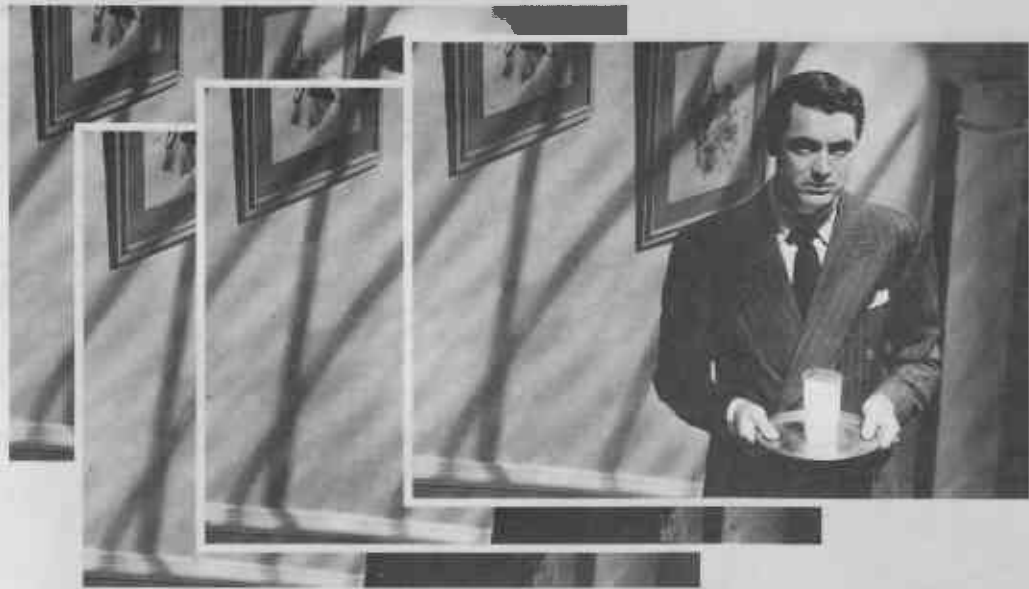


□ Rafael C. Sánchez □

MONTAJE CINEMATOGRAFICO

ARTE DE MOVIMIENTO



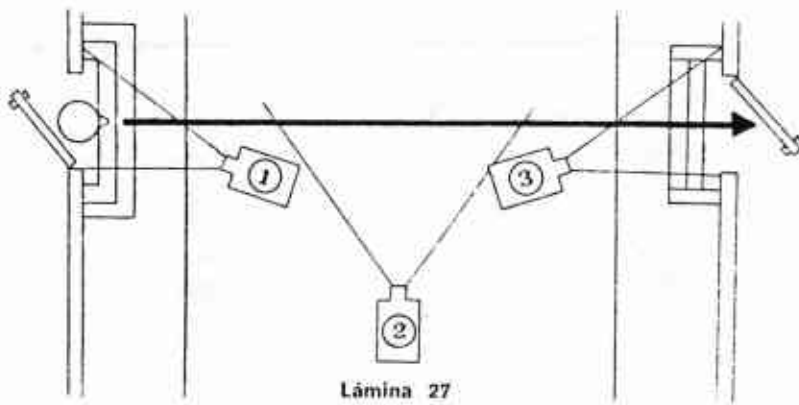
CENTRO UNIVERSITARIO DE ESTUDIOS CINEMATOGRAFICOS

CAPÍTULO SEGUNDO

POSICIONES DE CÁMARA SOBRE SUJETOS EN MOVIMIENTO

EL EJE DE ACCIÓN

No se olvide que todas las normas que daremos a continuación están destinadas a **170** representar un movimiento a través de varias tomas. Supongamos que un sujeto se desplaza de un punto a otro en línea recta, supongamos que sale de una casa, atraviesa



la calle y entra en la casa del frente y, en lugar de seguir su recorrido total con una cámara que gira (*pan*) manteniendo el sujeto en cuadro, desde que sale de la primera puerta hasta que entra en la segunda, lo hacemos en tres tomas diversas: t.1: salida de la primera puerta y primeros pasos hacia cámara; t.2: atravesando la calle; t.3: llegando a la puerta del frente.

Es fácil comprender que si la cámara adopta una posición falsa en una sola de estas tomas, la impresión del recorrido rectilíneo se destruirá.

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

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

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

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

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

171

Pasaron muchos años antes que los tratadistas logaran definir la geometría que señalaba, sobre este eje de acción las posiciones correctas o *zona permitida* de cámara y la zona prohibida, a pesar de no ser más que "el huevo de Colón".

Fue la práctica de los cinefotógrafos de Hollywood la que descubrió la técnica del semicírculo. A un lado del eje de acción (en este caso: del recorrido del sujeto) se podía imaginar un amplio semicírculo o, si se quiere, una infinidad de semicírculos de diverso radio, sobre los cuales se podía poner cámara sin temor alguno; este vasto lado del recorrido habría de producir siempre una misma dirección del movimiento del sujeto. En el caso de nuestro dibujo, el sujeto siempre se movería hacia la derecha.

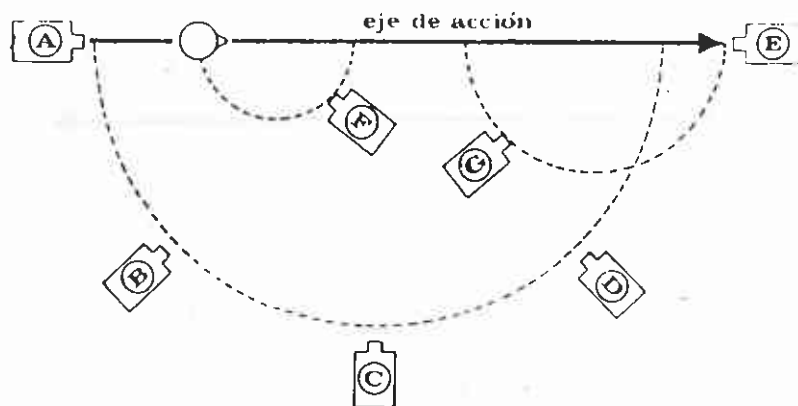


Lámina 28

¿Por qué se habla de «semicírculos», cuando de hecho se trata más bien de una región o lado de la acción?

172

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

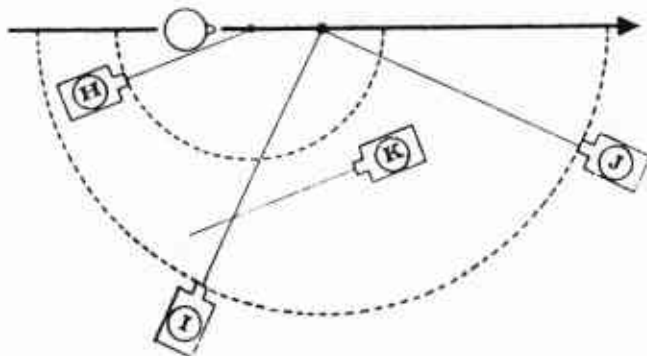


Lámina 29

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

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

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

173

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

MOVIMIENTO RECTILÍNEO DEL SUJETO

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

Las tomas opuestas, que también podrá llamarseles contrarias, son dos puntos de vista opuestos en casi 180°.

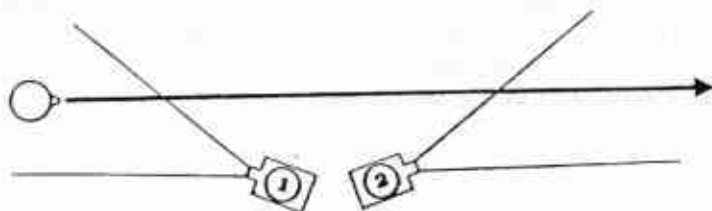


Lámina 30

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

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

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

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

Salida y entrada a cuadro en *reverse shots*

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

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

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

176 Según el significado que se pretenda, el montaje de ambas tomas será diverso: *si el viaje rectilíneo es demasiado largo para describirse entero en pantalla* (como sería atravesar una ancha avenida) al sujeto se le dejará salir totalmente del cuadro unos pocos fotogramas, y la toma 2, destinada a mostrar el final del recorrido, comenzará pocos fotogramas antes de que el sujeto entre a cuadro. Es el caso de la Lámina 27, suprimida la t.2 y dejando las tomas 1 y 3.

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

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

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

177

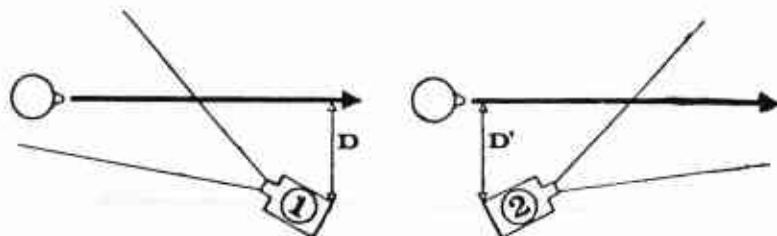


Lámina 31

¿Qué sucedería si la distancia D no es igual a D' como la muestra la Lámina 32?

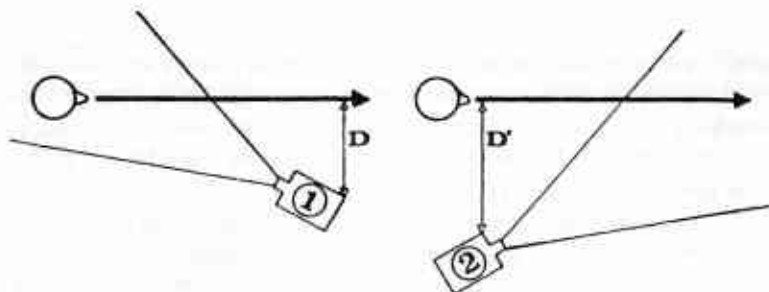


Lámina 32

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

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

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

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

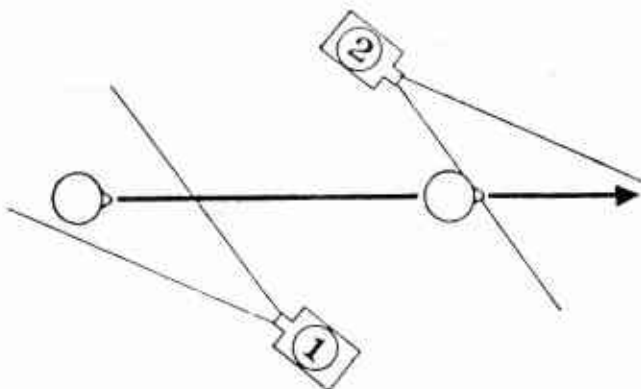


Lámina 33

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

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

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

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

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

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

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

Por lo general, cuando se usan estos términos, se supone que el sujeto viene de frente y *sale de cuadro* cerca de la cámara; *entra a cuadro* y se aleja de espaldas.

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

Así, pues, si la dirección establecida es *der-izq* (←) la toma *head-on* deberá tener *salida por la izquierda*, y si empalma directamente con una toma *tail-away*, ésta deberá tener *entrada por la derecha* (Lámina 34). No se olvide, pues, esta norma práctica: *salida y entrada por diverso lado del cuadro mantienen igual dirección de viaje*.

179

180

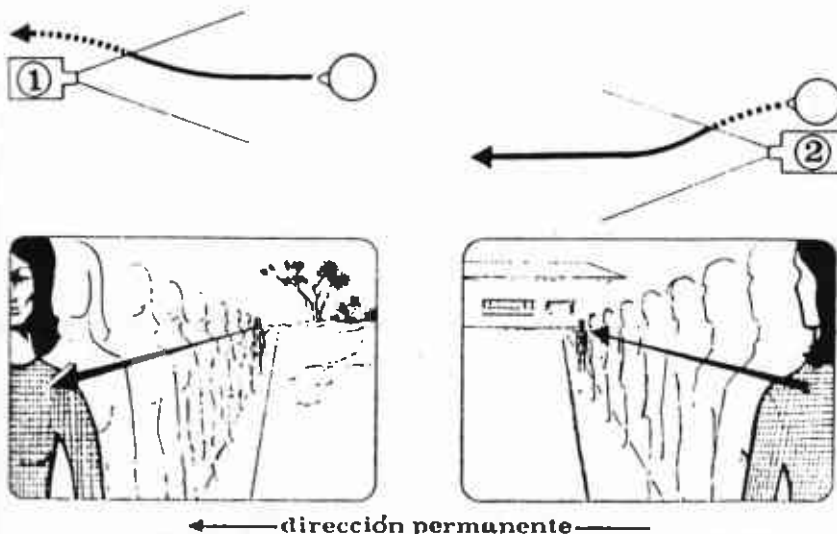


Lámina 34

FALSEAR LA PUESTA EN ESCENA

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

181

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

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

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

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

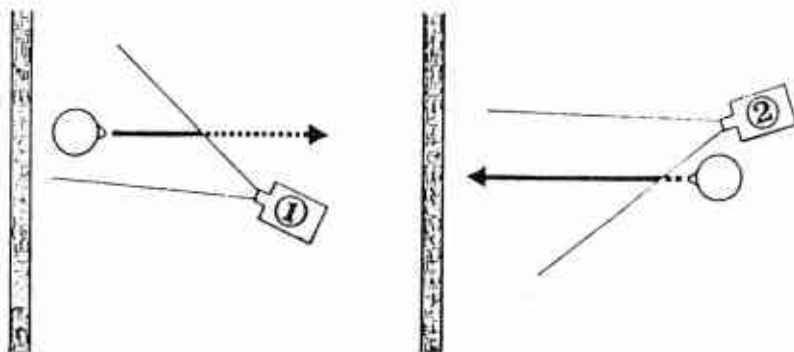


Lámina 35

VIAJE RECTILÍNEO EN TOMAS CONTIGUAS (CROSS-SCREEN)

182

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

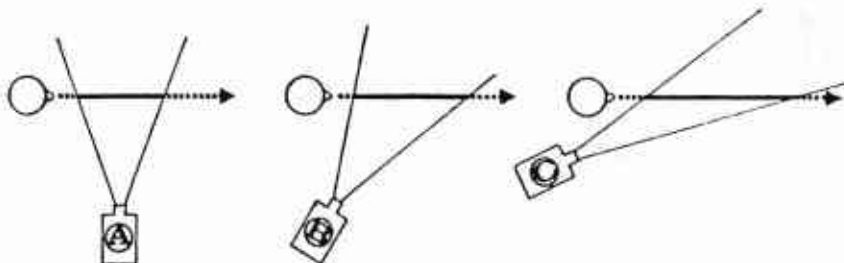


Lámina 36

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

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

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

183

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

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

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

184

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

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

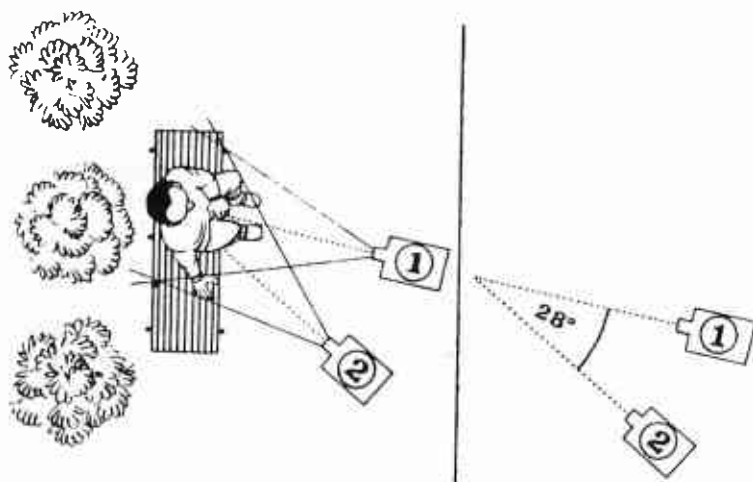


Lámina 37

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

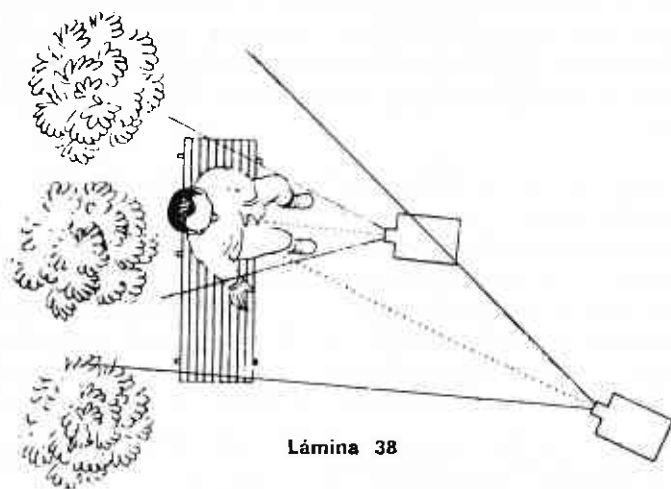


Lámina 38

Cuando un editor se encuentra con dos tomas imprescindibles, pero que yuxtapuestas producen un *jump-cut*, no tiene otra alternativa que intercalar otra toma: un *pato*, un *cut-away* o una toma de protección (§§ 262, 263)

VIAJE O TRAVESÍA EN CROSS-CUTTING

185

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

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

Si el muchacho toma un caballo y se aleja por el camino hacia izquierda de cuadro (←) y, después de una escena en casa donde vemos a la hija quejarse por su encierro, viéramos al muchacho en el andén de una estación de ferrocarril en el momento que el tren venía llegando, la dirección del tren no debe ser otra que de derecha a izquierda (←). Y así, sucesivamente, sin excepción deberá mantener esta dirección hasta su llegada a la capital, aunque el viaje esté descrito en veinte escenas diversas y alternadas con la vida

en el hogar campesino. Si el viaje dura varios meses en el argumento y el muchacho se queda en una ciudad, es obvio que no se trata de hacerlo moverse dentro de las calles y habitaciones en la dirección derecha-izquierda; sin embargo (aunque parezca innecesario y hasta preciosismo sin base para el principiante en montaje), al volver a tomar rumbo a la capital, cualquiera que sea el medio de transporte, deberá seguir en la dirección establecida (←).

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

PERSECUCIONES

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

186

DIRECCIÓN DE MAPA

Cuando un film señala ciudades, regiones o puntos cardinales precisos en su desarrollo argumental, es necesario atenerse a la convención universal de todo mapa: norte arriba, sur abajo, este a derecha, y oeste a izquierda.

187

Si un documental sobre una línea aérea comercial muestra un avión saliendo del aeropuerto de Santiago con destino a Nueva York con dirección derecha-izquierda (←) deberá mantenerla, so pena de dar la impresión de regreso o de haberse filmado otro avión en sentido contrario.

Cuando se trata, pues, de norte-sur, será necesario seleccionar el lado del viaje que más interese mostrar, porque habrá una libre elección de la dirección. Ahora bien, si se muestran viajes este-oeste, como sería París-New York, Santiago-Isla de Pascua, lo más conveniente será usar la dirección del mapa: derecha izquierda (←). Igual cosa sucederá si se muestran viajes oeste-este (→).

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

188

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

VEHÍCULO EN VIAJE

189 Toda toma exterior de un vehículo (diligencia, automóvil, avión, embarcación, etc.) se rige por las mismas leyes de sujetos en recorrido y sujetos en viaje.

El asunto se complica un poco al pasar al *interior* del vehículo y asistir a la acción y al diálogo que sostienen los pasajeros. Y se complica bastante más cuando se trata de mirar el paisaje desde una de las ventanillas.

Cuando se ha comenzado la secuencia, con tomas que muestran un coche viajando de izquierda a derecha (→) y nos acercamos en algunas tomas al cochero que va a pescante o a los pasajeros sentados en su interior, para mostrarlos en primeros planos es indispensable no traspasar el eje de acción, el *travel axis*. Sólo así el espectador se percatará de inmediato de cuáles pasajeros van mirando hacia adelante y cuáles van sentados de espaldas a los caballos.

La Lámina 39 muestra diversas posiciones correctas, incluida la t.5, que es un *head-on* sobre el cochero.

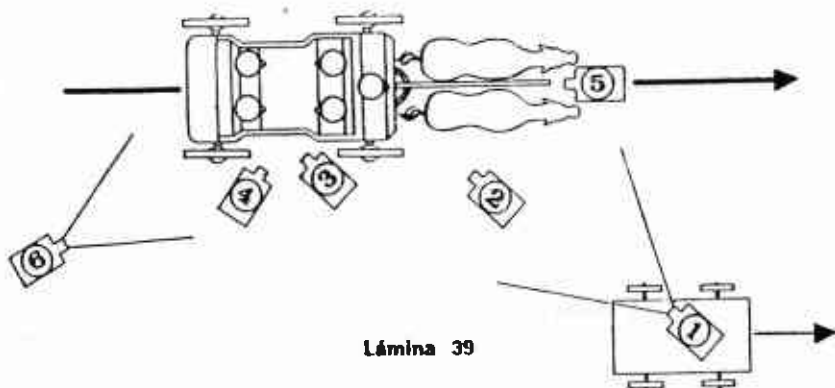


Lámina 39

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

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

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

191

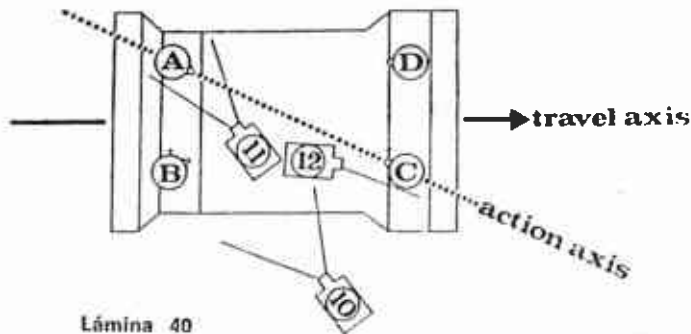


Lámina 40

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

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

192

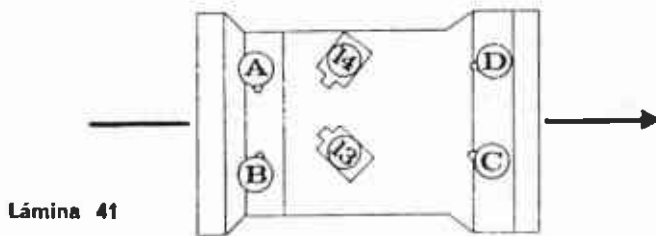


Lámina 41

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

DOS EJES SIMULTÁNEOS

Tal combinación legítima se presenta en todo viaje de dos sujetos que dialogan. El *eje de movimiento* comanda la región establecida (vale decir si se ha determinado captar

193

a los viajeros o caminantes por el semicírculo de la derecha o por el de la izquierda) y cada vez que interesan las relaciones mutuas entre ambos sujetos se establece un *eje de acción* que rige los planos entre ellos. Sin embargo, no debe olvidarse que al volver a planos de ambos, se deberá volver preferentemente al primer *eje de movimiento*; a no ser que se determine cambiarlo por razones importantes. (§ 210)

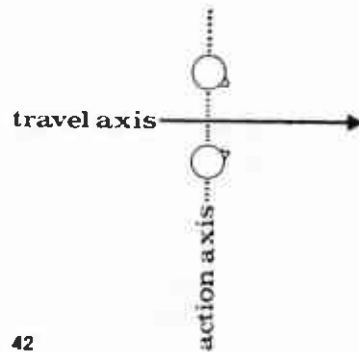


Lámina 42

PAISAJE DESDE VEHÍCULO

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

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

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

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

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

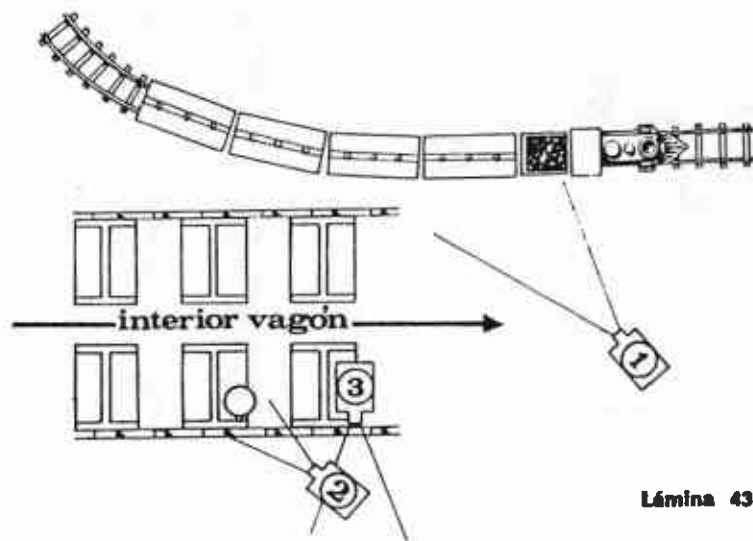


Lámina 43

La Lámina 43 muestra t.1 LS del tren, t.2 cu de un pasajero y t.3 paisaje visto por él.

El interior de un camión y de un avión tienen la ventaja de tener todos los asientos mirando hacia adelante. Por eso resulta fácil colocar cámara en *reverse shots* en el pasillo central, sin producir confusión. (Lámina 44)

196

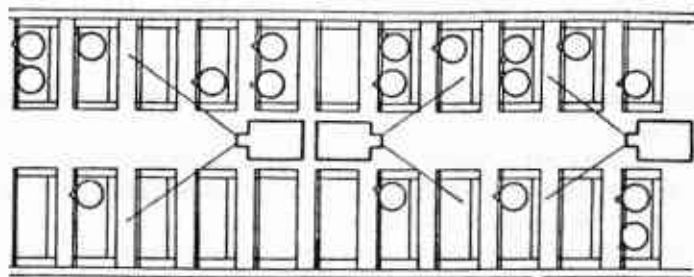


Lámina 44

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

197

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

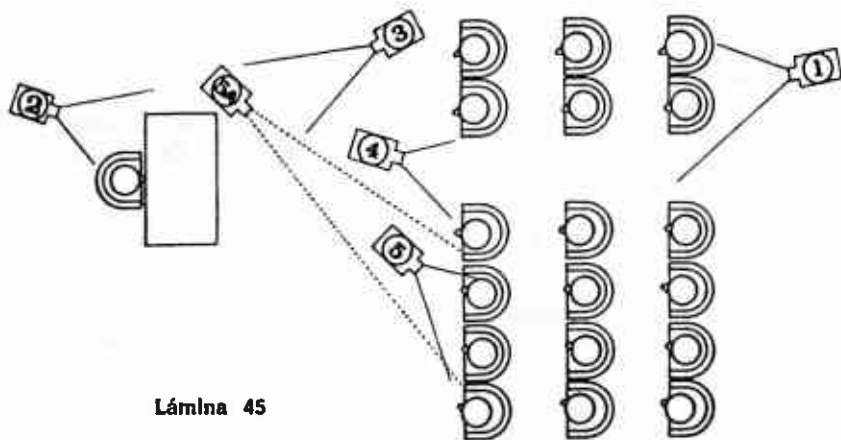


Lámina 45

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

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

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

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

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

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

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

²⁷ *Op. cit.*, pág. 115 (ver § 154).

UNA PERSONA MIRA PASAR UN VEHÍCULO

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

199

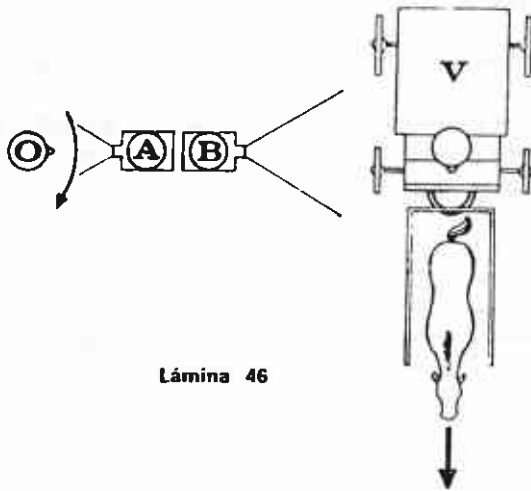


Lámina 46

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

Hágase la prueba con diversos sujetos y diversos móviles, y siempre se llegará a la misma conclusión. Así, una mujer asomada en el balcón de su casa sigue con la mirada

200

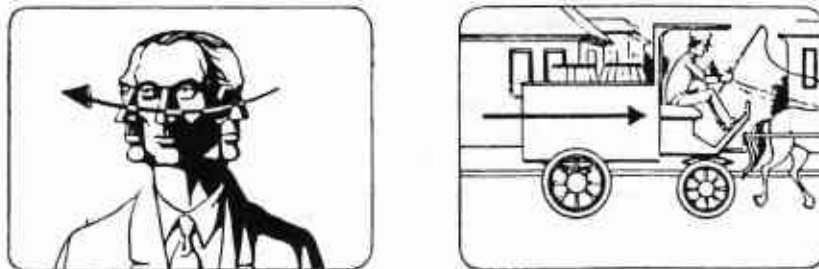


Lámina 47

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

PASO POR PUERTAS

- 201** Dada la importancia que adquieren las puertas en todo film argumental, es útil aplicarles las normas de posición de cámara.

Se trata de colocar cámara por un lado (el lado de la llegada de un sujeto a una puerta) y luego captar por otro lado la entrada al nuevo recinto. Para ello, lo más seguro y claro es atenerse al eje de acción (Lámina 48).

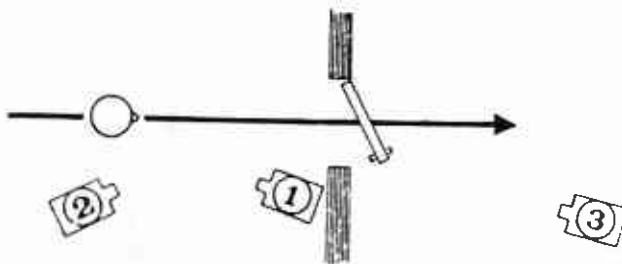


Lámina 48

- 202** Sin embargo, a menudo se presentan entradas a ambientes o escenografías que requieren cambios de dirección. En tales casos, muchos cinefotógrafos y directores (como afirma J. Mascelli) opinan que la acción de abrir una puerta es, de por sí, tan determinante

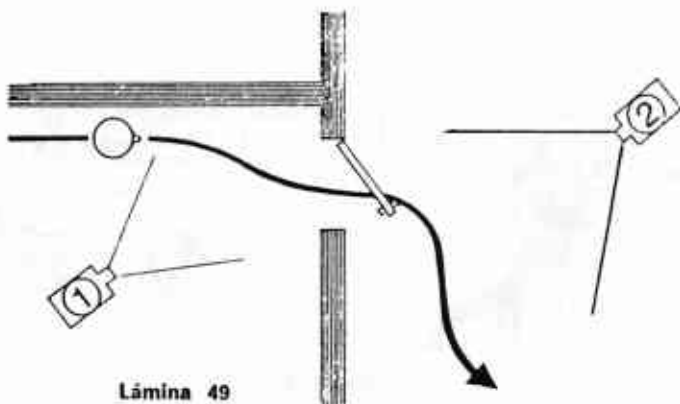


Lámina 49

con respecto a un sujeto, que la dirección de su mirada y de su recorrido dentro del nuevo recinto pueden ser captadas desde cualquier punto de vista. Tal cosa sucede cuando el sujeto cambia el recorrido, como lo muestra la Lámina 49, y no ha sido posible usar la otra región antes de su entrada.

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

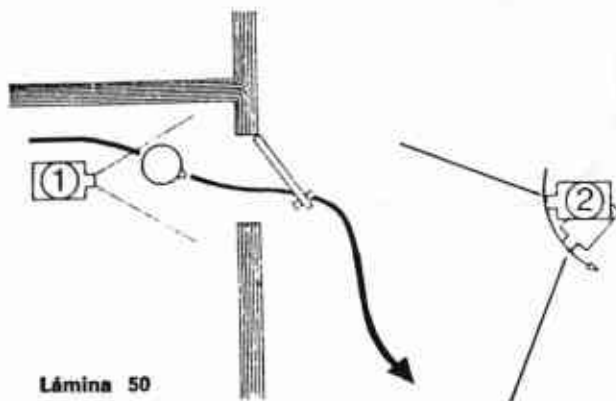


Lámina 50

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

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

203

MOVIMIENTO CURVILÍNEO DEL SUJETO

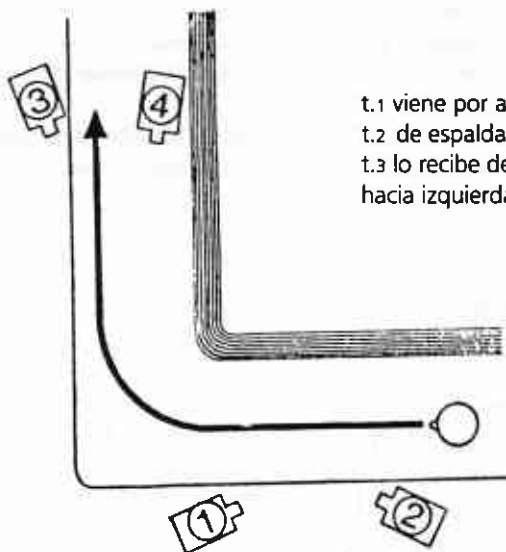
Cuando un personaje dobla una esquina deben cuidarse las posiciones de cámara para conservar la dirección en las diversas tomas que describen su viraje.

204

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

La Lámina 51 nos presenta un personaje que dobla una esquina.

205



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

Lámina 51

206

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

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

Conclusiones: si se desea mantener una misma dirección, no se filme a través de la curva, ni desde adentro de la curva.

La t.2 filma a través de la curva.

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

207

Las correctas posiciones son innumerables y evitan el cambio de dirección en pantalla. No se olvide que, a pesar de que el sujeto dobla la esquina y cambia su dirección real en 90° , y así lo ve el espectador, no debemos cambiar su *dirección en pantalla* sin motivo especial. La dirección en pantalla, por lo tanto, será esencial mientras queramos indicar que el sujeto *sigue avanzando* hacia su destino, aunque medien curvas en su viaje.

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

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

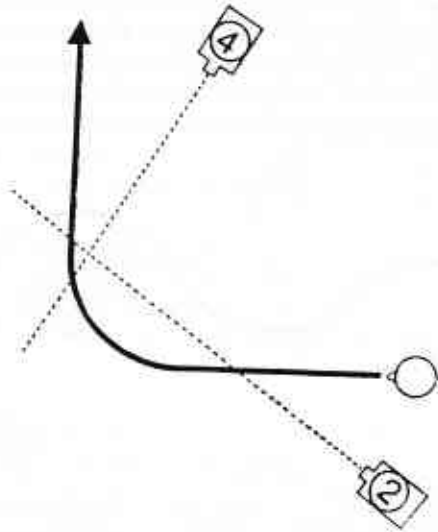


Lámina 52

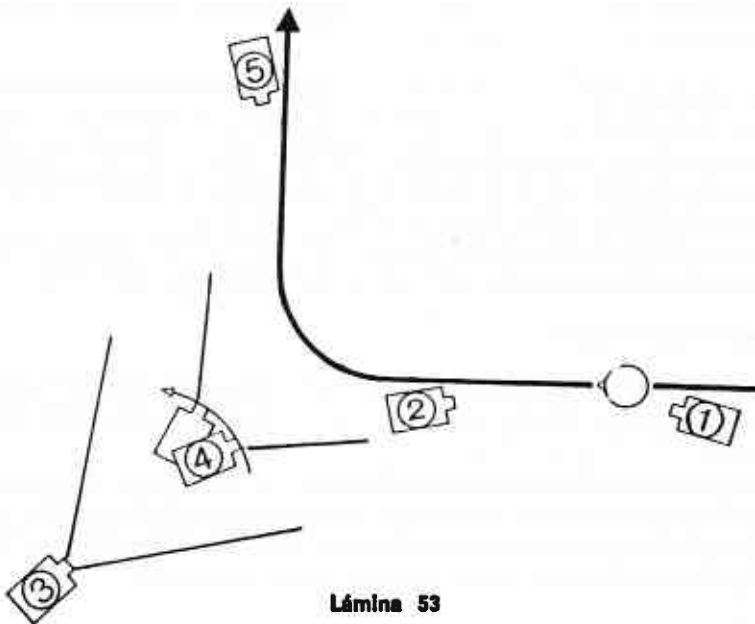


Lámina 53

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

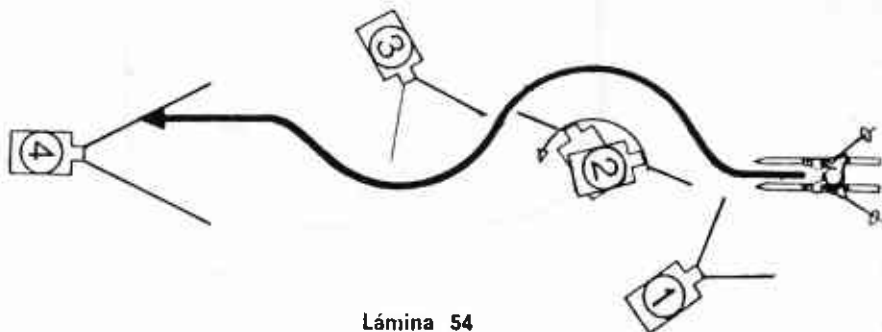


Lámina 54

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

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

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

La conclusión práctica es que mientras claramente se desee describir una curva, más necesario será 1°. *no poner cámara adentro de una curva* y 2°. *disminuir el número de tomas* sobre la totalidad de los virajes del sujeto.

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

CAMBIO DE DIRECCIÓN

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

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

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

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

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

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

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

211

Este último método, a través de varias tomas que traspasan progresivamente el eje de movimiento, parece ser el más perfecto.

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

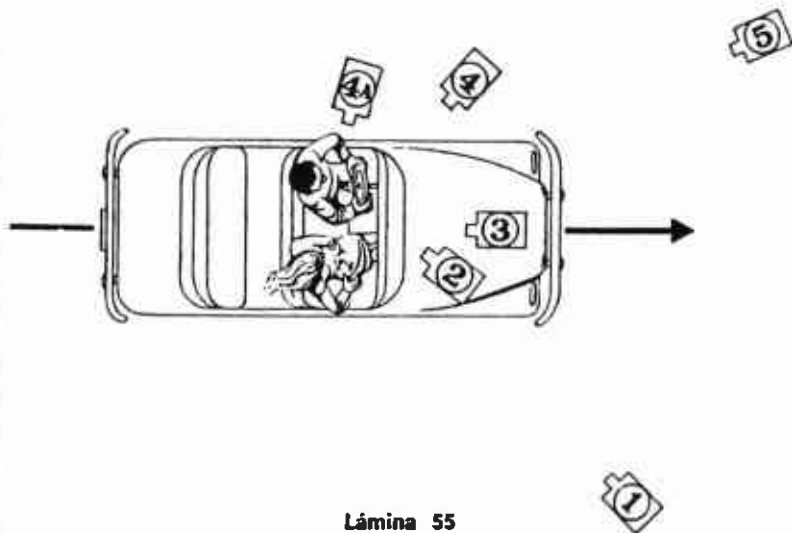


Lámina 55