

## Fuera de plano

Francisco Miguel Torralba de Lara

Entre el hecho natural y su aparición en la pantalla hay una considerable diferencia; es exactamente esa diferencia la que hace del cine un arte.

Pudovkin

Dicen que hubo un tiempo en el que nuestro mundo estuvo sometido al violento imperio de la imagen. El poder de este gobierno emanaba de la confusión creada en una conciencia que no sabía si vivía el período anterior o posterior a una crisis no del todo definida. A la par que los artilleros de esta atractiva emperatriz bombardeaban sin tregua a la población mundial, fueron surgiendo diferentes teorías interpretativas para las que, en más de una ocasión, el enemigo no era sino un pretexto con el que dar cuenta las unas de las otras. No son pocos los que creen que la primera victoria de la imagen se ganó con la creación de un arma capaz de aglutinar todo lo negativo que ocultaba un pensamiento que una vez quiso erigirse como moderno: el cinematógrafo, cuyo poder era el de parecer más vivo que la vida gracias al movimiento. Fue una cuestión de tiempo el que muchos perdieran el interés por una realidad incapaz de ofrecerles lo suficiente: el cine nos enseñó que el mundo es un lugar aburrido.

Aunque nos dé vergüenza admitirlo, todos engrosamos las filas de aquella cohorte de ingenuos que en más de una ocasión ha tomado por real la ficción propuesta por una pantalla que se convierte en el receptáculo donde la realidad se despliega rítmicamente. Las imágenes del cine aparecen como similares a lo real porque la figuración y el movimiento producen sensación de profundidad y continuidad respectivamente, por lo que es inevitable pensar que el cine es un arte cuyo objeto es la vida (A). Ahora bien, hemos de advertir que corremos el riesgo de confundir vitalidad con realidad. En contra de teorías (tan opuestas en sus conclusiones) como las de Arnheim o Bazin, *la impresión de realidad* no se produce

como consecuencia de que el avance tecnológico realice copias cada vez más exactas de la misma, sino porque el espectador concibe de antemano que las imágenes que pululan por la pantalla forzosamente han de tener alguna conexión con lo real. Una película es algo percibido por alguien, por lo que de esta *impresión de realidad* participa el sujeto como espectador de cada uno de los planos que se le presentan como objeto (B).

Desde el hostil tren de Vincennes hasta las recientes proyecciones de “cine tridimensional”, la cuestión del realismo artístico ha puesto en jaque a los diversos enfoques provenientes tanto desde la práctica cinematográfica como desde su vertiente teórica. Si tomamos como punto de partida las avenidas metropolitanas por las que el arte se ha visto obligado a caminar desde hace algo menos de doscientos años, podríamos finiquitar cualquier intento especulativo afirmando que ya no hay tal cosa: aquello que antes era Arte hoy es un eje en el que confluyen la obra como tal, la ideación del artista a la hora de realizarla y la recepción de la misma por los diferentes públicos a la sombra de los prejuicios culturales, los medios de comunicación y la financiación institucional. Todos, seamos clásicos o modernos, participamos de este juego en el que cualquier cosa es posible (e incluso a veces válida). Teniendo en cuenta lo variopinto y fructífero que ha sido el panorama artístico y el hecho de que la libertad creativa ha quedado reducida o al sometimiento o a la oposición a una referencia canónica, rozaríamos lo absurdo si no dijéramos que el cine ni es realista ni lo contrario. No habría ni una naturaleza material ni una esencia óptica del séptimo arte; la obra podría ser lo que el artista quiera que sea<sup>1</sup>.

Sin embargo, aunque no deja de ser cierto que la idea genérica de Arte ha desaparecido dejando su posición vacante a un conjunto de obras circunscritas al carácter que el autor decida imprimir en las mismas, este planteamiento descubre problemas aún mayores, ya que su resolución nos obliga a pasar por el atolladero de quién ostenta la autoría de la obra cinematográfica, además de enfrentarnos a la consideración sobre la “artisticidad” de algo de lo que constantemente se nos dice que está en crisis y que, en el mejor de los casos, tan sólo se trata de un medio<sup>2</sup>. La discusión del realismo no fue baladí en los inicios del cine, pues si quedaba demostrado que éste únicamente se ciñe a la reproducción dinámica de la realidad parecía claro que no se merecía ni tan siquiera pasar por el bastardo de la familia de las artes.

<sup>1</sup> Perkins saca a la luz los prejuicios de las principales teorías del cine recalcando que es poco conveniente jerarquizar los diferentes tipos de cine. Mitry aclara que no es “que no existan reglas en el cine, sino que ninguna es pertinente, que ninguna tiene fuerza de ley” [1990:60].

<sup>2</sup> Hay quienes opinan que la carencia de una autoría clara y la situación de crisis hacen que el cine sea un medio de ganar dinero. A pesar de su discutible “fotografización” del cine, es pertinente recordar que para Benjamin es consecuencia de un mundo en el que se ha disipado el aura de la obra de arte y no tendría artistas, sino ejecutores de un producto promocionado por el sistema.

Ahora bien, ¿fue esta discusión importante tan sólo en los primeros pasos de un niño que de mayor acentuaría la oposición entre vida y arte? Recordemos que cineastas como Nicholas Ray intentaron hacer “otro cine” y por consiguiente fueron relegados a la periferia vanguardista, premio que Hollywood otorga a aquellos cuya obra no puede apropiarse en un momento determinado por razones de diversa índole (C). La idea de un realismo cinematográfico ha bebido en numerosas ocasiones de una ingenuidad que da por sentado que no es del gusto del público ver en la pantalla imágenes que no se correspondan fidedignamente con los seres que conforman la realidad; así, una escena (plagada de ojos gigantes por doquier, una extraña partida de cartas y la rueda deformada que sostiene un hombre sin rostro) como la que filmó Hitchcock en *Recuerda* produciría en el espectador un desagradable choque epistémico<sup>3</sup>.

<sup>3</sup> Podría argumentarse que el propio Hitchcock da una explicación de este hecho al final de la película (que no llegó a gustarle porque a su entender era evidente), lo que ejemplificaría acertadamente que el cine necesita explicarse cuando no representa lo real. Pensemos entonces en la obra de Lynch. ¿Contienen sus películas la explicación de las mismas? ¿Diríamos que la falta de explicación es determinante para que sus películas no sean cine?

## 1

### APUNTES PARA UNA FENOMENOLOGÍA DEL PLANO CINEMATOGRAFICO

El cine no es el reflejo de la realidad, sino la realidad de ese reflejo.

Godard

Hablar del realismo cinematográfico es hablar de cine, y éste no es sino las películas que lo conforman, entendiendo como tales la composición de una serie de imágenes proyectadas a lo largo y ancho de una pantalla plana. *¿Qué es lo que vemos cuando vemos estas imágenes?* En su libro sobre el encuadre cinematográfico Dominique Villain cuenta

que Fritz Lang decidió que una secuencia de *Liliom* se desarrollara en un suburbio y que la perspectiva desde la que se vería sería el ojo de un abejorro posado en lo alto de la hoja de un árbol. Su dialoguista le replicó que ver por el ojo de un abejorro era una idea quimérica, que nadie sabía cómo ve el mundo un abejorro y que, en definitiva, sería el espectador el que vería lo que ve el abejorro<sup>4</sup>.

<sup>4</sup> Villain [1997: 97]

Como consecuencia de este comentario Fritz Lang suspendió el rodaje de la película para convertir a los kantianos miembros de su equipo en cazadores de insectos. La escena llegó a filmarse pero posteriormente fue suprimida, «de modo que nunca sabremos cómo se imaginaba Lang que veía un abejorro». Lo que sí sabemos es que la escena habría sido rodada no desde el punto de vista de un abejorro, sino del operador que estuviera trabajando con la cámara, lo que es lo mismo que decir que el ojo del hombre filmaría una imagen que al proyectarse sería vista por el ojo del hombre; si queremos saber qué es lo que dicen las imágenes cinematográficas, antes de nada hemos de saber qué son, y para ello debemos tener claro que el cine no muestra la realidad como tal, sino la manifestación fenoménica de la misma (D). La representación cinematográfica tiene un carácter aparential que conlleva que el espectador identifique lo que es con lo que se asemeja a lo que es. Por este motivo, el cine, al tratar de lo verosímil entendido como el lugar donde cualquier cosa puede ser, es preferible a la vida.

¿En qué estado se encuentra el espectador de una película? La falta de unanimidad del vocabulario cinematográfico (al menos en las definiciones de plano y toma) nos permite observar que, en ocasiones, algunas teorías del cine confunden el ojo de la cámara con el ojo humano<sup>5</sup>. La mención de este “ojo” puede resultar una metáfora ingeniosa con la que embellecer un discurso, pero no por ello queda exenta de un desvío del sentido. Lo pretendan o no, estas teorías resaltan cierto subjetivismo inherente a la cámara: si el ojo de la cámara es como el ojo humano, todo plano no es sino un plano subjetivo, ya que está registrado desde el punto de vista del sujeto. Esto es lo que conduce a la comparación de los recursos técnicos del cine con la percepción humana; así, el plano-detalle queda vinculado con el momento en el que nos fijamos en algo mientras que la panorámica se equipara con el gesto de mirar hacia uno y otro lado<sup>6</sup>. Ahora bien, ni cuando nos fijamos en algo lo hacemos porque nuestra visión tenga un *zoom* ni cuando miramos de un lado a otro lo hacemos de forma estática (sino moviendo el cuello y los ojos como poco). ¿No resultaría extraño afirmar que en un *trávelin* la cámara muestra lo mismo que podríamos ver si caminamos con los ojos a determinada altura del suelo? El cine entiende la subjetividad de otra manera, refiriéndola no al espectador, sino al

<sup>5</sup> Así, Metz reduce a lo mismo lo filmado y lo proyectado identificando la posición del espectador con la de la cámara como si se tratara de una mirada que ve lo que ya ha visto con anterioridad y que lo transforma en un sujeto que es percepción pura del imaginario fílmico.

<sup>6</sup> Algunos operadores de cámara hacen veloces panorámicas con las que pretenden imitar una reacción corporal de sorpresa. Mitry señala que el campo visual humano ni está limitado por ningún encuadre ni es capaz de contemplar las cosas como un barrido de cámara, por lo que estas imitaciones en realidad reproducen lo que sería un giro «sobre nosotros mismos aproximadamente a 20 o 40 vueltas por segundo». Estos cámaras «queriendo un efecto real, lo hacen decididamente falso lo que más, lastiman la vista y producen náuseas al espectador más dócil» [1990:49].

personaje. Recordemos la panorámica de *Río Rojo* en la que la cámara hace un movimiento solemne de ciento ochenta grados sin perder nunca el perfil del rostro de un John Wayne que mueve su cuello en el mismo arco. Aquí, no podemos decir que el espectador vea lo que ve el personaje, sino que *se hace una representación mental de lo que éste ha tenido que ver*.

Al referirse al personaje el subjetivismo puede realizarse de dos maneras: bien a través de la imagen o bien a través de la narración. Como ejemplo de lo primero tenemos el momento de *Repulsión* en el que la casa comienza a agrietarse o en el que los hombres miran lascivamente a la mujer cuando sale a la calle: dentro de la (en este caso, doble) ficción filmica, ni la casa se está viniendo abajo ni los hombres se van a lanzar contra la protagonista, sino que ésta es la que *cree que eso es lo que sucede* al confundir en su locura lo objetivo con lo subjetivo (E). Como ejemplo de lo segundo encontramos que en *Fanny y Alexander* el comportamiento de los personajes cambia en cada escena no porque sean hipócritas o dementes, sino porque cada escena constitutiva de la película se cuenta desde el punto de vista de un personaje concreto: por eso el niño odia al que será el marido de su madre mientras que ésta siente devoción hacia él. Como nos enseñó Hitchcock con el “Mac Guffin”, lo único que se puede compartir a un lado y a otro de la pantalla son las sensaciones, y no los sentidos.

Tal y como señala Laffay, estas teorías creen

que la diferencia entre el campo cinematográfico y el campo perceptivo normal es una simple diferencia de extensión, mientras que la distinción no es cuestión de tamaño, sino de naturaleza<sup>7</sup>.

<sup>7</sup> Laffay [1973: 94]

La imagen cinematográfica nada tiene que ver con la imagen elaborada por el entendimiento a partir de la información que le proporciona el sentido de la vista ya que, cuando miramos, nuestra visión no está delimitada por ningún marco. Pensemos en esas escenas en las que el protagonista ve por el ojo de una cerradura o a través de unos prismáticos: tenemos un marco que no coincide con el borde la pantalla. La imagen no muestra cómo se ve a través de una cerradura o unos prismáticos, sino que da a entender que el personaje está mirando a través de un objeto que podemos reconocer sin dificultad. En realidad, la raíz del problema se encuentra en la confusión entre sensibilidad y

percepción. La percepción no puede reducirse tan sólo al ámbito de los sentidos. Percibir es darse cuenta de que los objetos que nos rodean forman parte de nuestra vida. El coche que tengo aparcado, aunque no lo tenga delante de mis sentidos, sigue siendo percibido por mí en la medida en que está ahí para mí.

Las imágenes que aparecen en la pantalla tienen su correlato bajo la forma de los objetos que pueblan el mundo. En el cine hay algo que es percibido a pesar de que el sujeto nunca lo haya experimentado en su totalidad sensorialmente: el mundo. Los bordes de la imagen delimitan tanto lo que se encuentra dentro como fuera de la misma. El fuera de campo, irreal en cuanto que lo no encuadrado se constituye de una serie de artefactos tecnológicos que rodean la escena filmada, se muestra como lo real: el mundo está ahí. Este efecto causado por el fuera de campo es la condición necesaria para que las imágenes se engalanen de realidad.

Tal y como vemos, la arquitectura del decorado y la puesta en escena tienen un aire real. A pesar de encontrarse en una pantalla bidimensional, los encuadres y las variaciones de la luz consiguen crear la ilusión de una tercera dimensión gracias a que la cámara se mueve entre los objetos cambiando la perspectiva de los mismos. El encuadre, los decorados, la actuación de los personajes y la iluminación son la materia en virtud de la que existe la imagen. Toda existencia se ubica en un lugar y en un momento; así, lo que aparece en la pantalla no es sino la imagen representativa de un mundo que la conciencia no puede entender más allá del espacio y el tiempo. Las figuras que componen la imagen cinematográfica se nos presentan como reales porque aquellas otras junto con las que aparecen también juegan a ser reales. La pantalla es el marco en el que la imagen media entre el espectador y la realidad, representando lo que no está pero sin embargo es: cuando el espectador ve la imagen lo que hace es aprehender la realidad que subyace a ella. Si el plano en lugar de objetos nos ofrece unas imágenes que apuntan a los mismos, la película se convierte en el muestrario donde el mundo se sucede en imágenes.

El uso de recursos técnicos con los que ofrecer al espectador una visión en primera persona resulta contraproducente para que éste se identifique con la imagen, ya que este proceso tan sólo puede realizarse frente a los bordes de la pantalla y no dentro de los mismos. Así sucede en las escenas de persecución entre coches en las que en no pocas ocasiones se realzan

las tomas realizadas desde la perspectiva del conductor, lo que a la larga supone que el espectador viva una extraña experiencia marcada por vibraciones visuales en lugar de táctiles. Al fin y al cabo, que la película hable de mí no quiere decir que yo esté en ella. La diferencia entre el cine y la vida reside en ese marco que encuadra lo que registra la cámara y del que carece la visión humana. Mientras que la conciencia ha de desligarse de cualquier prejuicio que la impida contemplar la realidad de todas las maneras posibles, en el cine cada imagen es ella misma porque tiene un único encuadre, por lo que la mediación entre sujeto y objeto se consigue gracias a que la propia conciencia, fuera de sí misma al contemplar en la pantalla unos sucesos que es incapaz de controlar, organiza *lo verosímil* como el punto medio entre lo real y lo irreal. La imagen siempre aparece como presente, lo que pone al espectador en el drama de tener que vivir una realidad que no es cinematográfica<sup>8</sup>.

## 2

## INVIABILIDAD DEL PROYECTO FENOMENOLÓGICO

Las ideologías también ofrecen representaciones en forma de imágenes, conceptos, mapas cognitivos, cosmovisiones y similares con objeto de proponer marcos y puntuación a nuestra experiencia. No hay un exterior respecto a la envoltura conceptual que establecen. Las imágenes están en el núcleo de nuestra construcción como sujetos y quizás por estas causas las imágenes también se impugnan como cosas imprecisas, poco científicas e inmanejables que requieren subordinación y control.

Bill Nichols

Ahora bien, ¿esto es lo que vemos cuando vemos un film? Hacer *epoché* a partir de una película supone desligarse de los elementos concretos que la constituyen, lo que no es sino decir que para percibirla fenomenológicamente tenemos que dejar de verla.

¿No son esos elementos concretos los que hacen que la obra sea lo que es? ¿Por qué afirmamos que un film es una sucesión de imágenes si acto seguido lo reducimos a una imagen ideal representante del resto? El recorrido fenomenológico conlleva postular una esencia de la imagen cinematográfica que nos descubriría a su vez la esencia del propio cine. ¿Podemos entonces decir que el cine norteamericano y el brasileño comparten una

<sup>8</sup> Los *Flashbacks* y *flash-forwards* no pueden dejar de ser vistos como un presente que se mueve hacia el futuro. Hay un empeño por asociar erróneamente las imágenes del *flashback* con las del recuerdo a pesar de que sólo se perciben como presente en el mismo momento en que se despliegan ante nuestros ojos (hemos de recordar que el *flashback* también puede crearse a partir del sonido tal y como hicieron los productores de *Blade Runner* al insertar una voz en *off* durante el montaje de la película). El desayuno de esta mañana no es más que un recuerdo del que nos hacemos una idea visual y sobre el que no podemos decir que coincidiría con el desayuno filmado de un *flashback*. El origen de la confusión se encuentra en la ambigüedad narrativa que conlleva este procedimiento: ¿se trata de una metáfora con la que se nos dice que el personaje recuerda algo o es una manera de decirnos que el pasado vivido por ese personaje influye en el comportamiento que tiene a lo largo del film? Nos enfrentamos de nuevo a un problema del sentido.

<sup>9</sup> Ni eso es exactamente igual. Villain incide sobre como el tatami determina el encuadre en las primeras películas de Ozu de forma diferente a los procedimientos que el cine norteamericano había asumido en la misma época.

“cineidad” más allá de las cámaras, proyectores y demás elementos con los que se produce cada película?<sup>9</sup> ¿Hay una realidad trascendente y común tanto en la obra de Stanley Donen como en la de Glauber Rocha? ¿Y en el mismo suelo? ¿Es igual la obra de Donen que la de Ridley Scott? ¿Dentro de la propia obra de Donen es igual *Dos en la carretera* que *Cantando bajo la lluvia*? ¿Percibimos la mismidad de *Alien, el octavo pasajero* con la de *American Gangster*? No. Las películas se componen de imágenes fílmicas: ni existe el Cine ni la imagen cinematográfica.

Desde luego que la imagen de cine aparece como presente. El cine es un arte empírico, pues la imagen fílmica se presenta sólo cuando vemos una película, por lo que el fenomenólogo del cine, intentando evitar la paradoja de hablar del presente de una imagen que no ve, recurre a la percepción como eufemismo con el que justificar la imagen ideal que se representa mentalmente en el momento en el que piensa la imagen de cine<sup>10</sup>. La imagen mental difiere fundamentalmente de la imagen fílmica en que mientras que *ésta se presenta al que ve cine, aquella se representa al que piensa el cine*<sup>11</sup>. La imposibilidad de afirmar que lo pensado es igual que lo visto nos lleva a transitar del despotismo de la imagen cinematográfica a la pluralidad de unas imágenes fílmicas que remiten por un lado a lo filmado y por el otro a lo proyectado. Precisamente *eso que vemos cuando vemos una película* surge de la combinación en el montaje entre lo que se ha encuadrado y lo que se muestra en la pantalla. Desde un principio, lo que estábamos buscando no era otra cosa más que la solución a la pregunta por el sentido del filme; para encontrarla lo primero que tenemos que hacer es trazar los límites de la imagen fílmica.

<sup>10</sup> Este carácter de presente empírico propio del cine supone que la conciencia no se desligue del mundo a la manera husserliana, sino que el mundo se represente a través de un filtro artístico que trasciende el espacio y el tiempo schoenhauerianamente.

<sup>11</sup> Así pues, a la imagen pensada -abro aquí la discusión sobre el pensamiento visual- pertenecerían también las representaciones mentales fruto del recuerdo de aquellas imágenes vistas con anterioridad.

### 3

## EL PLANO, IMAGEN IMPERFECTA

...una unidad compleja, globalmente significativa, en modo alguno una unidad de significación.

Jean Mitry

Las imágenes fílmicas están contenidas en cada uno de los planos de los que se nutre la película. El encuadre, la iluminación y demás elementos que conforman la toma constituyen unos significantes y unos significados que calan en el espectador bajo la forma de sensaciones e ideas, siendo el

sentido de la obra consecuencia directa de la relación que los planos-fotogramas mantienen entre sí a lo largo de la película. Ahora bien, no hemos de olvidar que

hay demasiadas cosas entendidas y sobreentendidas en un plano para que se pueda remplazar como se hace con demasiada frecuencia, el sentido de las relaciones de planos al de las relaciones entre palabras<sup>12</sup>.

<sup>12</sup> Mitry, [1990: 45]

Sería poco acertado considerar que la unidad de significado propia de cada plano equivale por analogía a aquella que tiene la palabra en la literatura, y que el montaje se corresponde con la composición de las frases del film. Todo plano es objetivo en lo que muestra y subjetivo en su interpretación. La imagen no significa nada salvo lo que el espectador quiera poner en ella; como mucho puede contener o bien expresividad –lo que reduce la figuración naturalista– o bien simbolismo –lo que desemboca en un eclecticismo en el que la figuración naturalista es necesaria para aludir a algo que está más allá de ésta–. Huyendo del relativismo interpretativo algunos directores intentan acercar al espectador a un único sentido a través del montaje<sup>13</sup>. Sin embargo, los problemas no empiezan con la pretensión de univocidad del sentido, sino cuando la mediocridad impide que la imagen de cuenta de la imagen. En estos casos, la solución fácil dota de significado a una narración que sustituye mediante los diálogos el trabajo del actor junto con el de los iluminadores, escenógrafos y operadores de cámara.

Hay una tendencia generalizada a creer que la importancia de cada plano depende de su forma. Desde este punto de vista el plano-detalle tendría, en cuanto significación, un papel más decisivo que el resto de planos, ya que éstos (en el mejor de los casos) no serían sino meras descripciones de los sucesos expuestos en el film. En este error cae Mitry cuando afirma que «las significaciones del primer plano tienen un carácter simbólico que lo distingue de los demás planos cuyo carácter es más generalmente alusivo, indicativo o simplemente descriptivo». Si fuéramos consecuentes con este pensamiento nos veríamos obligados a concebir toda película como una estructura que vería peligrar su uniformidad con la aparición de cada primer plano o plano-detalle (lo que resulta absurdo si atendemos a las produc-

<sup>13</sup> Inevitable no recordar aquí que el montaje eisensteiniano, dotando al film de un único sentido, pretende hacer de la interpretación algo objetivo. El ritmo del montaje canaliza las emociones del espectador en torno a una idea: primero se sufre por la mujer que sostiene al niño muerto, luego se odia a los verdugos que avanzan inexorablemente y tras ello el intelecto muestra su repulsa hacia el régimen del zar. La identificación del espectador con la pantalla es muy efectiva porque la referencia que origina el sufrimiento se valora como mala a la par que todo lo amenazado por la misma se valora como bueno.

ciones cuyo único mérito es lucir la simetría del rostro de los protagonistas o a aquellas en las que los detalles son un guiño con el que justificar una trama cuyo retorcimiento hace que la película se trastabilie sobre sí misma). En realidad, la fuerza de los planos aludidos proviene de la contraposición con el resto de planos de los que participa la película y, como todos forman parte de lo mismo, no es lícito crear una jerarquía fundada en prejuicios estéticos. Todos los planos tienen el mismo valor porque su función dentro del film es servir a los demás. Pensemos en la escena del concierto en el Albert Hall de la versión norteamericana de *El hombre que sabía demasiado*. El suspense no proviene de los planos de los platillos a punto de ser golpeados ni de la pistola que gira *para* el espectador, sino de la relación que éstos mantienen tanto con los planos largos del auditorio como con la tensión corporal de Doris Day mientras James Stewart es incapaz de impedir el atentado. Vayamos ahora al final de *El bueno, el feo y el malo*, realizado con una serie de planos cuya equivalencia plasma que los tres hombres enfrentados vienen a pensar como uno: en virtud del efecto de los fotogramas siguientes nos daremos cuenta de que antes del tiroteo cada uno pensaba de manera diferente. En todo caso, tanto el plano-detalle como el primer plano destruyen la escala de los planos haciendo que la imagen fílmica se desvincule repentinamente de la ilusión de realidad.

Así pues, en cuanto significación, todos los planos son parte de lo mismo, incluidas aquellas composiciones de conjunto en las que la profundidad de campo funde en un solo encuadre varios planos superpuestos sin necesidad de acudir a la sala de montaje. Arnheim y Godard no andaban muy desencaminados al considerar que el cine es arte cuando de la carencia hace una virtud. El gran mérito de la profundidad de campo radica en situar todos los elementos de la imagen en un solo plano: el mismo encuadre unifica los espacios diferentes a través de una línea imaginaria causada por la sensación de perspectiva que hace del cine un arte tridimensional.

Desgraciadamente, la confusión entre verosimilitud e impresión de realidad ha hecho que en muchas ocasiones se destaque en el cine un carácter ilusorio que lo convierte en un señuelo que representa lo que ya no está. Esta idea bebe directamente de la tradición occidental que concibe la imagen como un simulacro eminentemente pictórico que simula lo que un espectador inmóvil vería al otro lado de una ventana.

La elaboración de un espacio profundo en una superficie plana en función de unas leyes que nada tienen que ver con el referente le otorga a la imagen una autonomía que la aleja de la realidad. Incluso los primeros desarrollos tecnológicos de la fotografía contribuyeron a mantener el pictoricismo naturalista orientándose a conciliar el cuadro del visor con las centenarias normas de la figuración pictórica. Sin embargo, el plano de cine, al no decir nada por sí mismo, necesita de un fuera de campo que dote a la imagen de verosimilitud y heteronomía.

En este fuera de campo suele desenvolverse parte de la acción, como cuando parece que un personaje muere sin que lo veamos o una sombra amenazante se proyecta contra una pared, aunque podemos encontrarlo de maneras más sutiles<sup>14</sup>. En algunas películas de Chaplin, el fuera de campo puede provenir no desde el exterior, sino desde el interior de la propia imagen; así, nos encontramos con un Charlot alcohólico que llora de espaldas a la cámara porque su mujer le ha abandonado para posteriormente mostrarnos que sus espasmos se producen porque estaba agitando una coctelera. Chaplin consigue el efecto cómico con la destrucción del referente filmico falseado por el espectador.

Aunque sea cierto que en el espacio del espectador se sitúa la mirada, ello no impide que este espacio sea un fuera de campo. Esta idea suele rechazarse alegando que el espectador sería “mirado” por el film, una desafortunada metáfora que descarta la posibilidad de que autor y público se identifiquen a través de la obra. Ejemplos de miradas (no hacia la cámara sino) hacia el espectador se pueden encontrar a lo largo de toda la Historia del cine en obras guiadas por ideaciones opuestas. ¿Hemos olvidado la aparición de Grace Kelly (confirmada por el propio movimiento de la cámara) en *La ventana indiscreta* o la interpelación que Woody Allen le hace al espectador en la escena del cine de *Annie Hall*?

La periferia y el centro conforman la obra cinematográfica. Despictoricemos el cine.

<sup>14</sup> El ejemplo de la sombra no es del todo correcto porque la acción sigue siendo vista dentro de plano. Algo parecido sucede con las imágenes espejadas: no muestran el fuera de campo, ya que la acción sucede dentro de la pantalla. Sin embargo, cuando la acción se produce simbólicamente en un reflejo, hay un fuera de campo desplazado hacia el interior del plano.

## 4

## ¿MARCO O ENCUADRE?

La utilización del espacio “off” se ha convertido en una especie de litote, una manera de sugerir cosas que se juzgaban demasiado fáciles de mostrar simplemente.

Este plano sorprendente pone en evidencia esta verdad fundamental: cuanto más se prolonga el campo vacío, más se crea una tensión entre el espacio de la pantalla y el espacio-fuera-de-campo, y más este espacio fuera de campo toma la delantera sobre el espacio del encuadre (cuyo interés se agotará tanto más rápidamente cuanto más simple sea, cuyo límite, aquí, es la pantalla blanca... o negra).

Noël Burch

La perspectiva no es igual en la pantalla que en el lienzo. La profundidad renacentista reduce la visión a unas leyes geométricas que no se corresponden con el funcionamiento de la visualidad humana. Aquí se encuentra la primera diferencia entre pintura y cine, pues, mientras que aquella se ve obligada a espacializar la imagen en diferentes niveles a lo largo de una superficie plana, éste puede unir los elementos distantes en un solo espacio porque su figuración no depende del único punto de vista del que surge la perspectiva. En segundo lugar, la percepción del movimiento conlleva la distinción psicológica de un espacio y, por tanto, de una profundidad. El espectador de cine se sitúa a varios metros de la pantalla y, a pesar de que el aumento o la disminución de la distancia afectan al eje de visión y al campo visual, con una sola mirada puede captar la unificación dinámica del espacio.

A veces los operadores de cámara encuadran dando por sentado que las bandas de la imagen sufrirán un corte en la proyección. En estos casos, si lo proyectado respeta el formato de lo filmado se corre el riesgo de que en la pantalla aparezcan elementos (como micrófonos o cables) que no deberían estar. Las pantallas curvas, concebidas como remedio contra la deformación de la imagen en los asientos situados en los laterales de la parte delantera de las enormes salas de cine actuales, pueden distorsionar seriamente las imágenes realizadas para superficies totalmente planas. Al comienzo de *Hacia rutas salvajes* tenemos un plano aéreo en el que un coche aparece en la parte inferior izquierda. En una pantalla curva las figuras que aparecen en los bordes de la imagen se deforman tornándose insignificantes para la mirada y convirtiendo el plano en algo vacío tanto de sentido como de esteticismo.

La imagen proyectada en la pantalla depende del encuadre que un sujeto realiza con un instrumento concreto: la cámara<sup>15</sup>. El sujeto que trabaja con la cámara no está libre de los mismos prejuicios interpretativos que posee el espectador. El anterior ejemplo de Chaplin debería bastar para entender que cuando vemos una película no tomamos como referente la realidad, sino la ficción propuesta por la imagen fílmica (o la narración cuando la película es literatura en imágenes). La gente salió despavorida de la primera proyección de los Lumière porque no tenían como referente la realidad: la imagen cobró vida de repente<sup>16</sup>. Cuando el referente vira del interior de la pantalla al mundo que se encuentra fuera de la sala de proyección nos encontramos con la imposibilidad de sentirnos inmersos en la ficción que se nos propone. ¿Acaso no son aburridos los que señalan fallos de racor o para los que ciertas películas de acción son fantasiosas porque su protagonista es capaz de acabar con doscientos enemigos antes de besar a la chica? El espectador quiere que la representación sea real, no que lo representado sea lo real.

Como ya he señalado, el cine no hereda los cánones pictóricos del renacimiento porque la mirada no va del marco a los puntos de fuga que centran la imagen, sino que los bordes de la pantalla se amplían hasta desaparecer de la mirada del espectador. Lo proyectado no es sino el espacio filmado desde la posición que ocupa una cámara cuyo encuadre depende de una voluntad. Como Bűrch enseña, el Modo de Representación Institucional convierte todo lo no encuadrado en la negación del campo de visión, un lugar donde todo es posible pero también donde todo podía haber sido. Este fuera de campo se perfila como el lugar donde se encuentra el mundo propuesto por la ficción y donde toda acción puede resolverse sin representarse. Lo que vemos en la pantalla se compone de un espacio que es visto –lo que hay dentro de la pantalla– y otro que es percibido –lo que queda fuera de campo, aparezca o no aparezca posteriormente–. Al quedar fuera del alcance de la vista el fuera de campo no puede ser sino percibido por el espectador como una unidad<sup>17</sup>. Como la imagen fílmica no se frena en los bordes de la pantalla el sentido de la película es acreedor tanto de lo que muestra la imagen como de lo que no muestra. El significante surge en el seno de la articulación de estos espacios: el espectador. El sentido es pertinente desde el principio de la película hasta su final (y después de éste), lo que lleva a que los directores se permitan ciertas licencias (dentro de las

<sup>15</sup> Lars von Trier es hipócrita cuando afirma que coloca las cámaras en un espacio sin atenerse a directrices. Aunque no es falso (pero sí discutible) que los actores trabajen sin tener en cuenta la presencia de la cámara, sí lo es la afirmación de que en ningún momento ha habido intención de filmar. Sería como decir que la cámara oculta de un ascensor o la habitación de un hotel colocada con fines lucrativos ha sido puesta con intención de grabar lo que suceda y no con intención de grabar a personas concretas.

<sup>16</sup> Esta es una anécdota no documentada.

<sup>17</sup> Bűrch coloca geográficamente este fuera de campo en seis segmentos por los que un personaje puede salir o entrar, esto es, los bordes del encuadre y lo que se encuentra tras la cámara y tras el decorado.

reglas del pacto inicial aceptado por el público) insertando varios finales en la misma película, tal y como sucede en *Taxi Driver* o en *El hombre que nunca estuvo allí*.

La pantalla de cine juega su papel como borde, pero no poniendo fin a la imagen como hace el marco de la pintura. Para Arnheim los límites del cuadro se constituyen mediante la construcción de una serie de centros en la imagen que se corroboran gracias a que el espectador se erige como el centro desde el que emana la mirada. En virtud del propio marco la imagen es autorreferencial y el sujeto no puede eludir el deber de interpretarla: «como enunciado y como significación, el cuadro se produce y se lee como un cuadro que no es el de la ficción, sino un espacio discursivo, un *fuera de marco*»<sup>18</sup>. Al apoyarse el centro de gravedad sobre el borde inferior del cuadro, el marco se presenta como condición necesaria de la imagen pictórica.

El cine se diferencia claramente de la pintura porque tiene un marco abierto. El borde inferior se utiliza para enfatizar las acciones (como en los asesinatos de las películas de Hitchcock) o para acentuar el simbolismo de la imagen (como cuando Tarkovski mueve la cámara verticalmente), aunque son en realidad los bordes laterales de la pantalla los que tienen gran importancia. Fijémonos en las escaleras (las cuales salen siempre del encuadre) y en las puertas (que suelen estar cerradas) del cine de Hitchcock: desde el interior de la pantalla extienden el espacio hacia fuera de la misma creando una sensación de misterio motivada por la posibilidad de que *lo de fuera* irrumpa en lo de dentro. Recordemos ahora las puertas y escaleras del cine de Welles: se difuminan entre las sombras limitando el espacio, lo que produce en el espectador una sensación de claustrofobia.

El centrado de la imagen fílmica ha de tener en cuenta los matices significantes de la iluminación, y cuando no se realiza en movimiento necesita de otro marco que bordea la imagen. En la pintura el descentrado tiene que ver con el centrado ya que, como dice Arnheim, este arte no puede evitar la dicotomía entre la representación de una geometría simbólica y el deleite de la plástica visual. En el cine descentrado no ha de tomarse como un desenmarcado que abandona el centro para darle preeminencia a la imagen de otra manera, ya que el plano puede integrarse en la totalidad de una secuencia. El centrado propio del cine clásico quiere otorgar al film un sentido unívoco mientras que el descentrado propio del cine moderno deja un vacío en el centro de la imagen que se corresponde con

la falta de sentido del mundo (¡erigida como centro!). Como consecuencia del fuera de campo, al cine le resulta imposible destruir el marco, por lo que en estos casos se ve obligado a atacar el centro de la imagen trasladando el marco a otro lugar. Que el centro cambie de lugar no quiere decir que deje de haber un centro. A la hora de hablar de centrado deja de tener importancia lo que muestra la imagen porque en realidad el papel central le corresponde a los bordes del encuadre. Como la imagen pictórica nos encierra en sus bordes, el fuera de campo es inimaginable en pintura; si quisiéramos saber qué hay más allá del cuadro tendríamos que atender tanto a su contexto socio-cultural como a la biografía e intenciones del autor a la hora de realizar la obra. Por el contrario, la cámara de cine amenaza con moverse en cualquier momento mostrando un poco más, motivo por el que se consolidó como clásica la imagen fílmica cuyo fuera de campo, al ser tan imaginario y unitario como el proceder del sujeto que intenta pensar la totalidad del mundo, presentaba lo visto como concreto y ordenado.

Ya tenemos una toma falsa de lo que vemos cuando vemos una película. Sin embargo, una película también se escucha.

## 5

### EL PLANO SONORO

Naturalmente no se trata de pensar que podemos retroceder en el tiempo: “el cine mudo” está bien muerto. (...) Los intereses económicos que han determinado la súbita irrupción del sonoro interrumpieron el pleno desarrollo de un “lenguaje mudo” que acababa de entrar en su madurez y del que no podemos creer que, apenas al cabo de un decenio de existencia, estaba agotado.

Noël Burch

La dialéctica entre el plano visual y el sonoro es un movimiento de ida y vuelta en el que cada uno es la prueba que confirma la existencia del otro. Sin embargo, en lugar de darse la mano, estos dos planos se enfrentan haciendo gala de los pabellones más antiguos de todo occidente: la visión y el logocentrismo. Como la imagen puede ser por ella misma, al sonido se le ha encomendado la importante tarea de frenarla camuflándose en las sombras de la pared bajo la forma de los diálogos, la música y los ruidos de ambiente. La dimensión sonora del cine predispone al espectador para la pantalla anteponiéndose

a lo que no puede transmitir una imagen intencionadamente estéril, esto es, vacía de significación expresiva o simbólica: la pluralidad dispersa de los significantes que contiene la música es reciclado por el diálogo en la univocidad del significado narrativo en un proceso que se vuelve imparable gracias a la fuerza impositiva propia de los sonidos de ambiente.

El encuadre sonoro se sincroniza en la sala de montaje en un plano conjunto con la imagen. Para el espectador el sonido puede venir desde dentro o fuera de plano, lo que le otorga una sensación de continuidad evidente. Si la imagen se ampara en el fuera de campo para ser ella misma, el sonido, volando a derecha e izquierda de la sala (y no en el interior de los espacios que se unifican en la pantalla), se basta por sí solo para referir durante la proyección al encuadre que ha sido tomado antes de la proyección misma. A esto contribuye el hecho de que los aparatos de grabación no son selectivos: los micrófonos antiguos grababan todos los sonidos por igual y los modernos instrumentales direccionales, sacrifican unos sonidos en aras de otros. Para el sonido no hay fuera de campo.

El sonido comprendió que su compañera perfecta sería una imagen que, siendo dinámica, no tuviera interés por salirse del marco. Tras muchos tanteos decidió unirse con la televisión en una alianza audio-visual que ha tenido como fruto una imagen parlante que sólo necesita de lo representado para ofrecerle al espectador una verdad en directo. Esta verdad inmediata ha sido entendida por el cine con pretensiones realistas como la única verdad posible, lo que ha ido en detrimento del sentido *de* la imagen y a favor de la sensación *en* la imagen, reduciéndose la pantalla a

un espacio donde todo se halla en la superficie,  
como en una esfera barroca, donde las imágenes no  
dejan de llegar aceleradas al ojo y de deslizarse las  
unas sobre las otras en lugar de que sea el ojo el que  
recorra el camino para escrutar el plano<sup>19</sup>.

<sup>19</sup> Jousse [2005: 149]

¿Es posible otro tipo de cine?

## ADDENDA

(A) ¿Sería esa apariencia de realidad la que atrae a la gente a las salas de proyección a pesar de la llamada crisis del cine? No deberíamos sorprendernos de que a los templos del arte contemporáneo acuda un público sectario mientras que las salas de proyección se sigan llenando de un público más variopinto; mientras que en el cine ha arraigado la idea democrática en virtud de la cual todas las opiniones son legítimas, el resto de artes aún necesitan de unos sacerdotes que median entre autor y público. Anunciando lo que veremos en breve, la popularidad del cine no se produce como consecuencia de que ésta sea el arte que más se asemeja a la realidad, sino porque se encuentra más próximo al espectador que el resto de las artes. El cine se muestra a sí mismo como presente, lo que le convierte en el arte más moderno al reproducir dentro de sí el enfrentamiento entre lo nuevo y lo antiguo. Aunque se haya buscado un problema repitiendo variantes de sí mismo, el sistema que lo ampara sabe como sacar beneficios de la adversidad haciendo de la crisis algo sano.

(B) Las teorías realistas dan por hecho que el cine muestra una imagen similar a los objetos del mundo real porque la percepción toma como referente a la realidad misma. Esta idea fue la que llevó a los cineastas del neorrealismo italiano a realizar un cine descriptivo en el que el espectador no pudiera extraviarse del significado de la imagen, lo que es lo mismo que decir que una subjetividad –la subjetividad– graba una imagen que otra subjetividad –la subjetividad– reconoce sin problemas porque comparte el mismo “aparato perceptual”. ¿No supone esto tomar al individuo como representante del todo? ¿Acaso los valores fruto de las convenciones culturales no dificultan el entendimiento entre subjetividades?

(C) Los motivos que segregan lo vanguardista son principalmente económicas y temporales. La noción de peri-feria surge de un lugar que pretende erigirse como centro a través de la creación de algo a lo que presenta como contrario. Nuestro sistema no es el menos malo de los sistemas, sino el mejor: sin necesidad de hacer uso del monopolio de la violencia que ostenta no tarda en hacer suyo aquello situado en *sus* márgenes. La subasta de grafitis por cantidades exorbitantes y la venta de discos de “grupos musicales antisistema” ejemplifican que ir en contra de ese centro es depender del mismo. Dentro de la Historia del anecdotario cinematográfico, ilustrativa de esto es la negación que los productores de Hollywood mostraron al *star system* cuando se dieron cuenta que darle a los actores la importancia exigida por el público concluía en el pago de unos sueldos astronómicos; como es sabido, no tardaron en encontrar la manera de rentabilizar este contratiempo.

(D) A menos que el mecanismo de la cámara registre el mundo de la misma manera que el ojo humano, lo real quedaría objetivamente filmado aunque no lo pudiéramos apreciar subjetivamente. Enriquecedor para la teoría del conocimiento me parece el debate sobre aquellas apariciones de ultratumba captadas por ciertos dispositivos de “reproducción mecánica de la realidad”, ya sea mediante imagen o sonido. Puede entenderse que los fantasmas gusten de manifestarse delante de la cámara de cine ya que éste se encuentra en contacto directo con la vida; ahora bien, que un fantasma quiera aparecer en una fotografía constituye una redundancia.

(E) Me inclino por pensar que la mayor o menos objetividad es una cuestión que depende de la efectividad del sentido proporcionado por los fotogramas en su referencia conjunta. Recuerdo que tras la proyección de esta película de Polanski en un seminario académico algunos de los espectadores le comentaron al organizador del evento que la película era ininteligible porque sucedían cosas que no deberían pasar (lo que es lo mismo que decir que el ser se mostraba contrario al deber ser). A partir de los ochenta –pienso en títulos como *La escalera de Jacob*– las películas que hacen un uso narrativo de esta temática concluyen con la explicación del porqué de estos extraños sucesos. Sin embargo, a pesar de las desubicaciones, el sentido es pretendidamente unívoco, por lo que si el espectador se percata de lo que sucede antes de que finalice la película ésta deja de causar golpes de efecto. Por este motivo es digna de alabanza la sutileza de Lauzon en *Leòlo* (contando el final de la película con una voz en *off* antes de que empiece la misma) frente al sensacionalismo de títulos como *El club de la lucha* y *American Psycho*. No faltarán los que al leer esto recuerden que Hitchcock en ocasiones parece proclive a la explicación de lo sucedido en el film. Sólo una concepción excesivamente narrativa del cine hace desmerecer el final de una película como *Psicosis*, cuya fuerza no depende de que sepamos que Norman Bates se disfraza de su madre para asesinar mujeres rubias (cosa que las generaciones posteriores a su estreno saben antes de ver la película) sino de cada uno de los encuadres dentro de los que sucede esto: la explicación psiquiátrica es necesaria para seguir golpeando al espectador y fundir con una calavera el rostro de un Norman recluso física y mentalmente. Si nos fijamos, en *Vértigo* la explicación es necesaria para la terrible imagen de James Stewart mirando al vacío sin miedo al final de la película, aunque en *Los pájaros* no hay explicación del porqué de los ataques al final de la película ya que el suspense de la escena de el garaje se puede lograr sin necesidad de la misma. Muchas de las malas interpretaciones sobre la obra del director británico se producen como consecuencia de olvidar el fin al que tiende cada una de sus películas: la acción.

## REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- ARNHEIM, R. -(2001), *El poder del centro*, Akal, Madrid
- (1999), *Arte y percepción visual*, Alianza Editorial, Madrid
- (1996), *El cine como arte*, Paidós, Barcelona
- AUMONT, J. (1997), *El ojo interminable*, Paidós, Barcelona
- BAZIN, A. (1999), *¿Qué es el cine?*, Rialp, Madrid
- BURCH, N. -(2004), *Praxis del cine*, Fundamentos, Madrid
- (1995), *El tragaluz del infinito*, Cátedra, Madrid
- GAUTHIER, G. (1996), *Veinte lecciones sobre la imagen y el sentido*, Cátedra, Madrid
- JOUSSE, T. (2005), *Los asesinos de la imagen en Teoría y crítica del cine*, Paidós, Barcelona
- LAFFAY, (1973), *Lógica del cine: creación y espectáculo*, Labor, Barcelona
- METZ, C. (2001), *Ensayos sobre la significación en el cine I*, Paidós, Barcelona
- MITRY, J. (1990), *La semiología en tela de juicio. Cine y lenguaje*, Akal, Madrid
- OUDART, J. (2005), *La sutura en Teoría y crítica del cine*, Paidós, Barcelona
- PANOFSKY, (2002), *La perspectiva como forma simbólica*, Tusquets, Madrid
- PERKINS, V. (1990), *El lenguaje del cine*, Fundamentos, Madrid
- REVAUL D'ALLONNES, F. (2003), *La luz en el cine*, Cátedra, Madrid
- VILLAIN, D. (1997), *El encuadre cinematográfico*, Paidós, Barcelona
- ZUNZUNEGUI, S. (2007), *Pensar la imagen*, Cátedra, Madrid



