajo, en particular cuando realiza películas de poco presupuesto o cuando cuenta con poco tiempo de rodaje. Puede habituarse a una sola forma de composición segura y fácil de manejar, ya que ha sido probada y ha demostrado eficacia aparentemente. Un tratamiento diferente siempre que sea posible, puede añadir interés.

COMPOSICION EN PROFUNDIDAD

Para realizar composiciones en profundidad utilice todos los recursos prácticos para construir una ilusión tridimensional sobre la pantalla plana. Filme ángulo más ángulo. Coloque a los actores a lo largo del decorado de tal manera que parezcan cubrirse unos a otros.

Mueva a los actores y cámara hacia adelante y atrás, alejándolos y acercándolos al espectador. Elija ángulos de cámara y lentes que produzcan líneas convergentes y efectos en perspectiva la iluminación deberá diseñarse en planos de contraste con menos luz en los primeros términos de tal modo que resulten efectos de silueta o semisilueta. Filme escenografías profundas siempre que sea posible de modo tal que los fondos lejanos puedan apreciarse.

Utilice objetos del set situados en primer término con objeto de que la cámara filme a través o a lo largo de los objetos para registrar a los actores y sus acciones a una distancia media. Elija fondos interesantes que enlacen y apoyen la acción de los actores, emplace la cámara de tal manera que se encuentren a la mitad del decorado, actores y acción; en lugar de retirarla por completo y dejarla que observe desde un punto distante. Evite filmar a través de espacios vacíos registrando a los actores u objetos como si posaran para la

toma. Arregle actores, objetos y piezas del decorado para que se observen de frente y de costado simultáneamente.

Siempre busque que los actores estén modelados para dar la sensación de volumen. Integre la composición y los ángulos de cámara para que los actores y su relación con el entorno, se encuentren correctamente compuestos en todas las tomas que conforman la secuencia.

Intente superar cualquier tendencia a restringir la profundidad sólo porque sea más sencillo iluminar, llevar el foco y representar la acción en una área limitada. Siempre piense en profundidad, evite los ángulos planos, la iluminación llana, el movimiento que sólo cruza la pantalla y la colocación de los actores en un diseño lineal. Recuerde que la profundidad en la pantalla comienza en la composición y se enfatiza por medio de los ángulos de cámara que producirán los efectos de solidez tridimensional.

SIMPLICIDAD

El secreto de una buena composición podría definirse en un solo término: Simplicidad. Una composición desordenada y complicada, aun cuando obedezca a todas las reglas de la correcta composición, no será tan efectiva como una simple. La simplicidad no implica desnudez. Una composición simple es económica en el empleo de la línea, forma, masa y movimiento; incluye un solo centro de interés, tiene unidad de estilo que integra armoniosamente los ángulos de cámara, la iluminación, los valores tonales y de color.

La prueba de una buena composición se conoce cuando puede retirarse cualquier elemento del encuadre sin destruir su eficacia. Una composición simple se reconoce y asimila de inmediato por el público. El espectador no tendrá que recorrer el área contenida en el cuadro para descubrir el significado del plano, (éste resulta muy importante en las películas ya que están constituidas en una serie de escenas individuales. Una persona puede estudiar una fotografía hasta que se sienta satisfecha al haberla comprendido). Una escena filmada aparece durante un tiempo limitado y es sustituida por otra. Las composiciones confusas o enigmáticas irritan al espectador y ocasionan que pierda el interés.

La simplicidad no depende del número de elementos escénicos ni del área incluida en el encuadre. Un ángulo alto que describa media docena de objetos presentará una composición desordenada, mientras que un plano general de un ejército que avanza puede transmitir unidad de fuerza y poder reconocible de inmediato, debido a su simplicidad.

Si se van a filmar un gran número de elementos de composición éstos deben agruparse de modo armonioso.

CONCLUSION

Piense en la composición como la organización agradable de actores y objetos en el decorado, o como una división del espacio, no se deje intimidar por la composición. Aprenda a familiarizarse con las diversas características de las líneas, formas, masas y movimientos.

Tome en cuenta los pesos de la composición a fin de balancear correctamente el encuadre. Comprenda las diferencias existentes entre un balance formal y un informal y cómo habrá que emplearlos para obtener una respuesta adecuada del público. Recuerde que se debe afectar al espectador tanto visual como psicológicamente para transmitir la intensión del guión y despertar sus emociones. Nunca permita más de un centro de interés en cada ocasión a menos que se desee lograr un efecto de alteración o confusión. Encuadre con cuida-

do a los actores o vehículos en movimiento para mantenerlos en los puntos dominantes. Considere todos los ángulos de cámara que se requieren para filmar la secuencia completa, al componer la escena maestra y no sólo el plano general. Utilice los efectos de la perspectiva.

Componga en profundidad para dar la sensación de solidez tridimensional. Emplee elementos en primer término para hacer énfasis, en la composición y asegúrese de que son apropiados y no tradicionen el tema. Aproveche los fondos conectándolos con la acción principal.

Considere la exploración del ojo del espectador de plano en plano. Planee la variedad visual cambiando con frecuencia los efectos de la composición. Elimine las composiciones complicadas.

Establezca como regla la simplicidad en la composición.

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO

RECTOR

Dr. Octavio Rivero Serrano

SECRETARIO GENERAL

Lic. Raúl Béjar Navarro

SECRETARIO GENERAL ADMINISTRATIVO

C.P. Rodolfo Coeto Mota

SECRETARIO DE LA RECTORÍA

Dr. Luis F. Aguilar Villanueva

ABOGADO GENERAL

Lic. Ignacio Carrillo Prieto

COORDINADOR DE EXTENSIÓN UNIVERSITARIA

Lic. Alfonso de María y Campos

CENTRO UNIVERSITARIO DE ESTUDIOS CINEMATOGRAFICOS

DIRECTOR

Prof. José Roviroso Macías

SECRETARIO ACADÉMICO

Prof. Juan Mora Catlett

SECRETARIO TÉCNICO

Prof. Marco Antonio Ruiz Guerrero

RESPONSABLE DE PUBLICACIONES

Lic. María Luisa Amador R.