

03. El espacio y el concepto de campo

El lenguaje cinematográfico se ha configurado a partir de relatos de ficción que se suponen una réplica de la realidad. Los distintos avances técnicos no han podido eliminar la naturaleza convencional de la narración audiovisual. El espacio continuaba enmarcado, la profundidad de campo estaba limitada, la cámara era incapaz de reemplazar a la visión.

Los creadores debieron asumir el carácter convencionalizado de la práctica audiovisual para la representación del tiempo y del espacio. Así el espectador asume determinados cambios de la pantalla como un lapso de tiempo, pero entiende la simultaneidad de dos acciones en lugares diferentes aunque se muestren una detrás de otra. El espectador asume la música de fondo que acompaña muchas escenas en las que no sería posible su escucha. La música es admitida como un elemento expresivo de la narración audiovisual. El alto nivel de iconicidad de la imagen real contribuye a la credibilidad de la historia, cosa que no sucede con igual intensidad en el caso de los dibujos. La toma de conciencia de la convención marca una distancia con lo narrado que impide su credibilidad. Así los errores en la filmación o el montaje evidencian la presencia del operador y hace poco creíble lo narrado.

Las convenciones del relato visual se basan en la analogía, la homología y la connaturalidad.

La connaturalidad se apoya en el uso de recursos que el público conoce de situaciones similares como la fotografía, el teatro o el cómic. La analogía de lo representado facilita su comprensión. Esta naturalidad hace que puedan comprenderse imágenes exclusivamente fotográficas [un gran primer plano con el fondo completamente desenfocado] que jamás pueden darse en la visión natural.

3.1. La cámara y la visión humana

El ojo tiene una mayor capacidad de adaptación a las diferencias en la intensidad de la luz. Nuestra visión corrige el color ambiente y permite que reconstruyamos los colores en un entorno de luz amarillenta. El ojo explora la imagen, discriminando de inmediato lo relevante.

La cámara no responde con la misma rapidez que el ojo a los estímulos visuales. No puede enfocar a un tiempo figura y fondo. Encuadra el campo visual en un rectángulo. La imagen registrada fija un punto de interés mientras la imagen natural puede variar ese elemento de manera continua. Los colores son registrados tal como son, sin corrección sobre el contexto.

La imagen registrada es producto de un proceso de selección por parte del operador. Lo que presenta está ya seleccionado. La cámara necesita del lenguaje audiovisual para su interpretación.

Tradicionalmente el teatro dividió su representación en tres actos no sólo por motivos dramáticos sino funcionales. De esta forma era más fácil sustituir los decorados propios de cada escena. Esta limitación no afecta a la narración audiovisual que no es, habitualmente, en directo. En cambio debe seleccionar mediante el encuadre para ordenar la historia.

Conceptos

Secuencia. Es una unidad de división del relato que la que se plantea, desarrolla y concluye una situación dramática. Puede desarrollarse en un único escenario o incluir varias escenas. Y puede ser representada de forma ininterrumpida o mediante fragmentos. Secuencia y escena se emplean, en ocasiones para designar lo mismo: cualquier parte de la acción que haya de ser representada y registrada en un espacio específico.

Escena. Es un parte del discurso visual que se desarrolla en un solo escenario y que, por sí misma, no tiene un sentido dramático completo.

Toma. O plano de registro designa la captación de imágenes con un dispositivo técnico para el registro. La toma es siempre diacrónica y comprende desde que la cámara comienza a registrar hasta que termina sin interrupción. La toma no implica grabación, puede ser una prueba. A la parte de la toma que se usa en el montaje se denomina "plano de edición", o simplemente plano como lo denominan los cineastas.

Plano de encuadre. El tamaño es un factor relevante en la percepción de la forma. No es lo mismo ver una narración audiovisual en una sala que en un monitor. El terror ante la "arrive de'un train" en 1895 no hubiera sido tal viéndolo en un televisor. El tamaño a que se vea una imagen es un factor a considerar en su registros. Las películas para televisión tradicionales tenían más primeros planos que las películas para el cine y no deben presentar escenas que precisen discriminación en contextos de poca luz. El formato es la proporción entre los lados de la imagen. La televisión tradicional mostraba imágenes en formato 4:3, o 1:1,33 que era la de las películas antiguas. Las películas panorámicas llegan a 1:1,66 y el cinematógrafo al 1:2,55. La televisión HD utilizan el formato 16:9 o 1:1,77. Los formatos panorámicos aumentan los costes de producción porque precisa de una toma más amplia del espacio escénico. El principal problema estribaba hasta la generalización de los monitores 16:9 en la reproducción televisiva de películas panorámicas que obligaba a su exhibición en un tamaño mínimo [con dos franjas negras arriba y abajo] o a su montaje para adaptarse al formato 4:3 haciendo una especie de barrido para mostrar todos los componentes de la escena.

3.2. Campo

La cámara selección el espacio mediante el encuadre. Lo que se ve en ese encuadre es lo que está "en campo", lo demás queda "fuera de campo" o en "off". Fuera de campo es todo aquello que el espectador cree que está fuera del encuadre, lo que supone que existe. Esos elementos invisibles afectan a la acción [¡no dispare! dice un personaje a algo o alguien fuera

de cámara, o simplemente mira con terror]. La omisión puede hacer más relevante a aquello que se supone que existe fuera del encuadre que si fuera visible.

Por otra parte, la narración da por sentada la existencia de la vida de los personajes en el espacio off aunque sólo se nos presenten unos fragmentos.

Noel Burch clasifica el “fuera de campo” en los siguientes apartados:

1. Los cuatro segmentos espaciales delimitados por el encuadre.
2. El espacio situado detrás de la cámara.
3. El espacio situado detrás del decorado.

Los desplazamientos de los personajes en esos vectores lo son a espacios invisibles pero pertenecientes a la narración. La omisión permite generar expectativas y fantasías más intensas que si estuvieran dentro del encuadre. Es un recurso muy utilizado en el cine de terror.

Debe distinguirse entre “fuera de campo” y “fuera de cuadro o encuadre”. En una película de Chaplin, éste aparece con chaqueta y sombrero en un plano que sólo muestra la parte superior de su cuerpo. La cámara descubre que no lleva pantalones. Es un juego con las expectativas naturales del espectador que suponía la figura completamente vestida. El narrador sugiere el fuera de campo que desee teniendo en cuenta esas expectativas y muestra indicios para conducir la suposición del espectador. La sucesión de varias escenas de este tipo permite la construcción de sucesos elaborados. Por otra parte, este procedimiento permite recrear espacios de gran complejidad mediante la construcción de escenarios pequeños. Así, la puerta de un castillo sirve para creer que la acción transcurre en un castillo completo.

Profundidad de campo

El espacio del encuadre tiene también profundidad. Los objetos y sujetos pueden verse con nitidez distinta conforme su cercanía a la cámara. La profundidad de campo, algo propio también de la fotografía tradicional, condiciona la percepción. Este concepto puede definirse como el espacio comprendido entre el objeto más próximo al objetivo y el objeto más alejado que pueda percibirse con nitidez. Cuando un objeto se sitúa en muy primer plano se ponen en evidencia las limitaciones de la cámara para proporcionar una gran profundidad de campo. Depende del tipo de objetivo empleado en la toma, la apertura del diafragma y de los objetos y sujetos presentes en la escena.

Los objetivos angulares, por debajo de 50 mm proporcionan una mayor profundidad de campo que los teleobjetivos y, en general, que las lentes por encima de 100 mm. Asimismo, los diafragmas más cerrados muestran más profundidad.

En general, en la narración audiovisual se busca una escasa profundidad de campo que permita al creador señalar los objetos o sujetos relevantes en la escena. Una gran nitidez en todo el encuadre hace difícil la discriminación y obliga al espectador a explorar toda la imagen con detenimiento. Los planos más generales y la alta resolución de la imagen reducen las posibilidades comunicativas de este factor. La distancia hiperfocal se obtiene enfocando al infinito con cualquier objetivo y diafragma y determinando el punto a partir del cual la profundidad de campo es ilimitada. Si se enfoca a la distancia hiperfocal en lugar de la infinito, “la profundidad de campo aumentará y se extenderá desde la mitad de la distancia hiperfocal hasta el infinito”.¹

Límites del campo

“Un objeto o motivo está en campo cuando el espectador puede percibir su presencia y está fuera de campo cuando sin ser percibido en campo, el espectador se lo imagina formando parte del contexto de la escena”.² En ocasiones el campo puede ocultar el fuera de campo [Hitchcock, 1949. La sogá, el baúl en el que se oculta el cuerpo muerto].

Existe también un “fuera de campo” relacionado con la profundidad de campo y que se crea a partir del punto en que es imposible percibir como enfocado un sujeto o motivo. Lo mismo sucede, como ya se ha señalado, con el espacio detrás de la cámara.

La presencia de este espacio es siempre sugerida por la acción de los personajes que hablan o miran sujetos o motivos situados en él. Tal cosa también sucedía en el teatro y en la primera época del cine que copiaba casi por completo las pautas del escenario. Los personajes entraban y salían y daban a entender que sucedía algo que los espectadores no podían observar. Esta posibilidad se hizo mucha más amplia cuando la toma de imágenes se libró de las limitaciones de los primeros tiempos del cine.

Fragmentación del espacio escénico

No fue fácil para los primeros espectadores comprender la fragmentación de la figura humana en tantas escenas. En los inicios del cine la cámara abarcaba un único campo en plano general en el que se desarrollaban las escenas de la narración, de forma muy parecida a lo que sucedía en el teatro. Pero en el teatro el espectador busca activamente información y cambio en todo aquello que sucede en el escenario. El espectador disponía del tiempo que quisiera para explorar ese espacio. Los prismáticos proporcionaban primeros planos personalizados.

La fragmentación escénica implica el aumento del tamaño de la imagen más allá de lo natural y su aislamiento del resto de la escena. El espectador actual no es consciente de lo elaborado de este recurso que se hace patente en el primer plano.

Fue en Gran Bretaña, con los cineastas de la llamada Escuela de Brighton, tiene lugar la aparición de un lenguaje narrativo más elaborado con primeros planos y montaje. Edwin Porter hizo dos películas muy importantes en este sentido: “Salvamento de un incendio” en el que mezcla imágenes reales de los bomberos e imágenes ficticias. Es la primera película

1. Fernández Díez, Federico; Martínez Abadía, José. Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual. Paidós. Barcelona, 2003. p. 41.

2. Fernández Díez, Federico; Martínez Abadía, José. Manual básico de lenguaje y narrativa audiovisual. Paidós. Barcelona, 2003. p. 42.

de acción paralela. "Asalto y robo de un tren", el primer western de la historia y que es la primera película con un argumento estructurado con un montaje que alterna las acciones e incorpora escenarios cerrados con espacios abiertos. En los escenarios interiores se actúa con teatralidad y en los exteriores se improvisa. Intercambia planos generales con primeros planos.