

□ Rafael C. Sánchez □

MONTAJE CINEMATOGRAFICO

ARTE DE MOVIMIENTO



CENTRO UNIVERSITARIO DE ESTUDIOS CINEMATOGRAFICOS

*Cada film es para mí una especie de danza.
Porque lo más importante en el cine es el movimiento.
No importa qué cosa esté usted moviendo,
sean personas, objetos o dibujos, ni de qué manera
sea entregada. Es una forma de danza.
Así veo yo el cine.*

NORMAN McLAREN*

* «Every film for me is a kind of a dance. Because the most important thing in film is motion, movement. No matter what it is you are moving; whether it's people, or objects, or drawings, and what way it's done. It's a form of dance. That's my way of thinking about films». De la banda sonora del film *The Eye Hears and the Ear Sees*, entrevista documental a Norman McLaren, dirigido por Galvín Millar de la BBC de Londres, 1970.

CONTENIDO

PRÓLOGO	13
PRÓLOGO A LA TERCERA EDICIÓN	15
I PARTE: EL FENÓMENO ARTÍSTICO	17
Introducción	19
1. Las facultades creativas	23
2. Los principios fundamentales de la forma artística	35
II PARTE: EL MOVIMIENTO EN EL MONTAJE	43
Introducción	45
1. Punto de partida: el movimiento	45
2. Lógica real y lógica cinematográfica	53
Materia Primera: Composición del cuadro	63
1. El rectángulo académico	65
2. Origen de las leyes compositivas	67
3. Los principios estéticos de la composición	69

4. Aplicación de los principios al cuadro cinematográfico	79
5. Composición sobre el ser humano	85
6. Composición en movimiento	91
Materia Segunda: Posiciones de cámara	93
1. Análisis general y fundamentos	95
2. Posiciones de cámara sobre sujetos en movimiento	107
3. Posiciones de cámara sobre sujetos quietos	131
4. Cámara en movimiento (<i>moving shots</i>)	151
5. Edición y posiciones de cámaras	159
Materia Tercera: Movimiento y ritmo de la imagen	163
Introducción	165
1. Continuidad múltiple	169
2. El movimiento interno a la toma	173
3. Ritmo interno y externo a la toma	177
4. Influjo de los cortes en el ritmo interno	179
5. Ritmo de la interpretación	183
6. La transición	185
7. Relación entre transición, movimiento y ritmo	189
8. Ensamble de movimientos similares	193
9. El ritmo acompasado	197
10. Repetición temática y formas cíclicas	203
Materia Cuarta: Forma musical y montaje	205
Introducción	207
1. Ritmo y armonía natural	209

2. La forma musical	213
3. El sentido musical del cinematografista	217
4. Búsqueda del desarrollo musical	221
5. El contrapunto	223
6. Montaje sobre música	225
7. Ejemplos de cadencias y forma-canción	231
8. Música incidental	235
Materia Quinta: Texto narrativo y montaje	237
III PARTE: ARTESANIA EN MOVIOLA	247
Introducción: La tarea creadora del editor	249
1. La moviola: mecanismo básico	251
2. El material imagen	255
3. El material de sonido	269
4. Introducción al problema de sincronización	281
5. Marcas de sincronización	287
6. Disposiciones de los materiales imagen y sonido	293
7. Los tres sistemas básicos de sincronización	297
ÍNDICES	311
Índice Bibliográfico	313
Índice Onomástico	315
Índice de Ejemplos	317
Índice de Términos	319
Sumario	335

PRÓLOGO

No hay duda que el destinatario de este libro es el editor. Pero no el editor común, el que se reduce a armar el film una vez terminado el rodaje, sino el editor que en muchos países es el realizador, el director y el creador de la obra total. Se mira con admiración a los editores de las grandes empresas productoras del cine, pero se olvida a cientos de otros personajes que no son Editores con mayúscula, no son profesionales de la moviola, sino que son directores independientes que hacen sus propios filmes, los piensan, los ponen en escena, los sonorizan y editan ellos mismos. A veces se encuentran gigantes de la artesanía cinematográfica entre este tipo de personas. Hombres y mujeres que se entregan solos a las complejas tareas de buscar una forma propia y personal de expresión a través de la imagen fílmica.

Ellos, naturalmente, no tienen oportunidad, ni quizás tiempo, para practicar en moviola junto a un profesional competente. Hacen sus búsquedas solitarias, a veces editan con un proyector portátil encerrados en el desván más apartado de la casa. Podrían alquilar una moviola en algún laboratorio, algún cuarto de edición; pero ¿cómo afrontar ese monstruo mecánicamente furioso, que a la menor falsa maniobra destruye la copia de trabajo y le abre las perforaciones al film magnético? Esto sería aún subsanable mediante un periodo de ensayo. El problema más crítico es encontrar al maestro, al personaje que conozca las técnicas y las quiera enseñar. El cine, como todos los campos nuevos, ha estado invadido por ese mal que podríamos apellidar "el secreto truco del profesionalismo". No cabe posición más disparatada en la creación artística que la de aquellos que se sienten poseedores de fórmulas escondidas. Posición no sólo mezquina, sino errada, pues nace del temor de ser imitado y luego superado. Si en arte se teme la superación por imitación, es porque lo imitable vale en sí poca cosa. Si una obra de arte basa sus quilates en algo ya hecho, es simplemente un plagio y su autor es incapaz de

crear. Si un artista adopta sistemas ya conocidos y crea algo valioso, este valor es siempre original.

Este libro está destinado a muchos, a cientos de hombres y mujeres, a miles de jóvenes que aspiran a decir algo con su propia cámara y que de pronto se dan cuenta que los resultados en pantalla están cuajados de faltas de ortografía, en medio de un lenguaje cuya sintaxis desconocen por completo.

El arte y la técnica cinematográfica abarcan numerosos campos, todos ellos son un espeso ramaje de derivaciones que van desde la literatura a las fórmulas químicas y los principios de la electrónica. Tratar de abarcarlos todos en un libro, es en último término echar un barniz de divulgación general, muy útil en algunos casos, pero siempre superficial. Ha llegado el momento de establecer sistemas de enseñanza cinematográfica. Después de 70 años de historia, el Séptimo Arte ha logrado una verdadera definición en cuanto a la constitución de su propia esencia. Ya se acabó la hora de seguir discutiendo si el cine es o no un nuevo arte. Este forcejeo de algunos estetas debería haber tocado a su fin desde los tratados macizos escritos entre 1928 y 1945. Por otra parte, tampoco hay que consagrar a los tratadistas de aquella época como profetas exhaustivos. Su genialidad es harto reducida en cuanto a definiciones imperecederas. Lo importante es haberlas dictado, porque en el fondo todavía seguimos diciendo lo mismo, y hasta hoy se basan nuestras estéticas del cine en la más firme convicción de que el montaje es lo céntrico, lo esencial.

En todas las artes, durante sus propias largas historias, los sistemas más fecundos de enseñanza, los métodos más efectivos para transmitir las conquistas de la posteridad a los nuevos experimentadores, se compusieron a base del binomio técnica-estética. Las técnicas solas, sin alma, se convertían en moldes rígidos donde se podían producir vasijas hermosas, pero archiconocidas. Las estéticas separadas de la materia, las búsquedas inagotables de definiciones metafísicas, en un campo donde el ser mismo de la obra exige la fusión permanente y existencial de lo físico y lo inmaterial de la forma, resultaban no sólo inoperantes, sino en muchos casos lamentablemente falsas. Claro está que en esto puede tener lugar el típico divorcio entre los que hacen y saben hacer las obras y aquellos que las analizan desde afuera. Para los que hacen y enseñan a hacer las obras bellas, no cabe posición más inteligente y fecunda que mirar, observar y estudiar su oficio artesanal con un espíritu abierto a todo lo que puedan ofrecerles los científicos y los intelectuales.

Desde la más remota antigüedad, la belleza natural y artística fue objeto de análisis para los más notables filósofos. Sin necesidad de abanderarnos en una u otra escuela, podemos sacar fruto de sus diversos planteamientos. Sin necesidad de partir de una escuela de estética, podemos meditar estéticamente y lograr, de este modo, organizar nuestro trabajo a la luz de los principios que la historia del arte nos demuestra como imperecederos.

RAFAEL C. SÁNCHEZ

*Profesor-Jefe del Depto. de Cinematografía
de la Escuela de Artes de la Comunicación.*

*Universidad Católica de Chile.
Santiago de Chile, marzo de 1970.*

PRÓLOGO A LA TERCERA EDICIÓN

Son muchos los usuarios de *Montaje cinematográfico, arte de movimiento* que me han sugerido actualizar la obra. Curiosamente son muchos más los que afirman lo contrario: —no lo cambie. Su mayor mérito es su estructura permanente.

Desde aquí agradezco a los cientos de profesionales de cine y televisión que han hecho positivos comentarios sobre este libro, y —¿por qué no?— a destacados creadores de Europa, América y Asia que han seguido en sus realizaciones, a veces con escrupulosidad, las normas y criterios propuestos en sus páginas.

Lo que en realidad sucedió, no es que este libro haya "inventado" un buen sistema, sino que logró sintetizar un poco más el difícil lenguaje de la pantalla, fundándose en el modo con que nuestra mente percibe, conoce, interpreta y da forma imaginal a las realidades que se proyectan al fondo de nuestras retinas, y que los grandes creadores del cine intuyeron por más de medio siglo.

Esta fundamentación psicoestética subyace en este libro sin ser explícita. Mis discípulos y mis amigos de los más diversos lugares del mundo, me han insistido que no la deje en la penumbra, porque es la base científica que da permanencia a este "tratado de montaje" (como lo suelen llamar), y es la que lo ha convertido en "manual de consulta" o "libro de cabecera" para los más variados oficios del quehacer audiovisual.

Paralelamente a mis estudios sobre la estética del cine, desde los comienzos de la década de los 40 me interesé en la relación —que tenía que existir— entre el lenguaje artístico y los secretos mecanismos de nuestro cerebro al entrar en contacto con la realidad del mundo físico. En una palabra, me inquietó el problema de la *percepción*, tan increíblemente desatendido y tan confusamente analizado por la filosofía, la psicología y la pedagogía. Ciencias, todas éstas, para quienes la *imaginación* no merecía un mayor estudio.

Desde 1976 tomé en serio esta tarea de investigar y sistematizar los procesos psicocognitivos que tienen lugar en la comunicación humana. El campo de acción se expandió gigantescamente, porque ya no se trataba del arte cinematográfico, ni del arte musical ni del literario, sino que se hacía presente el interés de los didactas, los periodistas y todos los otros oficios que de una u otra forma se topaban a cada paso con el problema de su propia *expresión* y de la *atención* a ella prestada.

Todo pensamiento se torna fácil y se fija en la atención y la memoria de los receptores cuando es "prefigurado"; o sea, cuando el emisor conjuga la palabra (del hemisferio izquierdo del cerebro) con la imagen y la afectividad (del hemisferio derecho). Dicho en términos corrientes, cuando la palabra conceptual se encarna en las imágenes-interiores de nuestra fantasía. Este proceso fue usado por los poetas y dramaturgos desde la antigüedad, pero fue abandonado, o simplemente ignorado, por los cientos de otros comunicadores que no portaban el título de "artistas", pero no obstante esperaban ser atendidos con claridad y permanencia.

La Universidad Católica de Chile, donde aún permanezco desde 1955, ha cooperado en mis investigaciones de los últimos 12 años, en las que me han prestado entusiasta colaboración profesores de 11 diversas escuelas y facultades.

En mis cursos sobre percepción dictados entre 1970 y 1991 para estudiantes de periodismo y de licenciatura en estética y para profesores (desde educación básica hasta universidad) cuyo número ya superó los tres mil, fui comprobando que era necesario redactar un libro sobre expresión-perceptual; es decir, sobre prefiguración del pensamiento. Lo estoy terminando y espero entregarlo pronto para ser editado. Creo que será un buen complemento y actualización de *Montaje cinematográfico, arte de movimiento*.

RAFAEL C. SÁNCHEZ

Abril de 1991

PRIMERA PARTE

EL FENÓMENO ARTÍSTICO

INTRODUCCIÓN

ESTE LIBRO

Este libro no enseña a hacer todo el cine. Primero, porque está dedicado al editor, y por lo tanto prescinde de muchos aspectos de técnica y estética que son indispensables para hacer cine, pero no atañen al oficio del editor. 1

Tampoco pretende abarcar toda la edición. El tema no cabe en un libro, ni es posible enseñar este oficio por libro. Ningún arte podría ser enseñado a través de un escrito. Es indispensable la práctica del alumno junto a un maestro.

Estas páginas están destinadas a despertar inquietudes y abrir campos de investigación, de estudio y de ejercicio en un aspecto lamentablemente olvidado por gran parte de los que hacen cine, tanto para la pantalla grande, como para la pantalla chica de televisión. Es fácil afirmar que el cine es montaje; esto es obvio para cualquiera que haya dado los primeros pasos en la creación cinematográfica. Pero no es tan fácil encontrar personas que estén conscientes de que el montaje es, ante todo, *movimiento*. 2

He aquí la finalidad de este libro, analizar el movimiento en las variadas formas de que se haya revestido en el juego de la pantalla, e inducir al alumno a seguir más allá, en este dilatado y maravilloso campo.

UN OFICIO OLVIDADO

La edición es quizás uno de los oficios más olvidados del cine. Se han escrito infinidad de libros sobre los otros cargos creativos y técnicos de la cinematografía. Sobre la técnica y artesanía de la edición, apenas unos pocos, y generalmente algunos escasos capítulos de otros libros, le han sido dedicados. De aquí que el trabajo en moviola haya sido 3

prácticado e improvisado por quienes sentían vocación, sin una base estética sólida. Es inexplicable, porque nadie ignora (dentro de la producción cinematográfica) lo que significa la artesanía del editor. En sus conocimientos y en su sensibilidad se entrega todo el esfuerzo de una producción costosísima. Excepción hecha de los trabajos técnicos, no existe *ningún oficio creador* dentro de la gestación de un film que caiga tan íntegramente en manos de *una sola persona*, como sucede con la edición. No significa esto que el trabajo en moviola sea el más difícil, ni el más creativo. Es simplemente el más desamparado de asistencia.

- 4 Se alegrará que el director (creador principal de un film) suele estar a su lado en todo momento. Esto es cierto en algunos casos. Precisamente en el caso de los más grandes realizadores, quienes han sido conscientes de lo que significa, para la creación de sus obras, esta etapa de moviola. Pero aunque el director esté clavado junto a la moviola, si él mismo no es editor, es porque necesita del personaje especializado que *interpretará* su obra, mediante la tijera y un cúmulo de conocimientos técnicos y artísticos que constituyen su oficio. No se olvide la forma que el esfuerzo ingente que significa la filmación está minuciosamente delineado y elaborado para obtener un montaje de todos aquellos trozos. Tal montaje se realiza, en su verdadera forma y en su aspecto definitivo, en la moviola.

Si estas páginas están llenas de lagunas y de temas sólo sugeridos y no bien terminados, serán útiles si sirven para que otros se lancen a una investigación y sistematización más profunda.

EL SISTEMA DE ESTE LIBRO

- 5 El sistema didáctico de este libro no pretende ser único. Pueden existir cientos de sistemas buenos. Lo importante es apoyar al discípulo en una base verdadera, en principios estéticos inmovibles, y desde allí en adelante ir desplegando los diversos ramajes y derivaciones sin dejar de ser consecuente con los principios planteados. No tiene ninguna importancia que un sistema se limite a ciertos aspectos, dejando otros, con la condición de que el discípulo aprenda a buscarlos. Por lo tanto, si existe una norma elemental necesaria a un sistema didáctico, se podría afirmar que ella es *la formación de un sentido de búsqueda personal*.
- 6 Para lograr esta inquietud y esta seguridad en el discípulo no sólo se debe enseñar la receta técnica; es necesario habituarlo a trabajar simultáneamente con las manos y con su sensibilidad creadora. Más aún, es necesario habituarlo a una permanente reflexión interior, que tiene mucho de metafísica, pero que, además, es de un sabor y un color esencialmente físico y sensorial. Por esta razón dedicamos esta primera parte a una reflexión estética, sin ningún deseo de clasificar las ideas en tal o cual escuela filosófica, sino exclusivamente con el deseo de invitar al discípulo a conocer su vida interior, fuente de donde dimana todo lo que él haga y pueda hacer en el campo artístico.

SEPARACIÓN METODOLÓGICA DEL FONDO Y LA FORMA

En la mayoría de estas páginas se hablará de las *formas-puras*, y se tratará, por todos los medios, de convencer al alumno de que domine primero la forma artística del montaje, antes de confiar en las formas e *ideas representadas*. 7

Tal planteamiento puede parecer un contrasentido en una época como la nuestra, donde cada ser humano, y especialmente cada hábil artesano de los medios de comunicación, debería jugarse entero por una causa socialmente útil a la humanidad, que lo espera. Podría parecer un desperdicio de energías dedicarse a cultivar las "bellas formas puras" en medio de un mundo urgido por la búsqueda de estabilidad para el individuo enclavado en una interdependencia social. Ha llegado a adquirir tal dimensión esta visión comunitaria de los derechos y obligaciones de cada ser humano, que ya no se mira con buenos ojos a quien no quiera estar *comprometido* con una causa.

Según nuestro parecer, un artista del momento actual no podrá enajenarse del mundo que lo rodea. Debe servir en uno u otro modo a la humanidad evolucionada que exige de él un pronunciamiento. Pero estamos convencidos de que, en medio de las más hondas divergencias partidistas y doctrinarias, persiste un anhelo de unificación. Cada ser humano busca la forma de influir en los demás para llevarlos a *un mismo pensamiento común*. Existirán siempre individuos egoístas; pero de los tales no vale la pena hacer mención. Y estamos convencidos de que las artes son uno de los medios más potentes de unificación. Fórmense verdaderos artistas y la humanidad logrará más fácilmente un anhelo común. Sobran doctrinas y faltan sentimientos. La guerra (la muestra más patente de inmadurez y enfermedad en el espíritu humano) no puede existir entre un grupo de seres que contemplan juntos la belleza y cantan juntos una melodía que brota espontánea de sus corazones. Aunque cada individuo del grupo esté imbuido de una doctrina social o política diversa, podrán trabajar juntos en la creación artística. Terminado ese instante de unidad, podrán buscar otro grupo donde se encuentren con otros individuos comprometidos. Un grupo y otro grupo y muchos otros grupos, *compartidos* en diversas actividades. Esto es lo que está sucediendo cada vez más en la historia contemporánea. El hombre está aprendiendo a convivir un pedazo de su vida con un grupo de "comprometidos" y otro pedazo de su vida con otro grupo de "comprometidos" en esferas diversas que *no tienen por qué ponerse en pugna*. La guerra es el disparate más grosero y primitivo, precisamente porque cierra toda posibilidad de compartir algo con aquellos que no comparten todo. 8

La tarea de un maestro de arte debería ser la de enseñar los principios de la creación artística a sus discípulos, para que ellos los apliquen en sus diversas esferas comprometidas. El arte es algo demasiado común como para encajonarlo en una doctrina partidista. El arte es uno de los pocos estratos de la cultura donde todos los hombres seguimos concordes y unificados. Sería insensato destruir parcelas del espíritu donde todos podemos estar juntos. Otra cosa es el uso que cada individuo pueda dar a su dominio del arte, en el ámbito de sus propios compromisos. Ernani Fiori¹ resume este pensamiento 9

¹ Catedrático brasileño, entonces vicerrector de la Universidad Católica de Chile. La frase la dijo en la primera sesión de estudio para la fundación de una Escuela de Artes en la misma Universidad, en mayo de 1968.

con las siguientes palabras: «creo en los artistas comprometidos; no creo en el arte comprometido».

- 10 Imbuido de este respeto fundamental hacia el compromiso, el maestro de arte deberá enseñar la manera de crear la belleza a un joven de tal o cual ideología; y cuando recibe sus ensayos creativos deberá corregir las faltas y guiar su mano en el dominio de *las formas*; porque sin dominar las formas el *fondo* quedará sin fuerza, y por elevados que sean sus ideales doctrinales, éstos no serán transmitidos. Lo más inconveniente sería, pues, una enseñanza del arte solamente para aquellos que comparten con la doctrina del maestro.
- 11 Nunca como ahora se hace necesario separar el concepto *fondo* del concepto *forma* en cuanto a los *sistemas de enseñanza*. Simplemente por respeto a la evolución humana. Somos nosotros mismos, en este libro, los que explicamos el fondo y la forma como algo inseparable en *la obra artística* (§ 24). Pero una cosa es el camino de abstracción metodológica con que se debe proceder en la didáctica, y otra, muy diversa, el fenómeno estético que entraña la obra realizada y concreta.

CAPÍTULO PRIMERO

LAS FACULTADES CREATIVAS

Esta primera parte está dedicada a una visión general del fenómeno estético.

12

El término "estética" suele producir un instintivo rechazo en muchos artistas que, por su mismo temperamento ultrasensitivo y ultrapráctico, sienten hastío ante el campo de las lucubraciones metafísicas. Para ellos, precisamente, está destinada esta primera parte donde tratamos de explicar el proceso íntimo de la creación artística, con toda la veneración que nos merece este importante campo de la actividad humana. Frente a las experiencias concretas y palpitantes de los artistas, las frases de los grandes filósofos adquieren vida y sentido. Por esto nos sentimos haciendo estética aun cuando nuestro interés último no es discutir la significación de un término universal y abstracto, ni definir la verdad (lo que consideramos imposible), sino señalar un camino para que los iniciados en el arte se apoyen en la experiencia antigua y puedan así vivir la verdad.

"Estética" es un término creado por un discípulo de Leibniz, Alejandro Baumgarten, a mediados del siglo XVIII. Igual que su maestro, Baumgarten sostuvo la tesis de que la estética debía tener un lugar aparte en la filosofía por ocuparse de la belleza, que (según ellos) es un producto subjetivo de la sensación (*aistánomai*, en griego), en oposición a la lógica, que es la ciencia del pensamiento.

13

Para nosotros, el fenómeno artístico es ante todo un hecho y una operación interior del hombre entero, con todas sus facultades armónicamente ocupadas en *comunicarse*. Fenómeno (del griego *fáinomai*) es todo lo que aparece, se manifiesta.

LA MATERIA PRIMA

- 14 La palabra "arte" viene de *agere*, que en latín significa hacer, realizar. Todo artista debe trabajar, elaborar. *Elaborar* es la mejor traducción del *agere* latino. Es como «sacar de» mediante una manufactura. Todo artista debe sacar algo nuevo de una materia informe. Su largo aprendizaje está destinado a adquirir la habilidad artesanal para imprimir la forma a una materia.

Las materias varían grandemente entre un arte y las otras artes. Pero, cosa curiosa, no son las materias las que más diferencian las artes. Primeramente, porque las materias o materiales con que trabaja el artista son de las más diversas índoles. Unas son sustancias minerales (povos de color, aceites, argamasas, piedras, mármol, hierro), como las usadas por los pintores, escultores y arquitectos; otras son sonidos, como en la música, dramaturgia, cinematografía; otras movimiento corporal, como en la danza, el mimo; otras son palabras, como en la poesía. Y ésas y otras muchas materias son compartidas por diversas artes.

Tales materias-primas son del todo secundarias en la creación artística. La verdadera «materia» fundamental con que el artista elabora su obra, sea de la índole que sea, son las imágenes de la fantasía.

Comprender este mecanismo psicológico del proceso artístico es de importancia, porque anida aquí todo un enfoque del sistema docente. Recuérdese que estamos empeñados en un método de enseñanza, no en una polémica metafísica.

FACULTAD IMAGINATIVA

- 15 La fantasía o imaginación es una facultad humana lamentablemente descuidada en la educación del hombre. Ha sido relegada por siglos en la trastienda de los fenómenos incontrolables del ser humano. Por un afán desmedido de intelectualismo se ha creído sólo en las definiciones conceptuales y no se ha destinado el suficiente esfuerzo para analizar la fecundidad de la fantasía y su tremendo significado en el comportamiento humano.
- 16 El artista, por instinto y por necesidad vital, es el hombre que se mueve, que intuye, que siente y se expresa a través de las imágenes. Por esta razón no podrá existir un arte poético compuesto de solas ideas abstractas. Nada más preciso a este aspecto, que la definición que dio Aristóteles de la poesía: «Tiene por fin asignar nombres propios a las generalidades» (*Poética*, ix, 3), donde este psicólogo de la antigüedad señala como el oficio del poeta bajar de lo general-abstracto a lo particular-concreto, a lo que tiene «nombre propio», a lo que está encarnado en la imagen.
- 17 Este término "imagen" (o "fantasma", como lo llamaron los griegos) no se refiere solamente a lo visible, a la imagen que captan los ojos, sino que abarca toda la gama de datos sensoriales que se acumulan en la memoria imaginativa. Las cosas que recordamos están revestidas de colores, volúmenes, luces y sombras, olores, sonidos, tersuras, asperezas, rugosidades, sequedad, humedad, amargura, dulzura y acidez al paladar, y mil notas sensitivas por añadir.

Junto a cada idea que podamos concebir en nuestra inteligencia, hay imágenes que la soportan. La psicología acepta el hecho de que resulta imposible pensar sin alguna imagen que acompañe y sostenga al concepto. Esta aseveración es mucho más trascendental de lo que pudieran imaginarse aquellos educadores que continúan embutiendo conceptos y más conceptos a los niños y a los jóvenes y a los adultos en forma *abstracta* y que basan toda la didáctica en palabras-conceptuales, mientras dejan virgen, sin cultivo alguno, el campo fértil de la imaginación y la afectividad. 18

La imagen tiene el mágico poder de despertar afectos. Sería risible el hombre que pretendiera despertar afectos por medio de conceptos abstractos. 19

Por lo tanto, la imagen está ligada a las emociones y sentimientos nobles e innobles; a las recónditas motivaciones que hacen que un ser humano se decida por tal o cual camino a seguir.

La inteligencia y sus operaciones abstractas y universales son indiscutiblemente la mayor conquista del hombre en su proceso evolutivo. La mente humana, con su poder de análisis y síntesis, es suprema, soberana. 20

Pero el hombre es de carne y hueso y todo lo que procure hacerlo olvidar de ésta su condición material es, en último término, dañino y desorientador.

El artista vive, siente y se expresa a través de las imágenes sensoriales y afectivas; pero permanece constantemente consciente de que todo aquello que él hace esta dirigido por su inteligencia ordenadora. Toda forma artística es un fruto del orden y de la armonía creadas por la inteligencia sobre el dato sensorial. Es tal esta simbiosis de todas sus facultades, que resultaría imposible decidir cuál de ellas toma una parte mayor o más excelsa en el trabajo creativo.

Y es precisamente a esta armonización equilibrada de las potencias humanas a lo que debería volverse cuando se habla de cultura y educación de los pueblos.

Todo ser humano, por intelectualizado que pretenda ser, está sometido a este proceso cognoscitivo de su naturaleza sensorial. La diferencia con el artista está únicamente en el grado de sensibilidad y en la atención que él presta al fenómeno interior.

Afortunadamente muchos hombres van despertando a esta necesaria transformación, y nunca como ahora se había notado un borrarse de los límites y un derrumbarse de los muros tradicionales que separaban a los científicos, filósofos y artistas. Y no se entienda esto como una cordial fusión y un visitarse de buenos vecinos, pues no son sólo las personas las que se acercan, sino que son la ciencia, la filosofía y el arte las que comienzan a encontrarse mutuamente y a sorprenderse a sí mismas en terrenos comunes. 21

FONDO Y FORMA

En el lenguaje tradicional se ha dado el nombre de *fondo* al contenido representado por las obras de arte. Así, se ha hecho costumbre popular el dividir el *fondo* de la *forma*, por un largo influjo de la escolástica peripatética. 22

Aunque tal bisección podría ser discutida e impugnada desde un punto de vista estético, creemos oportuno aceptarla aquí como útil, a condición de determinar su verdadero significado.

- 23** La inmensa mayoría de las producciones artísticas de la humanidad ha sido representativa. En otras palabras, el más alto porcentaje de creadores ha dedicado su trabajo artesanal a presentar gestas heroicas, escenas épicas y románticas, personajes mitológicos, personajes ilustres, seres humanos, animales, naturalezas muertas, vegetaciones y paisajes naturales, momentos místicos, momentos triviales, dramas de la vida, etcétera; todo ello como *fondo* de sus obras.

¿Cuáles de todos esos intentos representativos han merecido pasar a la posteridad como obras de arte? La respuesta a esta interrogante deberá aclarar dos aspectos del asunto que nos ocupa. Primero, hacer justicia al arte representativo, y segundo, reconocer que lo representado, el *fondo*, es secundario si se le abstrae de su *forma*.

- 24** El verdadero valor no podría jamás medirse ni por los quilates del *fondo*, ni por los quilates de la *forma* separadamente. Ningún análisis será justo y acertado si procura dividir lo que el artista jamás dividió. Para el artista el personaje no está vivo fuera de su obra. Si está pintado el retrato de un archiduque, éste es una persona diversa al «personaje» que nacerá sobre la tela. Por lo pronto, el archiduque que ha venido a posar es un ser independiente y desconectado de su vida íntima. El archiduque del lienzo es su propio engendro, le pertenece por entero. De allí que los mejores cuadros jamás han resultado iguales al modelo. No precisamente por una intención de embellecer y mejorar a la persona, sino solamente porque el artista está creando y, por ende, se resiste a copiar. En infinidad de casos el modelo ha sido mucho más decente que el intencionalmente retorcido y malgastado rostro que ha dejado el pintor en su cuadro.

- 25** Esto nos lleva a deducir que todas las acciones narradas por los literatos, y cantadas por los poetas y músicos, y montadas por dramaturgos y cinematografistas, no tienen su propio valor fuera de la obra. A menudo hemos dicho: «¡No me cuentes el argumento porque voy a ver la obra!» Esta petición, que en muchos casos sólo obedece al deseo de no conocer anticipadamente la resolución sorpresiva del nudo, es en otros muchos casos fruto de la experiencia, que nos ha indicado cuán diversa es la historia contada y descarnada, de aquel asunto que nace de los personajes "vivos" en el proceso de la obra.

El arte tiene el mágico poder de transportarnos al momento presente de aquellos personajes. La historia, como ciencia, debe narrar los hechos en pretérito.

- 26** Otro aspecto característico del arte es la *estilización*. (§§ 66, 67)

Habíamos dicho que el retrato pintado no solía parecerse al modelo y que el pintor rehúye copiar la realidad. Esta tendencia es tan universal en el fenómeno artístico que parece constituir algo necesario (si no esencial) a la forma con que el creador ve las cosas, sin importarle demasiado cómo sean realmente allá afuera de su percepción y sensibilidad.

Algunas articulistas han declarado que el cine no puede ser un verdadero arte por causa de su realismo fotográfico. Tal afirmación no sería tomada en serio por ningún cinematografista; pero sí plantea dudas al que conoce el cine sólo a través de la pantalla. Por de pronto, hay algo de verdad en afirmar que, mientras el drama suele estilizar escenografía, maquillaje, gestos, iluminación y lenguaje, el cine, en la mayoría de sus obras, nos hace sentirnos en contacto con la más desnuda realidad. La defensa del cine no podría basarse en la lista de filmes, al estilo de *El gabinete del doctor Caligari*, de Robert Wiene (1920), donde escenografía, luz, ademanes y maquillaje eran de fantasía; porque deberíamos dejar fuera obras fílmicas de valor indiscutible, en que esos mismos factores fueron tratados con realismo.

27

El verdadero planteamiento se basa en un hecho general para todas las artes (y por eso nos hemos detenido a tratarlo): la estilización no suele darse en todos los niveles simultáneamente. Es así como el cine puede estilizar algunos factores, al mismo tiempo que deja de estilizar otros. El montaje, como forma fundamental del cine, con su tratamiento irreal del tiempo-espacio y con su proceso selectivo de los factores narrativos es, de por sí, una deformación intencionada de la realidad que podrá merecer el calificativo de estilización-artística si su tratamiento es de categoría creativa. (§§ 90, 91)

28

LA ABSTRACCIÓN

Hemos afirmado que toda la creación artística es fruto de un orden y de una armonía que emanan de la inteligencia. No porque partamos de la base de que el hombre posee una parcela de su espíritu donde se fabrican o producen conceptos abstractos, sino porque ciertos actos cognoscitivos y ciertas manifestaciones del ser humano llevan el sello inconfundible de una operación diversa. Tal operación es la que nos permite pensar y relacionar razones.

29

De todas las características que pudiesen enumerarse acerca del mecanismo y naturaleza de las operaciones intelectuales llamadas conceptos o ideas, la que más interesa al esteta es su tendencia a la abstracción.

Abstracción es quitar algo, es despojar de lo accesorio y quedarse con lo que interesa más. Ahora bien, cabe hacernos aquí varias preguntas:

- ¿Qué recibe el conocimiento antes del despojo?
- ¿Qué es accesorio y qué es objeto de su interés?
- ¿Lo accesorio es eliminado o queda en algún sitio?²

Las cosas reales que están fuera de nosotros no pueden ser conocidas sino a través de la puerta de nuestros sentidos. Las vemos, las escuchamos, las tocamos, gustamos, olemos; en fin, las percibimos sensorialmente y en forma absolutamente individual. Tocamos, escuchamos y vemos tal cosa determinada, particular, única. Por ejemplo, este

30

² Responder a estas preguntas no es para nosotros un ejercicio de lógica escolar. Es algo así como afrontar sin temor el íntimo y más radical mecanismo del fenómeno estético. Ahora bien, meterse en este sutil terreno con sólo manipulaciones metafísicas, equivale a escribir un poema con cifras sacadas de una tabla de logaritmos.

libro que estamos leyendo, de tales dimensiones, de tal color, de tal dureza. No existe otro idéntico en el mundo, aunque sea muy parecido a otro ejemplar de la misma edición.

Tan pronto vemos y tocamos este libro, en forma casi simultánea comienza a operar la inteligencia. Por de pronto, lo conoce como "un libro". Si entonces entra un ingeniero amigo a nuestra habitación y le decimos: tengo un libro que mostrarte, él nos mirará sin saber aún si le hablamos de este libro o de otro. Libro es un concepto abstracto que obedece a ciertas notas o nociones convencionales que constituyen su definición universal. Sólo un salvaje de la jungla podría estar desposeído del concepto-libro.

- 31 Ahora bien, supongamos que el amigo en cuestión saca del bolsillo un objeto extraño y nos lo muestra. Es un trozo de material plástico con algunas líneas doradas que cruzan ordenadamente su superficie. Lo tomamos en nuestras manos. Es sólido y liviano. Lo observamos por todos lados y terminamos diciendo: no lo conozco. Él lo vuelve a su bolsillo y nos dice que es un amplificador electrónico de circuito-impreso. «¡Ah! —respondemos sorprendidos— ahora entiendo. Había leído sobre estos diminutos y maravillosos inventos, ¿me lo dejas ver de nuevo? No me lo había imaginado así».

El concepto-libro lo fuimos formando desde la infancia, cuando nuestra razón daba sus primeros pasos en medio de percepciones sensoriales variadas. A través de múltiples tanteos y después de comprobar que esos objetos de papel con figuras negras eran mirados por los mayores, quienes sabían sacarles cuentos y recetas de cocina y números de teléfonos, mucho antes que nosotros supiéramos leerlos, ya habíamos abstraído el universal y útil concepto-libro. Y, sin saber aún distinguir la A de la B, nos apresurábamos a tomarlo cuando la mamá nos decía: «Hijo, pásame ese libro rojo que está al lado del otro amarillo».

El concepto circuito-impreso lo obtuvimos antes de una experimentación sensorial. Habíamos leído lo que era, pero nunca lo habíamos visto. El universal circuito-impreso había sido despojado de su particularidad y había llegado hasta nosotros a través de una definición abstracta. Ahora lo tenemos en la palma de la mano y sentimos su peso insignificante, sus caminos metálicos, su diseño ingenioso. El amigo no ha dicho nada nuevo sobre su funcionamiento y sus usos. Nosotros lo sabíamos ya. Pero el hecho de tener uno en la mano, de experimentar sensorialmente su ser-físico, nos produce satisfacción y confesamos que aunque ya teníamos el concepto-universal-abstracto, es precisamente ahora cuando hemos logrado conocerlo en concreto.

- 32 Un hecho curioso sucede en nuestro mecanismo cognoscitivo: nada conocemos si no ha penetrado a través de los sentidos. Aun cuando habíamos leído acerca del circuito-impreso y habíamos tratado de saber lo que era, nuestra imaginación había forcejeado incesantemente por producir una imagen del objeto electrónico. Miles de personas habrán leído acerca de este objeto sin tenerlo a la vista. Pues bien, cada uno debió formarse alguna imagen propia en su fantasía. Muchos, al tenerlo en sus manos por primera vez, habrán exclamado: «No lo había imaginado así». Otros tuvieron la fortuna de conocerlo a través de un didacta inteligente que se los enseñó concretamente o se los *describió con imágenes*.

Así, pues, antes del despojo, el conocimiento recibe el ser-físico de las cosas en todo su contexto vital.

RESERVA DE LOS DESPOJOS

Pues bien, todo aquello que hace fácil la comunicación; aquellos viejos recursos pedagógicos para captar la atención: «de lo conocido a lo desconocido, de lo concreto a lo abstracto»; aquello que hace deleitoso el conocimiento, es precisamente lo accesorio de que se despoja el objeto aprehendido por el entendimiento razonador.

Lo interesante es que el despojado accesorio no desaparece. Permanece en la facultad de la fantasía o imaginación. La memoria imaginativa no sólo conserva los datos sensoriales, sino que posee la admirable cualidad de combinar datos que jamás se habían percibido en esa forma.

Todos tenemos la imagen de un león africano, con su cabeza melenuda, sus ojos penetrantes cubiertos por unos párpados soñolientos, sus mofletes caídos que se levantan de vez en cuando para dejar ver los colmillos o para dar paso al lengüetazo que peina los bigotes. Jamás, quizás, habremos tenido la oportunidad de haber tenido un león invitado a la mesa; circunspectamente sentado, con la servilleta atada al cuello y sus dos patas delanteras delicadamente posadas sobre el mantel. Sin embargo, nuestra "fantástica" imaginación nos permite verlo, sentirlo, palparlo en tal circunstancia inventada.

En este mágico poder de nuestra imaginación tiene origen la posibilidad de toda invención o "creación" artística.

LA RESONANCIA AFECTIVA

La expresión artística nace de la unión e intercooperación más intensa entre las diversas facultades humanas. El conocimiento artístico, su proceso creativo y su comunicación o expresión significan una de las operaciones más armónicas del hombre. Alma y cuerpo, espíritu y materia, idea e imagen, inteligencia y fantasía se unen, se compenetran vitalmente y al momento de su eclosión se origina el afecto y la emoción. Los afectos son como el perfume invisible de una flor. Se los ha llamado "actos" de otra facultad del alma. Misteriosos actos son estos nimbos que emanan del corazón o rebotan en él, acelerando su pulso. Misteriosos e insondables, porque parecen ser "estados" del sujeto, *sin objeto* definido. Es fácil, como enseñan los psicólogos, señalar los objetos del conocimiento intelectual o sensorial, consciente o subconsciente. Pero ¿dónde buscar el objeto preciso de tantos estados anímicos vagos, cuya única definición explicativa se logra tratando de usar metáforas lejanas y figuras del lenguaje que puedan reproducir experiencias habidas?

Y, sin embargo, qué tremendamente grande es el papel que juegan los sentimientos y afectos en nuestra vida humana. Tanto es así que, para definir a una persona, acudimos cien veces más a sus sentimientos que a sus ideas, y generalmente rechazamos sus ideas solamente porque rechazamos sus sentimientos.

33

34

- 35 Es por esta inherencia entre imágenes y afectos que el artista es de una sensibilidad extrema. Los dolores y las alegrías, las penas y los deleites adquieren en su interior una fuerza mayor que en el común de los hombres.

Artista suele llamarse al que posee estas facultades y las usa para expresarse mediante obras. No obstante, existen millones de personas de alma-artista que por otros motivos jamás pudieron o tuvieron oportunidad de crear obras. La característica más singular de toda alma-artista es la *facultad de admirarse*. La admiración es, desde cierto punto de vista, una virtud que, como tal, debería cultivarse desde la infancia. Admiración es el sobresalto interior que produce lo bello al hacer su entrada sorpresiva en el conocimiento del hombre. Quien jamás se admira de nada es como un ciego-sordo a quien han dejado abandonado en un teatro de danzas.

LA INTELIGENCIA CREADORA

- 36 ¿Qué sucede en el proceso intelectual del artista cuando está creando una obra no-representativa? En otros términos: ¿qué hace la inteligencia cuando la obra no contiene argumento, ni ideas-significadas?

Supongamos el caso del músico que se sienta frente al teclado e improvisa una fuga, como lo hizo una vez Johann Sebastian Bach, por petición de Federico II. Algunas de esas improvisaciones sobre un tema dado en ese instante por el mismo Emperador, fueron escritas después por su autor y hoy día resisten nuestro más severo análisis.

Cuenta la historia que Federico quedó cautivado por la hermosura de aquella fuga, magistralmente brotada de las manos del maestro, y que el aplauso de la Corte se convirtió en ovación.

Tales obras, que habrían de constituir la *Ofrenda Musical*, son un hermoso tejido contrapuntístico cuyo contenido no es otra cosa que formas-sonoras bellas³. No narran, no adornan versos, no expresan gestas heroicas. Son un acabado modelo de lo que queremos expresar cuando decimos *forma-pura*.

³ J. S. Bach improvisó una fantasía y fuga (*ricercare*) frente a Federico II. Días después escribió esta partitura y añadió seis cánones y una fuga canónica, y envió este conjunto de obras sobre el mismo «Thema Regium», con una dedicatoria al Rey y bajo el nombre de Ofrenda Musical. Pueden leerse los detalles de esta anécdota en la obra de Albert Schweitzer, *Johann Sebastian Bach, el músico-poeta*, (tr. Jorge D'Urbano, ed. Ricordi Americana, Buenos Aires, 1960; página 167.).

Según Roger Vuataz (edición «Ars Viva», Bruselas, 1937), la *Musikalisches Opfer*, compuesta por J. S. Bach en 1747, consta de diecisiete piezas. Este es el tema de Federico II:



Sólo compositores de la categoría de un Bach podrían elaborar una arquitectura sonora tan perfecta sin ningún tiempo de ensayo y tanteos sobre el teclado. Esto equivale a decir que Bach dominaba de tal manera la forma-fuga y las mil posibles peripecias polifónicas que puede sufrir un tema, que a medida que Federico deslizaba los dedos de una mano por el teclado y dejaba oír una escala endiabladamente cromática (elegida con toda malicia), el viejo maestro tenía tiempo suficiente para seleccionar y determinar lo que habría de hacer.

El estudio de cualquiera de estas fugas nos acusa un plan perfecto. Bach no improvisaba, en el sentido más estricto de este término. El ponía sobre el teclado una experiencia acumulada durante una vida entera. Bach componía en esos momentos igual que cuando lo hacía en casa, o sobre el teclado del órgano de Santo Tomás de Leipzig.

Nos interesa ahora analizar qué parte tomaba la *inteligencia* de Bach durante esa composición.

Lo que escuchaba la Corte eran sólo sonidos, sensaciones auditivas que la dejaron cautivada. Si llamásemos a un indígena de la selva amazónica y le hiciésemos escuchar la fuga de Bach, difícilmente se deleitaría como los cortesanos de Prusia.

El compositor ha ordenado los sonidos dentro de un contexto familiar a sus auditores. El tema ha sido expuesto y luego respondido en otro tono de la escala armónica. Ha seguido avanzando en medio de peripecias. Es un tema unificador que se desenvuelve dentro de las variaciones y diseños contrastantes en el plano horizontal de las melodías y se afirma pisando sobre los pilares verticales de la armonía tonal. Este orden llegaba de algún modo a la percepción de los cortesanos.

Lo que acabamos de expresar en términos difíciles para quien no esté enterado de la técnica musical, es mucho más simple y familiar para quien lo escucha plasmado en los sonidos de un clavecín. Lo que queremos apuntar con todo este penoso discurso es que no existe *ni una sola nota* de estas fugas de Bach que esté colocada *sin razón*, sin obedecer a un plan de ritmo, armonía y forma musical que está dirigido por una clara inteligencia ordenatriz.

LA IDEA ARTÍSTICA

Ahora bien, todo este esfuerzo intelectual, necesario para una creación de tal envergadura, está destinado *exclusivamente* a imprimir una forma sobre la materia-fundamental de los sonidos.

En lo más interior del maestro Bach, la forma *no está separada* del sonido mismo. Tal abstracción sería imposible e inútil.

Y atiéndase bien a esta aseveración, extraña para muchos que no han experimentado el fenómeno creativo. El concepto-forma, el concepto-ritmo, el concepto-armonía, cualquier concepto-ordenación musical podrá abstraerse y convertirse en idea-universal despojada de accesorios sensoriales; pero *durante* el proceso creativo de una obra determinada, la forma de aquella fuga es un concepto-imagen-particular e individual que, por el mero hecho de no representar nada más que la belleza intrínseca de esos sonidos,

37

38

39

por el hecho de tratarse de una forma-pura, exige para aquel trabajo de la inteligencia un nombre específico, extraño, pero exacto: *idea artística*.⁴

- 40 Y obsérvese bien que no se basa esta concepción del trabajo estético de la inteligencia en el solo hecho del goce reducido. Se ha escuchado a menudo a ingenieros-matemáticos enfatizando el placer que ellos experimentan en el juego de los números y comparándolo (asemejándolo) con el placer estético.

Es innegable que ellos pueden gozar, como gozaban los escolásticos con sus malabarismos silogísticos. Ni lo discutimos ni lo menospreciamos. Lo que sí afirmamos es que se trata de otro orden específicamente diverso. En los matemáticos y filósofos habrá placer intelectual, en el artista hay placer intelectual-sensorial simultáneo e *inseparable*.

El objeto del conocimiento intelectual para un filósofo es algo abstracto. El objeto del conocimiento intelectual del artista es siempre un abstracto-concreto.

En otras palabras, el artista se niega a trabajar con una facultad separada e independiente. La obra artística se origina y está destinada a *todo el hombre*.

- 41 Cuentan que, durante la fiebre de la música programática del siglo XIX, un alumno de Robert Schumann se acercó a éste para mostrarle el argumento literario que había redactado para componer un poema sinfónico. El maestro le rechazó el escrito diciéndole: «No me interesa leerlo. Será bueno si la música es buena»

En todas las artes sucede lo mismo. El tema es lo menos importante, la forma es lo más importante. Ni siquiera el tema cromático de Federico II fue importante.

- 42 Cada una de las artes posee sus formas específicas. Conocerlas y dominarlas es la obligación del aspirante a creador. Es indispensable formar conciencia de que toda obra, por representativa que sea, por profundas que sean las gestas narradas en su historia argumental, debe fundar su belleza en las ideas-artísticas con que están armonizados, ordenados, ritmados sus elementos intrínsecos.

Idea-artística, por lo tanto, es aquel conocimiento intelectual cuyo único objeto es la forma bella.

- 43 De aquí que este nombre lo queramos reservar exclusivamente para las formas-puras, no representativas.

Nuestra intención es desembocar en la conclusión de que el verdadero valor estético de una obra radica en el valor de las formas-puras.

Si en el cine la forma-pura radica en el montaje, esto significará que no se podrá hablar de arte cinematográfico donde no hay montaje. Y en ello nos atenemos a la misma afirmación dictada por los tratadistas rusos de los años 1928-1943.

Ahora bien, para nosotros es más importante fijar la atención en el *movimiento* creado por el montaje que en el *tertium quid* de la escuela rusa. (§ 311). Aunque ciertamente los rusos se refieren siempre al significado argumental de la yuxtaposición

⁴ El nombre de "idea-artística" está inspirado en diversos párrafos del poeta pamasiense René Sully-Prudhomme (Premio Nobel 1901); pero, sin duda alguna, debemos reconocer que está implícito en la concepción que tenía Aristóteles del conocimiento de lo bello.

de tomas, es necesario reconocer que el enunciado del *tertium quid* tiene solidez aun cuando se trata de formas puras y, por lo tanto, nuestra preferencia por el *movimiento* no se contradice con este enunciado.

Lo que deseamos dejar asentado, como conclusión fundamental, es que el *contenido argumental* (llamemos así a todo significado extrínseco, a todo uso reflectante en las artes) es de tal manera secundario al arte mismo, que jamás se justificará el valor intrínseco de una obra por su contenido argumental ni por su reflejo de otro sujeto, sino solamente por el valor de su forma propia. De aquí la necesidad imperiosa de que todo discípulo aprenda a manejar las formas esenciales de su artesanía, mucho antes de confiarse en el asunto, historieta o modelo exterior que a él le parezca fascinante.

44

Todo arte, por lo tanto, podrá comunicar ideas y reflejar asuntos de la vida; pero jamás podrá prescindir de aquellas formas que constituyen su propia esencia. Ningún film merecerá el nombre de obra de arte-cinematográfico sólo porque su argumento, su fondo, sea interesante, si no está realizado con un ritmo, una fraseología, una textura de montaje y un movimiento cinematográfico.

Todo este libro, en sus párrafos técnicos, como en aquellos destinados a señalar las leyes estéticas, parte de un mismo y único punto de partida: el cine, en su última esencia, es la *creación del movimiento* por medio de imágenes sobre la pantalla.

45

No es ésta una definición del cine. Nos parece inútil pretenderla. Es el simple enunciado de un axioma ineludible, del cual nace (estamos convencidos) una fecunda veta de orientación para la búsqueda de la genuina forma cinematográfica.

Para captar el alcance estético de aquel enunciado, es necesario un análisis de los movimientos cinematográficos, que haremos más adelante. En la Materia IV estudiaremos la forma de la música, y entonces quedará mucho más claro lo que hemos querido decir en esta etapa inicial.

CAPÍTULO SEGUNDO

LOS PRINCIPIOS FUNDAMENTALES DE LA FORMA ARTÍSTICA

LA UNIDAD

Es curioso constatar, a cada paso de ese encuentro entre profesor y alumno que suscita la enseñanza artística, lo fácil que resulta para el discípulo aceptar la necesidad de la unidad y lo difícil que le es ponerla en práctica en sus propias creaciones. Cuando el profesor explica la unidad y muestra lo que ha significado en una obra maestra mediante el análisis de su forma, todos los alumnos asienten con entusiasmo y admiración, a veces extasiados ante un principio "tan simple" y tan fecundo que acaban de descubrir. Cuando el profesor recibe los ensayos de creación hechos por esos mismos discípulos, debe resignarse a repetir una y cien veces las mismas llamadas: su trabajo carece de unidad; su segunda secuencia rompe la unidad; no ponga esta toma de estilo insólito en medio de esta otra serie organizada, porque destruye injustificadamente la unidad; falta unidad rítmica en su montaje.

46

¿Qué es la unidad?

Es la más elemental y más necesaria cualidad de una obra y, al mismo tiempo, la más difícil de construir, por la simple razón de que no está en un nivel o en otro, sino que exige, domina, organiza todos los elementos que constituyen la obra.

Unidad se refiere a la *obra total*, a ese todo cerrado y completo que debe ser cada obra artística; como también al carácter, a la finalidad, al rasgo repetido y familiar con

47

que *cada elemento* de la obra aparece *ordenado* dentro de un plan o contribuyendo a la expresión de un orden que nace y se manifiesta progresivamente.

Este concepto de orden estático y orden dinámico fue para Aristóteles y toda la Edad Media un tema preferido y un punto de partida para explicar la unidad de las formas.

- 48 Nada más útil para el alumno que analizar el comportamiento de la unidad en las obras maestras. Para ello convendrá habituarse a separar las diversas esferas o estratos de que se compone toda creación. Si analizamos un film argumental, estudiemos primero la unidad argumental, expresada a través de su tema central y de su idea central. Luego podremos analizar la fotografía, que en cine significará la luz y sombra, el contraste o no-contraste, la composición plástica, la atmósfera (*mood*), y podremos pasar al análisis del montaje y caer en la cuenta de la unidad rítmica con que el director, el cinetógrafo y el editor han realizado este aspecto fundamental de su obra. En todos estos estratos, como en cualquier otro, podremos descubrir la importancia que logra la unidad de estilo con que han sido tratados.
- 49 Al cabo de muchos análisis lograremos empaparnos de la trascendencia de la unidad. Y, como es evidente, no podremos reducirnos al solo campo de las obras fílmicas. La literatura, el drama, la pintura, la música y todas las artes deberán desfilan ante nuestra observación estudiosa. La música clásica, con sus formas-puras, habrá de ser el modelo predilecto de un cinematografista. La vecindad y semejanza entre la forma musical y el montaje cinematográfico (dificilísima de describir en un libro sin escuchar al mismo tiempo la música) resulta, después de un tiempo de asimilación, la más fecunda escuela de montaje.

REPETICIÓN UNIFICANTE: UNIDAD TEMÁTICA

- 50 Si examinásemos con una poderosa lupa, por decirlo así, la textura íntima de la unidad, nos encontraremos con la *repetición*. En las artes de tiempo la repetición es mucho más clara. Si un elemento aparece cada cierto tiempo y se le puede reconocer como el mismo, está unificando por el mero hecho de repetir su aparición.
- 51 Supongamos que un film documental sobre el hambre en Latinoamérica describe las causas del flagelo pasando revista a una serie de instituciones donde sociólogos especializados nos explican el problema. Antes de la primera entrevista, aparece un niño desnutrido que corre tras el reportero gráfico. Entre la primera y segunda entrevista, otro niño desnutrido de una región diversa alcanza al reportero y lo toma del brazo. A la siguiente pausa, después de la segunda entrevista a un sociólogo, otro niño estira una mano y pide plata.
- Aunque los tres niños sean diversos, la idea se ha repetido y con la repetición se ha manifestado la unidad temática: *un niño hambriento pide*. Más adelante volveremos sobre diversos aspectos que nos ofrece este simple ejemplo. Por ahora fijémonos en su repetición unificante.

RITMO TEMÁTICO

Si un elemento se repite cada cierta cantidad igual de tiempo, crea el ritmo.⁵

Ritmo, por lo tanto, es la repetición constante de un mismo elemento. El ritmo puede darse en muy diversos órdenes.

La aparición del niño, si es lo suficientemente discernible en cuanto al lapso de tiempo con que cae en pantalla, crea un doble ritmo: un ritmo-temático («niño hambriento pide») y un ritmo-temporal (cada tantos segundos).

La percepción del ritmo-temático es fruto de una abstracción intelectual por parte del espectador, pues sobre tres niños distintos, de diversas nacionalidades y en diversos ambientes particulares, se ha captado una idea universal: *niño hambriento pide*.

Esta abstracción del espectador es fruto directo de una idea-artística del creador cinematográfico, que ha depositado sobre el significado de la imagen una forma rítmica.

La percepción del ritmo-temporal es, por otra parte, de un orden mucho más acentuadamente sensitivo.

Pocas manifestaciones de orden adquieren una forma tan sensible, tan perceptible a nuestra experiencia física, como el ritmo-temporal. De allí el uso de la danza en los pueblos más primitivos y su espontáneo ejercicio en los niños. La danza es la expresión de goce más natural ante la primigenia belleza del orden.

LA VARIEDAD

Si la repetición es desordenada en cuanto a una *razón constante*, no habrá ritmo, aunque pueda haber unidad-temática.

Ahora bien, si la razón constante permanece idéntica, más allá de toda novedad, y nuestra percepción artística (intelectual-sensitiva) se cansa de recibir un elemento demasiado repetido, se produce una bien conocida experiencia: *la monotonía*.

El arte debe evitar a toda costa caer en lo monótono, excepto en los raros casos en que el tema lo exige como coexperiencia con algún personaje que la sufre. Lo bello deja de ser tal cuando no es atractivo, cuando no despierta interés. Es por ello que, frente a la posible monotonía de la repetición, aparece el recurso infaltable de la *variedad*.

Supongamos que en lugar de los diversos niños y sus diversos gestos, el cinematografista hubiese colocado el mismo niño que estira la mano. La misma toma o plano, de igual longitud apareciendo tres o más veces. La monotonía sería inminente. En cambio, el hecho de mostrar la idea temática (niño hambriento) revestida de tres modos diversos, el hecho de *variar* su presentación, ha hecho posible, primero, evitar el hastío, y segundo, penetrar más hondo en su significado. Ha comenzado así un análisis del sujeto.⁶

⁵ El ritmo será tratado especialmente en Materias III y IV.

⁶ Este asunto del análisis de un sujeto mediante la variación y los recursos estéticos que veremos a continuación, constituye la médula de todos los sistemas modernos de didáctica. La enseñanza por medios audio-visuales-artísticos no sólo es "entretenida", sino que está basada en medios de síntesis que hacen mucho más profundo el trabajo del alumno.

52

53

54

55 Unicidad y variedad son, por lo tanto, dos cualidades inseparables de toda creación artística.

En la composición musical estos principios son claramente manifiestos en todos los géneros. En la época instrumental-pura del siglo XVIII se llegó a usar como un tipo de pieza musical el llamado "tema con variaciones".

Pronto se hizo sentir la necesidad de evitar la monotonía producida por el tema único, añadiendo un *segundo tema*, que aparecería más adelante y, luego de distraer la atención, cede el paso al primer tema.⁷ Este nuevo elemento, siempre diverso al primero, señala otro recurso contra la monotonía: el *contraste*.

EL CONTRASTE

56 Elemento contrastante será, pues, todo asunto diverso al tema o elemento principal. No es una variación del primero, sino que es otro. Si este elemento contrastante no sólo destaca los valores del primero, sino que a su vez sufre un desarrollo, se le llamará *segundo tema*.

En nuestro anterior ejemplo, el valor de los niños mendicantes es a la vez parte del desarrollo del tema central "el hambre en Latinoamérica", pero sin duda logra ser un segundo tema contrastante por su brusco cambio visual-plástico ante las imágenes de los sociólogos sentados en una moderna sala de conferencias.

57 Hemos recorrido ya varias etapas dentro de los recursos que forman el desarrollo temático, o sea el despliegue de la unidad. Ahora bien, la monotonía sigue agazapada en todo rincón del proceso creativo. Cuando un desarrollo se basa solamente en la repetición rítmica o temática, por muchos islotes contrastantes que coloquemos en cada periodo, el discurso no puede seguir demasiado lejos sin que los mismos islotes se vuelvan monótonos por su ya conocida intervención.

Se podría acudir a la sorpresa, a lo inusitado e inesperado. En muchos casos este recurso puede ser útil; pero la absoluta sorpresa tiene el grave peligro de atentar contra la unidad, si emana de fuentes desconectadas del tema-central. Antes de acudir a la sorpresa debemos analizar uno de los recursos más importantes del arte: el *desarrollo progresivo*.

EL DESARROLLO PROGRESIVO

58 En nuestro pequeño ejemplo, los niños no solamente aparecen variados en su figura y no sólo contrastan con la imagen de los sociólogos, sino que ejecutan en cada plano, en cada aparición, un trozo de acción en progreso: el primer niño corre tras el reportero gráfico; el segundo niño lo alcanza y lo toma del brazo; el tercer niño estira una mano pidiendo. Si añadiéramos una diversa planificación, como un plano medio lejano para el primero, un plano más estrecho para el segundo y un primer plano sobre el tercero,

⁷ Claro está que esta forma llamada *ternaria* por algunos tratadistas, no fue invento de esta época, sino que nació con los más primitivos géneros de canción que se conocen. (§ 363).

sumaría otro progreso: una intensidad dramática progresiva, lo que en jerga argumental se llama *clímax*.⁸

El desarrollo progresivo significa ascensión del interés. Cabe hacerse aquí una legítima pregunta: ¿toda la obra artística debe ir en constante progreso?

La respuesta es sí y no; según a lo que se atienda. Cuando nos referimos al interés general de la obra tendremos que responder afirmativamente. Cuando atendemos a las diversas *partes* de que se compone una obra, debemos responder negativamente.

Ya hemos visto cómo un desarrollo prolongado requiere divisiones o partes. La obra artística se somete en esto al modo natural con que opera nuestra mente y con que opera la naturaleza: por periodos y ciclos.

Cualquier pequeña canción popular o poema infantil está dividido en periodos, sean éstos antiguos o modernos, sean orientales, occidentales o de cualquier región del globo.

El estudio que dedicamos a la forma musical (Materia IV) es suficiente prueba de esta estructuración periódica. Lo que nos resta añadir aquí es el comportamiento general de las partes con respecto a la *obra total*.

EL CICLO TOTAL

En el párrafo 47 dijimos que la unidad se refiere también al total de la obra. Es precisamente esta concepción completa la que nos debe conservar alertas en toda realización artística: debemos trabajar, elaborar cuidadosamente la unidad total. Para ello nada mejor que tener presente los *sistemas cíclicos* de los grandes maestros.

El mejor modelo para el cine, de estos sistemas cíclicos, emana del plan-dramático con que los genios del teatro griego Esquilo, Sófocles y Eurípides estructuraron sus tragedias. Tal modelo ha pasado intacto al drama de los siglos posteriores. La razón no es precisamente porque sea el mejor de los sistemas, sino porque no parece que pueda existir otro tan semejante al modo como se comporta el ser humano en sus operaciones cognoscitivas y afectivas. Por esta razón resulta tan simple su enunciado que aquellos alumnos que lo escuchan por primera vez se desilusionan, o piensan que su práctica es sencilla.

El plan-dramático consta de cuatro partes fundamentales: 1. presentación, 2. desarrollo, 3. culminación y 4. desenlace.⁹

Cuando el alumno penetre en los métodos parciales de montaje, vale decir, en el ritmo de las tomas por montar en una secuencia dada, en las posiciones de cámara y sujetos, en los sistemas de diálogos paralelos o sobrepasados, etc., no deberá olvidar en

⁸ El estudio de esta propiedad de "progreso en el interés", como se ha definido al *clímax*, tiene su lugar en los tratados sobre argumento. Lamentablemente no es materia de este libro, pues aquí sólo nos hemos propuesto estudiar las formas-puras del arte cinematográfico, como base indispensable del montaje. Si hacemos alusión al contenido argumental es sólo por aclarar los ejemplos.

⁹ Si hemos anunciado aquí este sistema fundamental de desarrollo (que sobrepasa la materia de nuestro libro) es sólo por su valor de modelo en todas las formas cíclicas (§§ 342,343)

59

60

61

62

ningún momento de su artesanía minuciosa, que aquellas *parcelas* de su trabajo deben estar sometidas al fluir total de su obra, a la gran unidad del conjunto. Porque la obra artística es siempre un todo, un enorme ciclo que tiene un comienzo, un desarrollo ascendente, una cúspide o culminación y un cierre o desenlace.

EL PROCESO SELECTIVO

- 63** Durante la concepción y la ejecución de una obra de arte, vale decir, al mismo tiempo que las facultades psíquicas del creador (operaciones intelectuales-imaginativas-afectivas) y sus facultades artesanales (manufactura, manejo de herramientas sobre las materias-primas) están realizando la obra, se opera un proceso (sin duda más intelectual que otros) de búsqueda, de revisión y examen, de rechazo o aceptación y de forcejeo por ajustar cuanto cosa pase por enfrente a su fantasía.

Se trata de una de las operaciones más importantes y más prolongadas de la creación artística *in fieri* (durante su gestación) y por lo tanto más dolorosa. Su importancia aquí, en nuestra disquisición, no es de carácter filosófico, sino práctico. Estamos tratando de llevar al alumno hasta una clara conciencia de cómo actúan los principios estéticos en su trabajo creativo.

- 64** Este *proceso de creación* se asemeja a un tanteo de taracea. Los criterios para aceptar o rechazar un material de marquetería son dos: primero, si está de acuerdo con el estilo total de la pieza, y el segundo, si puede encajar en el sitio preciso que se le ha asignado.

La fértil imaginación del artista le ofrece, a cada paso, cientos y miles de posibles maneras de continuar, de detener, de volver, de relacionar un acontecimiento dado con otro por seguir. Ante cada pincelada trazada en la tela, el pintor vuelve a ver las cien alternativas y vuelve a seleccionar la que cree y siente más adecuada.

- 65** Ahora bien, este acto de elección del creador, se va haciendo más certero, más seguro y más rápido a medida que su dominio del oficio es mayor. Por tal razón sorprende tanto ver a un dibujante que se sienta ante un papel y a medida que desliza su lápiz va dando el ser a una figura graciosa, llena de sugerencias vitales; o saber de un Bach que improvisaba fugas a cuatro voces sobre el teclado de un clavecín y de un Mozart que escribía obras perfectas sobre un papel cualquiera sin tener a mano un instrumento alguno.

El principiante, en cambio, habrá de pasar años dudando y remendando, antes de lograr seguridad. Pero no se piense que la "improvisación" fácil (§ 37) es la meta de un artista. Todos los genios, unos más y otros menos, elaboraron penosamente cada detalle mínimo de sus obras. Bástenos recordar a Miguel Ángel y a Beethoven.

El proceso selectivo está ligado muy de cerca a los principios de unidad y variedad, como también a los otros, especialmente al principio de estilización (§ 26).

LA ESTILIZACIÓN

Se ha dado en llamar estilización a la necesidad que experimenta todo artista de entregar el contenido exterior, el modelo real, en una manera *deformada*. Tal cambio voluntario del modelo real obedece a dos razones principales: primeramente, por una necesidad de *componer* libremente los elementos, los rasgos y datos según una *forma* estética propia y original. En segundo lugar, por acentuar los aspectos que sirven al desarrollo o expresión de su idea central, prescindiendo así, libremente, de todo aquello que no se somete a la unidad de su obra.

66

Maurice de Wulf nos cuenta el caso de un misionero que mostraba a un salvaje la fotografía de un señor a caballo. Este daba vueltas al retrato para ver la otra pierna del jinete, que debía encontrar al otro lado del caballo. Y continúa De Wulf, después de esta anécdota: «En la naturaleza, los seres sólo son ordenados y bellos si poseen *realmente* todas las partes integrantes que su perfección exige».¹⁰

67

Este pensamiento del profesor de estética de Lovaina expresado en una conferencia en Poitiers por el año 1915, nos ayuda a esclarecer la esencia de la estilización y la diferencia substancial que tiene un objeto en su belleza real y ese mismo objeto modelado por el artista. Es algo así como un cambio de naturaleza en cuanto al sujeto modelo (real) y el sujeto modelado (artístico).

De este modo, la estilización se ha de considerar íntimamente ligada al proceso selectivo. Bajo ambos conceptos nos referiremos más adelante (§ 96) al modo de cómo un creador de cine selecciona y estiliza la realidad visual mediante el recuadro de la cámara y el fraccionamiento en tomas.

ESPACIO-TIEMPO

Hasta aquí hemos mirado los principios de unidad y variedad, y los fenómenos de repetición, ritmo, contraste, desarrollo-progresivo y ciclo-total dentro de un *orden-temporal*, vale decir, como manifestaciones del *tiempo*.

68

En las artes plásticas (aquellas que carecen de desarrollo temporal) pintura, escultura, arquitectura, y muchas otras menores como orfebrería, cerámica y toda clase de artes decorativas, aquellos principios también tienen importancia decisiva dentro de un orden espacial, vale decir, como manifestaciones del *espacio*.

Espacio y tiempo no son, sin embargo, dos criterios con que podamos dividir todas las artes en dos grupos separados e independientes. Primeramente, porque gran parte de las artes de tiempo son también espaciales (drama, danza, cinefotógrafo y tantas otras menores como mimos, titeres, marionetas, etc.). Y, en segundo lugar, porque toda diferenciación exagerada de estos dos conceptos, espacio y tiempo, como si se tratase de dos factores irreductibles, es uno de los errores que quizás la ciencia y la filosofía del futuro se encarguen de borrar, como lo ha hecho el arte desde sus orígenes. El tiempo,

69

¹⁰ *Arte y la belleza*, cap. IV, n.º. Editorial Atlántida, Barcelona, 1943.

tal como lo hemos conocido desde el uso de razón, es una convención que nos ha sido dada como algo real y externo, siendo que no existe sino en nosotros por una mera relación entre movimientos diversos (diversas velocidades) todos ellos referidos al cambio de la luz solar¹¹ (§§ 102, 103).

- 70 En la definición de ritmo, como «orden en el tiempo», ya se esconde este aparente contrasentido, dado que ritmo es igualmente «orden en el espacio». Dejando a la filosofía el trabajo de definir estos conceptos, el artista se ha metido en el asunto de la intuición y sentido artesanal. Lo cierto es que para los artistas plásticos el tiempo seguía *viviendo* en los cuadros y esculturas, desde el momento que se esforzaron por expresar el *movimiento*.

La naturaleza, frente a la quietud de gran parte de sus paisajes minerales y vegetales, ofrece simultáneamente una infinita gama de movimientos y de ritmos. Lo interesante de señalar aquí, es que los ritmos espaciales son fruto del ritmo temporal, vale decir: toda repetición espacial es fruto de un movimiento regular. Así, el paso de un camello ha dejado sobre la arena un reguero de huellas rítmicas.

- 71 Tales asuntos no son sino puntos de meditación para quien quisiera penetrar más en la estética del espacio y del tiempo; de la unidad-variedad como principios igualmente compartidos por artes tan diversas como la música y la pintura; como profunda reflexión para el cinematografista, que deberá crear simultáneamente en los dos planos: *en el tiempo y en el espacio*.

A un nivel práctico, exigido por un cinematografista que afronta los valores espaciales en su trabajo de montaje, parece útil echar una mirada sobre las maneras como afrontaron los pintores aquellos principios fundamentales de la estética: unidad y variedad. Es por ello que la Materia I de la segunda parte comenzará por la composición estética dentro del cuadro cinematográfico.

Ha llegado el momento de pasar a la segunda parte de este libro, a la etapa de conjugación entre la técnica y la estética del cine. En ella se procura que el alumno, a través de un método ordenado según diversas materias, conozca no sólo las reglas de cada movimiento en particular y las instrucciones y los recursos materiales para conseguirlo, sino los principios estéticos que rigen y determinan aquel movimiento como parte de un desarrollo total, como parte de la *forma-cine*.

¹¹ Léase lo escrito por Jean Epstein acerca de esta nueva concepción del valor espacio-tiempo a que nos ha llevado el cine (*La esencia del cine*, ed. Galatea-Nueva Visión, Buenos Aires, 1957, página 129).

SEGUNDA PARTE

EL MOVIMIENTO EN EL MONTAJE

INTRODUCCIÓN

CAPÍTULO PRIMERO

PUNTO DE PARTIDA: EL MOVIMIENTO

Producir o reproducir movimiento parece ser la meta del cine. Concepto verdadero, pero, incompleto. Hay otro aspecto, involucrado en el movimiento cinematográfico: la penetración en el detalle, la substracción de lo ajeno al sujeto mediante la magnificación.

72

A través de lo dicho parece que, en cuanto a cámara, se darían dos movimientos básicos sobre un mismo sujeto inmóvil: el primero es saltar o cambiar la distancia sobre el eje óptico: acercarse o alejarse. Y el segundo sería saltar o cambiar a otro punto de vista sobre el mismo sujeto: a derecha, a izquierda, arriba, abajo, por detrás, etc. En otros términos: 1° movimientos en un eje óptico y 2° movimientos hacia otros ejes ópticos. Estamos así *produciendo movimiento* sobre un sujeto inmóvil.

Ahora bien, si el sujeto se desplaza y la cámara está fija, podemos suponer: 1°: un avance del sujeto directamente hacia la cámara, por el eje óptico, o un alejarse del sujeto por el mismo eje. 2°: un viaje transversal, perpendicular al eje óptico, del sujeto que pasa de un lado al otro. 3°: un viaje diagonal. 4°: hacia arriba, hacia abajo, etc. En esta infinita gama de desplazamientos del sujeto, la cámara fija conserva un fondo inmóvil constituido por el escenario. El espectador sabe que es solamente el sujeto el que se desplaza, no la cámara.

73

- 74 Se ha dicho que la cámara copia los movimientos naturales de nuestra cabeza al seguir el recorrido de una persona. Hay algo de cierto en esta frase, pero no es todo porque, en la sala de proyección, se ofrecen curiosos fenómenos: el espectador está fijo, sentado en su butaca, la proyectora está fija, empotrada al suelo, y la pantalla fija.

Paradójicamente, en medio de esta rigidez física, el cine es el arte de los movimientos.

El espectador puede desplazar sus ojos de un rincón a otro de la pantalla. Por lo general no lo hace sino en mínima proporción, porque la movilidad increíble de la cámara y del montaje le ponen todo en la región central y rara vez más allá de esa cómoda inmovilidad de su mirada.

Cuando un sujeto pasa de un lado a otro de la pantalla, casi nunca es seguido en todo su recorrido por el ojo del espectador. El montaje lo ha convertido en un flojo empedernido, sabedor de que lo más interesante le será puesto delante. La región del espectador no va más allá del tercio central de la pantalla. Pero lo importante es analizar lo que sucede cuando la cámara fija muestra el paso transversal de un sujeto y el espectador lo sigue con sus ojos: la cámara ya no sufre la mirada del espectador, porque está fija, y el espectador la siente así al percibir el escenario (fondo) fijo. La mirada del espectador va moviéndose con el sujeto que pasa y el escenario fijo se le va quedando atrás.

- 75 El fenómeno opuesto se verifica cuando la cámara sigue el recorrido transversal del sujeto mediante el giro sobre el eje del trípode, mediante la panorámica. En este caso el espectador no mueve sus ojos del punto en que se halla el sujeto; ve el escenario desplazándose en la pantalla, sabiendo a punto cierto que el sujeto camina o se desplaza sobre un escenario que, en la realidad, estaba fijo.

Los dos casos anteriores, uno con la cámara fija y el otro con cámara móvil, son parecidos, tienen parentesco; sin embargo, sus efectos marcan una enorme diferencia sobre la percepción del espectador.

Hemos arribado así a otro sistema de movimiento, a la toma con desplazamiento de la cámara.

- 76 Todos los cambios o saltos que pudiésemos imaginar (§§ 72, 73) pueden ser realizados paulatinamente. Vale decir, en lugar de saltar instantáneamente a otra distancia o a otro ángulo, puedo desplazar la cámara por el espacio y ver cómo va cambiando el sujeto y el escenario a medida que alcanza la posición final. Son los movimientos llamados *travellings*.

Como es fácil deducir, este tipo de movimiento, donde el escenario se desplaza en pantalla, no puede ser usado a troche y moche, pues supone un esfuerzo de adaptación en el espectador. Cada vez que la cámara se mueve, el espectador "siente la presencia de la cámara" o supone que la cámara hace el papel de un personaje. Esto último suele llamarse "cámara subjetiva".

Cuando un experimentado creador usa los movimientos de cámara como estilo básico en todo un film, logra que los espectadores sintonicen con su intención y se integren a la acción dramática sin mayor dificultad. El peligro, pues, radicará en su uso injustificado y aislado.

Lo que más ansían los creadores de cine, y más aún los tratadistas, es poder determinar con precisión las normas y leyes que rigen la correcta conjugación de los movimientos básicos del cine.

Como es lógico, la primera inquietud se origina al experimentar que los saltos de cámara de aquí para allá pueden desorientar, desubicar al espectador con respecto a los puntos cardinales de un escenario ya presentado. Es del todo cierto que se necesita una buena geografía. Las leyes de una geografía correcta son dictadas por el tratado de *posiciones de cámara*.

La segunda inquietud es respecto a las magnitudes de los planos con que deba presentarse un sujeto: *cuándo* debe pasarse a un plano más cercano, *cuánto* tiempo debe mantenerse un plano.

La tercera inquietud combina las dos anteriores: *cuándo* y *cómo se debe volver* al sujeto A, después de haber mostrado al sujeto B, solo. Se supone fácilmente que ya no interesa volver a A en la misma forma que se le mostró primeramente. Es el caso de dos sujetos que dialogan y se muestran en planos separados. Este caso constituye la médula de todo montaje dramático y necesita ser conocido en todas sus facetas antes de pasar a problemas más complejos.

Para no equivocarse en la sistematización de estas leyes convendrá recordar los fenómenos que suceden al espectador sentado en la butaca de la sala, que es el único destinatario de todo el cine.

Describamos una escena en pantalla:

- 1.1 *Long shot*: Un hombre y una mujer, sentados en una pequeña mesa, conversan de frente. El hombre a la izquierda, la mujer a la derecha.
- 1.2 *Two-shot*: Ambos en cuadro, pero más cerca. La conversación se anima. Él le toma la mano a ella.
- 1.3 *Close-up*: Rostro de mujer en cuadro, inmóvil, sin moverse. Lo mira largamente a los ojos.
- 1.4 *Close-up*: Rostro hombre, sonriente, mira hacia el rostro de ella y luego baja los ojos hasta su mano entrelazada (que no se ve en el cuadro).

Si las posiciones de la cámara en 1.3 y 1.4 son correctas, todos los espectadores habrán sentido que ambos personajes se miran a los ojos, para luego bajar él sus ojos hasta las manos entrelazadas.

Examinemos este fenómeno básico, tal como se presenta en la pantalla. Por de pronto, la cámara no se ha puesto en ningún momento entre ambos personajes, en medio de la línea de sus miradas. Sería un caso fuera de lo común. La cámara está cerca de esa línea, cerca de él cuando se filma el rostro de ella; cerca de la mujer cuando se filma el rostro del hombre. Con estas posiciones la mirada de la mujer (1.3) (ella apareció a la derecha del cuadro en 1.1 y 1.2) no mira hacia el espectador, vale decir hacia el lente; sino hacia la izquierda del espectador. La mirada del hombre (1.4), en cambio, se dirige hacia la derecha del espectador.

77

78

79

Tenemos pues, que dos miradas, que se cruzan diagonalmente en la sala formando una x, dan al espectador la indefectible impresión de formar una línea recta; se miran a los ojos.

Cuando él baja los ojos (t.4), la línea de su mirada que antes estaba horizontal, que topaba con el rincón posterior derecho de la sala, baja hasta las butacas delanteras de la derecha.¹² Reduérdese que los rostros en cu se ven solos; no se ve la superficie de la mesa, ni sus manos entrelazadas.

80

Es fundamental saber que una falsa posición de cámara o una falsa dirección de las miradas en los actores puede destruir el efecto deseado. Es de tal manera precisa la geometría de estos factores, que pueden darse, sin temor a equivocaciones, el efecto contrario: un personaje busca los ojos del otro y éste no quiere mirarlo.

Close up de un hombre que mira fijamente a los ojos de una mujer.

Close up de la mujer que se entretiene en mirar la corbata, para luego mirar el cabello del hombre.

Close up del hombre que la reprocha por no atreverse a mirarlo a los ojos.

No olvidemos que estos planos sucesivos de cada personaje aislado no están a la derecha y a la izquierda del espectador. Cada plano que aparece cae en las mismas dimensiones de la pantalla total. De modo que el rostro de la mujer cae casi en la misma región que ocupaba el rostro del hombre. De tal manera es importante este dato, que deberíamos corregir la imagen de una x en el cruce real de miradas en la sala de proyección, imaginando mejor una v cuyo vértice está en la pantalla.

Acabamos de decir que el rostro de la mujer cae «casi» en la misma región ocupada por el rostro del hombre. Esta no coincidencia absoluta marca otro aspecto fundamental en el juego de los planos: la *zona de cuadro*.

Desde el primer paso de esta disquisición sobre el movimiento cinematográfico hemos supuesto como axioma que el más importante de los movimientos lo constituyen los cambios espaciales de cada plano y de cada ángulo; es decir, el *juego de tomas*.

Tan pronto se admite esta cualidad o recurso del cine, se debe admitir la necesidad de jugar limpiamente con las maneras o formas convencionales de este lenguaje visual. El espectador tiene derecho a leer en la pantalla lo que el artifice de la obra pretendía expresarle. El admitir que el juego de planos estrechos, de *close-ups*, es un recurso aceptado por cualquier espectador como algo natural, nos debe alertar a conocer sus límites, más allá de los cuales comienza la confusión. Por ahora bástenos saber que el estudio de las *zonas* del cuadro es básico para mantener a los espectadores en una permanente orientación geográfica y, sobre todo, en la identificación instantánea del sujeto que aparece en pantalla.

81

Es curioso observar a los que comienzan el estudio de la cinematografía. Su primera gran sorpresa es constatar el número tan elevado de tomas que constituyen una escena cualquiera y el tiempo tan extremadamente corto que permanece cada toma en pantalla.

¹² Nos referimos a la impresión recibida por un espectador sentado en el centro de la sala; pero no olvidemos que la relación señalada es común a todo espectador esté donde esté. Si está en la primera fila de butacas, la más cercana a la pantalla, la mirada del actor caerá más *adelante y abajo*.

Esta constatación, por la que hemos pasado todos, nos lleva a descubrir que un buen montaje es, a menudo, el que *no se hace* notar.

No es siempre así, dado que depende del género filmico. Pero ciertamente es así en el terreno que estamos abordando: el montaje sobre una misma acción *continuada*. La continuidad es la condición primordial de todo montaje, a pesar de aparecer como una paradoja hablar de ella cuando la parcelación de tomas, ángulos y planos diversos parece tender por sí misma a la discontinuidad. La continuidad es otra de las magistrales convenciones del lenguaje cinematográfico. Es otra de las impresiones curiosas; otra de las conquistas logradas sobre el espectador.

La continuidad se logra a través de los más sutiles recursos de composición, de ajustes, de cortes en los comienzos y finales de cada plano, sobre tomas laboriosamente calculadas en el guión técnico y detalladamente ensayadas durante el rodaje con cámara. Continuidad no sólo en los movimientos de los personajes, en la dirección de sus miradas, en la calidad fotográfica y en la correcta zona de cuadro, sino también en el *ritmo* del montaje.

Montaje es conjugación de movimientos. Movimientos en el espacio y en el tiempo. Si se admite que la belleza exige ordenación y armonía, no podemos negar que los movimientos cinematográficos necesitan *ritmo*.

Hemos llegado así al más difícil término y al más indescifrable elemento del arte cinematográfico. Entender, o por lo menos sentir, lo que es el ritmo del movimiento llamado "montaje", es entrar por el umbral del séptimo arte. Y para ello es necesario afirmar que la mejor escuela, quizás la única, es la música.

El ritmo cinematográfico exige un estudio del tiempo cinematográfico.

El tiempo cinematográfico es otra modalidad de movimiento. Diverso al tiempo real. Tan diverso, que precisamente en su estilo sintético y fugaz se explica mejor la diferencia entre los cortes con cámara fija y los pasos paulatinos de las cámaras móviles que citamos en los números 75 y 76.

Una panorámica, un *tilt*, un *travelling* o cualquier desplazamiento lento de una cámara poseen un carácter *analítico*. Hay en ellos un examen paulatino de los espacios y de las formas plásticas. Por esta condición peculiar tienen su sitio en el desarrollo dramático y no se les puede meter, analizantes como son, en medio de la *síntesis* del tiempo y del espacio que constituye el salto instantáneo del "corte directo" por planos fijos, sin una razón de peso.

A la conjugación de todos estos factores se le llama "montaje". El cine, como séptimo arte, es propiamente el montaje de movimientos visuales. Desde hace más de treinta años el sonido se ha integrado al montaje y hoy día parece un compañero inseparable de la imagen.

La creación del montaje ocupa tres etapas en la realización de un film:

1ª *Guión técnico*. Creación imaginativa de un film, redactado en un lenguaje técnico, que especifica y describe cada una de las tomas que habrán de filmarse.

2ª *Rodaje o filmación*. Cada toma, en el orden que convenga, es puesta en escena y captada por la cámara.

3ª Edición. Ordenación, despunte, armado de todo el material filmado, sincronización sonora, etc., que dan la forma definitiva a la obra cinematográfica. La edición es la primera realización concreta de aquel montaje imaginado en el guión técnico.

DIVISIONES DEL DISCURSO FÍLMICO

83

Este párrafo está exclusivamente destinado a aclarar algunos términos usados en este libro. Nos encontramos frente a un problema que se suscita permanentemente cuando un profesor y un tratadista se ven obligados a precisar los vocablos y su contenido.

Todo film, largo o cortometraje, está dividido. Mejor dicho, debe estar dividido, para lograr así mayor claridad en la expresión y el desarrollo de su idea central.

Una obra de teatro se divide en actos y en escenas. Esta división del drama es exigida más por las condiciones escenográficas que por las posibilidades argumentales.

En cine, la posibilidad de saltar instantáneamente de un escenario a otro cualquiera, no dio cabida a la división en actos.¹³ Desde los comienzos se usó el término "secuencia" para indicar las divisiones más extensas de un film. Una secuencia puede constar de diversas y muy variadas escenas.

Ahora bien, el término "escena" requiere una aclaración dados los diversos sentidos que la jerga cinematográfica le ha asignado.

Partamos de un ejemplo: supongamos un film dramático sobre la vida de un faraón egipcio. Imaginemos diversas secuencias.

- 1ª secuencia: el faraón se reúne con sabios y arquitectos para planificar la construcción de su pirámide.
- 2ª secuencia: un festín en la corte.
- 3ª secuencia: se inicia la construcción de la pirámide.
- 4ª secuencia: una batalla en el desierto obliga a suspender las obras.

Y así, podríamos seguir imaginando otros temas o capítulos donde un asunto es desarrollado con un cierto sentido completo. Esta condición, de ser una parte con sentido completo, es la definición más universalmente aceptada de lo que llamamos *secuencia*.

Dentro de cada secuencia encontraremos diversos momentos de acción que carecen de sentido completo en sí mismos. Son trozos de la secuencia que se realizan en diversos ambientes. Son las *escenas*. Supongamos que la 2ª secuencia (el festín en la corte) se inicia así:

- 1ª escena: diálogo entre la esposa del faraón y sus esclavas.
- 2ª escena: los invitados llegan a palacio.
- 3ª escena: el faraón es avisado de ciertas intrigas.
- 4ª escena: los invitados entran a la salas del festín.
- 5ª escena: la entrada, solemnemente anunciada, del faraón y su esposa por uno de los pórticos de la sala principal.

¹³ En algunos países se adoptó la costumbre, completamente arbitraria, de llamar "acto" a cada rollo de film (los de 35 mm suelen durar 10 minutos) con que se entregan las copias de exhibición a las salas públicas.

- 6ª escena: dos cortesanos traman la intriga, en un rincón del salón.
7ª escena: el faraón recibe saludos y dádivas de un príncipe extranjero, etc.

Cada una de estas escenas se lleva a cabo en un sitio determinado: dormitorio de la esposa; entrada exterior del palacio; sala privada del faraón; un pórtico de acceso al salón del festín; otro pórtico interior del salón; un rincón del salón; etc.

Aunque todos estos escenarios se suponen vecinos en la realidad argumental, durante el rodaje o filmación constituyen siete diversas *mises en scène*, completamente separadas e independientes. Es por la misma razón escenográfica que determinó el nombre de "escena" en teatro, por lo que se aplicó en cine este mismo vocablo a los asuntos (cortos o largos) que se desarrollan en un mismo ambiente o lugar.

En algunos casos una escena podría estar constituida por una sola toma (*shot*). Por lo general, cada escena está compuesta por diversas tomas (diferentes ángulos y distancias de cámara).

Pues bien, estos dos términos, "secuencia" y "escena", aparentemente tan definidos, han sufrido lamentablemente confusión en los países de habla inglesa por una arbitraria denominación de "scene" a lo que no es sino una toma (*shot*) descrita en el guión técnico. Véase, a este propósito, lo que expresa el tratadista Ernest Lindgren (§ 451).

En las otras lenguas la confusión no existe patentemente, aunque el influjo internacional de la lengua inglesa ya ha empujado a muchos traductores a usar el vocablo "escena" en el sentido de toma (*shot*).

En este libro nos hemos decidido a mantener la terminología más académica, aunque en muchos lectores esto signifique un esfuerzo de adaptación. De este modo, cada vez que decimos "escena" nos referimos al conjunto de varias tomas (o *shots*) que describen una misma acción, en un mismo sitio escenográfico.

A continuación resumimos lo dicho y añadimos algunos términos, como pauta del vocabulario *por usar*.

84

SECUENCIA: es una de las grandes divisiones de un film, que posee un sentido completo. Se le puede comparar con el capítulo de una obra literaria. Consta, generalmente, de varias escenas. Un film largometraje podrá tener quince, veinte o más secuencias.

ESCENA: es una acción continuada, filmada en un mismo ambiente o escenario (sea interior o exterior, es decir, bajo techo o al aire libre), y que carece de sentido completo. Consta, generalmente, de varias tomas (*shots*). Se le puede comparar al párrafo de un libro.

TOMA (*SHOT*): es cualquier asunto o trozo de acción filmado mediante una carrera ininterrumpida de la cámara.

No existe otro concepto más preciso que la carrera ininterrumpida de la cámara, para definir la toma.¹⁴

¹⁴ Aunque esto no pueda aplicarse tan estrictamente a las filmaciones "cuadro por cuadro" (*frame by frame*) por lo tanto, al método de trabajo en dibujo animado, aún aquí el concepto de toma sigue en plena vigencia si nos atendemos a su resultado en pantalla.

La toma viene a ser la última célula de un film. Más allá está el fotograma; pero éste no puede llamarse «célula cinematográfica» toda vez que solo, en sí mismo, carece de movimiento. El fotograma es una fotografía estática.

La toma ha sido comparada con la frase literaria; sin embargo, en muchos casos equivaldrá más a una *palabra*, como expresaba Sergey Eisenstein.

TOMA: es cada una de las versiones, que pudiesen hacerse, sobre una misma toma descrita en el guión técnico. Si se le repite más de una vez se suele hablar de *retoma*. Se supone, así, que si una toma de guión, por ejemplo: 1.47, es repetidamente filmada en cuatro tomas, solamente una de estas versiones será utilizada en edición, mientras las otras tres son *descartadas* (= *out-takes* o *outs*).

85

Para completar esta pauta de vocablos, nos resta decir algo sobre el término francés "*le plan*", cuya precisión es de tal utilidad que ha pasado a otras lenguas. En Italia dicen "*il piano*" y en español "el plano". Plano es un término genérico que se refiere a la dimensión con que aparece el sujeto dentro del cuadro, o en la cantidad de escenario captado por el lente. Es en este sentido que lo usamos en este libro, cuando decimos «plano», «planificación», «escala de planos», etc.

Por un uso traslaticio, en muchos países el término "plano" ha suplantado al término toma (*shot*) y esto parece perfectamente legítimo, pues no son términos excluyentes.

En la jerga inglesa de cine no existe ningún vocablo genérico con que pueda expresarse el sentido francés de *le plan*, toda vez que se le identifica con su determinación particular adyacente: *long-shot*, *medium-shot*, *close-up-shot*, etc.

CAPÍTULO SEGUNDO

LÓGICA REAL Y LÓGICA CINEMATOGRÁFICA

EL ESTUDIO DEL MONTAJE

¿Cómo se debe aprender el montaje?

86

Esta pregunta, repetida por muchos aspirantes al estudio de la cinematografía, crea una de las situaciones más difíciles para un maestro en vías de orientar e impulsar a los nuevos postulantes. La respuesta más verídica y más corta sería: «estudiando todo el cine».

De hecho, este libro está íntegramente dedicado a la formación del editor, y aun así es incompleto. Sin embargo, es necesario tratar de responder a aquel interrogante; primeramente, porque es legítimo por parte del aspirante, y en segundo lugar, porque ayudará a esclarecer el sistema de aprendizaje que hemos adoptado en estas páginas.

Ante todo, es necesario distinguir el significado y la diferencia entre los términos: montaje y edición. Comencemos por este último.

Edición deberá entenderse como el conjunto de operaciones destinadas a ordenar, cortar y ajustar sincrónicamente un material filmado. Tal operación se ejecuta en una máquina especial llamada "moviola" o mesa de edición (§ 414).

87

De este modo, la edición viene a ser la etapa final en la creación artística de un film. Terminada la edición, sólo restan etapas técnicas.

En muchos países se acostumbra usar el verbo «montar» como sinónimo de editar. En otros, en cambio, se ha adoptado la traducción directa del término usado en Inglaterra y EU: editar, de "to edit", y edición, de "editing".

88 Montaje es un término destinado a indicar la naturaleza específica de la obra cinematográfica; como la necesidad o exigencia del espectáculo fílmico de estar fraccionado en planos o tomas (*shots*). Es, por lo tanto, un término estético que lejos de referirse a una etapa del proceso creativo, los abarca todos por igual. De este modo, desde el momento en que se comienza a concebir un film en la mente de un cinematografista, y desde el momento en que él redacta el guión técnico en un papel que señala planos o tomas por separado, ya se está creando el montaje de ese film.

La filmación o rodaje viene a ser algo así como la puesta en escena del montaje descrito en el guión técnico. Y la edición es la ejecución o realización sobre el material filmado de aquel montaje imaginado desde el comienzo. Es por esto que suelen señalarse estas tres etapas: guión técnico, filmación y edición, como los momentos donde se aplican todas las leyes del montaje. Es necesario decir que, en muchos filmes, debe añadirse la sonorización como una etapa de montaje, dado que debe ejecutarse en forma independiente de la filmación.

89 El término *montage*, de la lengua francesa, tiene su antiguo origen en el uso teatral y fue desde esta fuente donde lo adoptaron aquellos dramaturgos rusos que luego se convirtieron en los grandes directores y tratadistas cinematográficos: Pudovkin y Eisenstein.

Son ellos, junto a muchos otros profesores y creadores del cine soviético, quienes dieron al montaje un sentido estético, como expresión de lo que declararon la esencia del cine: «La afirmación del montaje, como la máxima expresión de efectividad, ha llegado a ser el axioma indiscutible, sobre el cual se ha levantado la cultura universal del cine». (Extracto del manifiesto firmado por S. Eisenstein, V. Pudovkin y G. Alexandrov, publicado en Leningrado, agosto de 1928.)¹⁵

90 Para estudiar y aprender el montaje es necesaria una comprensión del fenómeno fílmico, vale decir, de cómo las imágenes pasan de la realidad al escrutinio del cinematografista, de éste a la técnica artesanal y de aquí a la percepción del espectador que recibe el discurso cinematográfico desde la pantalla: realidad-creador-artesanía-espectador.

91 La imagen real debe ser sometida a un proceso de selección y estudiada por el cinematografista en cuanto a notables cambios, y hasta falseos, maquillajes y suplantaciones, para que preste utilidad a la obra fílmica. La determinación del artista, frente a las *parcelas* de realidad que él usará, está fijada por los *principios* estéticos que enumeramos en la primera parte y por las leyes del montaje que estudiaremos en esta segunda parte.

¹⁵ Traducción del ruso al inglés: *Film Form*, Meridian Books, Nueva York, 1957, pág. 257.

Una vez que el artista ha dejado por escrito (guión técnico) su creación imaginativa del film, se procede a realizarla paso a paso, toma por toma. La difícil etapa de rodaje y de la sonorización, con sus técnicas anexas de cámara, iluminación, escenografía, grabación, laboratorio y muchas otras, no tienen cabida en nuestro libro sino en cuanto están atadas directamente con la estética y la técnica de la edición.

Si el alumno desea penetrar en el montaje, deberá analizar incansablemente las grandes obras. Deberá asistir a filmotecas del cine clásico, y no perderá oportunidad de verificar los diversos estilos con que los creadores actuales enfocan el discurso fílmico. La lectura de libros y artículos que analicen estas obras serán su mejor ayuda.

Además, practicará personalmente con su propia cámara y su proyector, aun mucho antes de que llegue la oportunidad de sentarse a una moviola. Nada enseña más que los errores que uno mismo comete y el incansable examen de sus causas. El ensayo sin compromisos, sin ambición de aplauso, es útil porque es fuente de investigación y descubrimientos, que no se harían si todo nuestro esfuerzo fuese destinado a un cliente que paga por lo más seguro. Es necesario reservarse el derecho de estropear algunos pies de film con el fin de saber qué pasa cuando se desea buscar algo propio, con los riesgos de un intento audaz, y con dudas acerca de los resultados. No hay ningún síntoma más claro de un comienzo falso en los principiantes que aquella expresión: «voy a lanzarme a hacer un film para el Festival de San Cucufate».

Para ayudar a la comprensión gradual del montaje comenzaremos por enumerar y describir someramente los aspectos que analizaremos a lo largo de este capítulo, porque hay infinitos caminos para abordar el proceso creativo, y es precisamente en la forma de realizarlo donde radican los diversos sistemas de aprendizaje.

MONTAJE SOBRE FICCIÓN DE LA REALIDAD

Llamemos *realidad* a todo elemento que existe fuera del creador de cine, pero que pudiese ser captado como materia-prima para su obra fílmica. Como es lógico, tales elementos podrán ser de tres categorías: imágenes visuales, sonidos e ideas.

Las ideas pueden ser productos de otras personas y argumentos de obras literarias, dramáticas, filosóficas, etc., que sirvan al cinematografista.

Las imágenes pueden ser naturales: como paisajes, personas, ciudades, etc.; como de otras artes: dibujo, pintura, danza, arquitectura, etc. Igual cosa puede decirse de los sonidos.

Toda realidad posee su propio espacio y su propio tiempo. El cinematografista, desde el momento que observa esa realidad como posible materia-prima para su obra, ya comienza a encajarla dentro de un espacio y un tiempo completamente diversos. Con este cambio empieza a dar una forma diversa a las cosas reales; de tal manera que podría afirmarse que está transformando la naturaleza misma de aquellos seres.

Un hombre rompe la tierra con el arado. Una mujer sube a un camión y se sienta al lado del chofer. Un niño de ocho años mata a un pajarito con su honda: ¿qué significan estos tres trozos de vida humana?

92

93

94

Cada uno de ellos es un momento fugaz dentro del espacio-tiempo real en que se desarrolla la vida de un campesino que ara, de una mujer coqueta, de un chofer y de un rapaz malcriado.

- 95 Supongamos que un creador de cine visita una aldea campestre y al pasearse por sus alrededores presencia esas tres escenas, con sus cuatro personajes, sin conocer siquiera la relación real que los une entre sí. Sin embargo, a pesar de haber visto otros vecinos del pueblerío, aquellos cuatro le han impactado y lo llevan a construir en su interior una relación argumental: «Mientras el marido ara la tierra, su esposa flirtea con el repartidor de leche y el hijo hace de las suyas».

La relación pasa por su mente hasta que se convence de que no le atrae, no le lleva a nada original. Sigue su paseo matinal y se topa con la lechería donde el patrón vigila el trabajo. Entonces le parece que sería mucho más apasionante que la mujer coqueta fuese esposa del patrón y convierte al hijo del campesino en el testigo del flirteo.

- 96 Analicemos el proceso descrito. En el cinematografista han influido dos fuerzas diversas: por una parte, ha captado *cuadros* separados, trozos-imágenes de diversos personajes. Por otra parte, su mente les ha tratado de imprimir una *relación argumental*, un destino común hacia un conflicto que él ha imaginado a base de suponer que la mujer es casada con otro de los hombres. Tan pronto haya decidido una de las cien alternativas que pudiesen desfilas por su fantasía, y una vez que los personajes se hayan fijado en sus líneas dramáticas, vendrá el trabajo de crear la primera forma cinematográfica: ¿bajo qué ángulo de cámara y en qué tipo de plano se presentará cada personaje y cada trozo de acción que los caracterice?

Ahora el proceso selectivo (§ 67) ya no se dirige hacia la línea de ideas-argumentales, sino hacia las formas cinematográficas en que deberán expresarse esas ideas.

En ese momento se está creando un montaje cinematográfico en el interior del artista.

- 97 ¿Por qué hemos partido de un ejemplo con escenas reales, tan irrealmente relacionadas por el artista creador?

Para obtener dos acentuaciones en nuestra explicación: primera, hacer conciencia del cambio de naturaleza que sufren las imágenes-ideas en la percepción del artista. Segundo, para hacer ver que generalmente el hábito de la creación cinematográfica lleva al cinematografista a mirar las cosas reales como en *montaje*. Por esta última razón podríamos afirmar que la primera creación del montaje no comenzó después de terminado el argumento, como afirmamos anteriormente, sino muy probablemente comenzó con la forma misma de ver los hechos reales. Fueron percibidas como trozos, como planos, como tomas que a través de una selectiva «edición» en la imaginación del artista se fueron convirtiendo en un film.

MONTAJE SOBRE DOCUMENTO DE LA REALIDAD

Examinemos ahora un punto de partida desde otra experiencia, para comparar diversos caminos por donde pueda pasarse de la realidad a la forma-montaje.

98

Un director de un film-documental es llamado por una fábrica de aparatos electrónicos para realizar un film que describa los diversos departamentos y muestre las etapas de armado de los equipos.

El artista deberá captar ahora la realidad en su significado propio. Deberá imponerse de lo que sucede en la fábrica. Su imaginación, lejos de estar inerte, deberá buscar la manera más acertada posible de transmitir la realidad, tal cual es, a través de la pantalla de cine. La elasticidad del argumento se ha reducido al *mínimum* por causa de un tema dado y preciso. Sin embargo, el argumento no está anulado, pues el autor deberá elegir y determinar un sujeto de acción (una imagen, una persona, una idea o un aparato electrónico) que ligue, que unifique el discurso filmico y haga sencilla la explicación del asunto total.

Supongamos que elige un grabador-magnético como sujeto protagónico y decide seguir su recorrido desde los proyectos que dibuja un ingeniero, hasta la testificación final sobre el equipo listo para ir al comercio. El cinematografista está aún en la etapa ideológica. No ha pasado al escalón más difícil, que es la selección y determinación de cada imagen por captar con la cámara. Para ello saltamos a un momento en que un técnico debe montar el motor y conectar las poleas mecánicas adentro del grabador, recibiendo cada una de estas poleas desde otros departamentos que las construyen separadamente.

El cinematografista presencia la operación y determina diversos momentos de la acción mecánica. Cada uno de esos momentos tiene un significado, un contenido, cuya lógica dependerá fundamentalmente de lo que signifique y contenga la toma anterior y la toma siguiente. Para lograrlo tendrá en mente dos principios: 1° la ubicación geográfica del sujeto en acción; y 2° la continuidad de la operación mostrada. Examinemos estos principios:

99

1. Ubicación geográfica.

Desde el momento que el cine fracciona la realidad, la despedaza en su espacio-tiempo, la cámara deberá ser cuidadosamente colocada en sitios o puntos de vista que orienten al espectador. Cualquier error en cuanto a posición de cámara puede hacer creer que alguna pieza mecánica del grabador es tomada por la mano de otra persona distinta al técnico ya señalado en una toma anterior.

100

Un abuso de planos estrechos, demasiado cercanos a los detalles, puede dar la impresión de que el taller de trabajo, de veinte metros de largo en la realidad, es un ambiente donde hay una mesa y un solo hombre trabajando. Se añade entonces la necesidad de intercalar planos extensos, ángulos abiertos, donde aparezcan treinta armadores frente a treinta aparatos diversos. Y quizás sea necesario mostrar una puerta que da acceso al taller vecino, de donde provienen los motores.

Toda vez que un guionista (así llamaremos al cinematografista que redacta el guión técnico) se enfrenta al escenario de una acción, sea cual fuese éste, deberá determinar el número de tomas necesarias para describir la acción y la ubicación aproximada de la cámara en cuanto a la cantidad de ambiente, en cuanto al ámbito captado por el lente (planificación, escala de planos) (§ 136).

101 2. Continuidad.

Muy ligado a los dos conceptos anteriores está el criterio con que se fracciona una acción. En nuestro caso (de un técnico que instala un motor) se comprenderá fácilmente que sería imposible filmar ininterrumpidamente una operación que dura largo tiempo; supongamos cinco minutos o más. Es, pues, necesario comprimir el tiempo real y mostrar la acción, lo más completa posible, dentro de una serie de momentos cuya correlación sea lógica en su continuidad-aparente.

Hemos llegado así a uno de los mayores problemas que presenta el montaje: un tiempo-espacio idealizado y una continuidad-aparente.

Como puede verse, todo este proceso de montaje es a la vez un fenómeno estético de análisis y de síntesis.

ESPACIO Y TIEMPO CINEMATográfICOS

102 El hecho de dar un tratamiento especial, el hecho de estilizar, comprimir y sugerir el espacio y el tiempo, no es patrimonio exclusivo del cine. Es una convención del lenguaje humano, compartida, además, por todas las artes y en todas las épocas.

Lo específico del cine es la manera, vale decir, los recursos con que nos manifiesta el espacio y el tiempo. Por de pronto, lo hace a través de imágenes, y de imágenes en movimiento. El espacio y el tiempo vienen a ser como dos dimensiones, que se ha llegado a filosofar, a través de la experiencia cinematográfica, hasta los lindes de una concepción metafísica, considerando inexistente nuestra tan familiar separación entre espacio y tiempo, para convertirlos en un solo hecho: el movimiento o el cambio. De esta manera, nuestra mente elabora una abstracción y la convierte en medida de los cambios espaciales, llamándola "tiempo".

103 «El cine —dice Jean Epstein—¹⁶ no puede representar el volumen espacial, abstraído de toda medida temporal. Mientras que nuestro pensamiento disecciona los fenómenos, según el análisis kantiano del espacio y del tiempo, el universo que recibimos en la pantalla nos muestra volúmenes-duraciones, es un proceso permanente de síntesis del espacio y del tiempo. El cine nos presenta, pues, como una evidencia, el espacio-tiempo... Hasta la invención del *acelerado*, del *ralenti* y del movimiento *inverso* en el cine éramos incapaces de concebir qué resulta de nuestra representación del universo al modificar éste su ritmo temporal... De este modo, el film nos introduce, gracias a la experiencia visual y por simple evidencia, en la comprensión de una relatividad de extensísimo dominio.»

¹⁶ Jean Epstein, *La esencia del cine*, cap. 20 (ver nota 11, pág. 42).

Frente a estos entusiasmos que pudiese despertar el fenómeno filmico (dignos, por otra parte, de toda nuestra atención), creemos necesario investigar cuál debe ser la lógica del tratamiento espacial-temporal del cine. Porque todo arte juega con las realidades. Podríamos decir que usa los contornos de las cosas reales para darles otros significados, imprácticos para los quehaceres comunes del hombre, pero realmente fecundos para el juego y la percepción de la belleza. Y en este juego de las formas bellas y de los significados metafóricos, el artista serio siempre se ha sometido a una lógica. Él ha fijado límites para su artificio; los más antiguos estetas han debido reconocer que el concepto de "verosimilitud" (por poner un solo ejemplo de esta lógica específica) es, en arte, de un orden completamente diverso y más rígido que lo es la verosimilitud que los hechos reales ofrecen a nuestra percepción común.

104

La configuración del espacio-tiempo adquiere, en manos del cinematografista, y de modo especial en manos del editor, un aspecto propio y singular.

LIBERTAD ARTÍSTICA Y LÓGICA ARTÍSTICA

Ha sido tradicional considerar al artista como un ser liberado de trabas, casi como un rebelde insolente que se despoja de las convenciones sociales. Fuera de todo lo verdadero o falso que pudiese haber en esta descripción del modo de pensar y de expresarse del artista, hay un fondo de verdad en cuanto al uso que él hace de su propia lógica. Es una curiosa compensación la que se suscita en lo más íntimo de su trabajo creativo. Generalmente el artista estiliza, deforma los contornos reales, pero siempre lo hace por ir al encuentro de algo que él supone más importante y digno de todo respeto. De aquí que, casi en todas las escuelas de arte, mientras se pisoteaban los estilos pasados de moda, se imponían a sí mismas las normas de una lógica inflexible.

105

En el cine, la expresión cada vez más libre de los directores o realizadores ha mostrado este fenómeno en su forma más patente. El tratamiento espacial-temporal ofrecido a los espectadores ha logrado estilos cada día más quebrados, a pesar de la lentitud del proceso de liberación. No podemos olvidar que los más grandes creadores del cine han estado sometidos a una empresa comercial inevitable. Para que un director ose probar lenguajes inusitados en la pantalla, debe someterse a miles de millones de espectadores que dicen «sí» o «no». ¿Quién podría hacer largometrajes para una élite?

106

A pesar de ello, los estilos vanguardistas se atreven a pasos más valientes en la última década. Y lo importante de acentuar aquí es la línea quebrada que ellos usan, junto a la línea lógica que jamás pueden abandonar. En otros términos, podemos afirmar que en cualquier expresión artística podrán existir líneas quebradas, saltadas e ilógicas, con la sola condición de que otra línea, de lógica inflexible, soporte la claridad del discurso. Es así como, en muchos filmes, el tratamiento espacial y/o temporal se presenta disperso, desmembrado, imposible de ser reconstruido a la percepción del espectador, mientras otro aspecto, otra línea llega poderosamente y mantiene en suspenso al público de la sala. Es interesante constatar las reacciones de la gente frente a estos filmes desconcertantes, pero sabiamente "compensados": la mayoría sale de las funciones alegando por

107

su confusión; pero no se percatan que, pasados varios días y a veces semanas, siguen discutiendo acerca de lo mismo, sin lograr desembarazarse de ciertas impresiones que los martillaron profundamente.

- 108 Esta incursión en los terrenos de la estilización es sumamente útil antes de dictar normas sobre el tratamiento *lógico* del espacio-tiempo. Todo alumno de arte debería recibir las normas y reglas de su oficio, sabiendo desde el comienzo *que son para romperlas*, pero a condición de que él haya logrado descubrir, por sí mismo, otras reglas tan sólidas como *aquellas*.

CLARIDAD LINEAL

- 109 Una de las diferencias más grandes que existen entre un film y un libro (poema, novela, drama escrito) es la dificultad (y a menudo imposibilidad) que ofrece un film de volver un poco atrás para revisar (*re-ver*) un renglón ya leído. Por de pronto el cine (por lo menos hasta hoy) es un arte masivo. Por rarísima excepción alguien podría proyectar un film privado. Volver a mirar algo que quedó poco claro y que se necesita relacionar con lo que se ve en el momento actual, es sólo posible si se asiste a otra función completa. Esta condición exige del arte cinematográfico, en un aspecto, una *claridad lineal* permanente, y en otro aspecto, una *acentuación de los datos básicos* en cuanto a relaciones.

- 110 En el primer cine sonoro, y todavía hoy en el cine-para-todo-público, estas acentuaciones de datos relacionadores han solido apoyarse en "golpes musicales". Está de más decir que un buen montaje debe rehusar acudir demasiado a un efecto tan simple y a menudo falso. La imagen no debe acudir a la música para suplir su propia debilidad, como recurso fundamental.

La claridad lineal, exigida por este discurso filmico ininterumpido para el espectador, estará basada en una línea lógica, sea ella cual fuere. Las acentuaciones deberán estar determinadas en el argumento, el guión-técnico y la puesta en escena. Si un editor ha ido armando toma por toma este discurso lineal y siente que las acentuaciones faltan, antes de acudir al "golpe musical" deberá tratar el asunto con su director. Es cierto que el montaje exige del editor una creación, un poner algo propio y personal; pero su oficio en el equipo creativo de un film es fundamentalmente de *interpretación*. Nadie puede meter tijeras en un material hasta no haber estudiado y vivido el argumento, el guión-técnico y todas las tomas o *rushes* (§§ 421, 454) en pantalla, junto al diálogo permanente con el director.

- 111 El tratamiento especial del cine es un asunto que cae principalmente en manos de quien tenga que crear el guión técnico y del director que lo pone en escena. Ciertas definiciones básicas al respecto, no son directamente explicadas aquí para el editor; pero tampoco pueden ser ignoradas por él.

El lente de la cámara mira sólo un pedazo de la realidad. En esto radica simultáneamente una limitación y un poder. Sin este fraccionamiento y este poder de substracción

(§§ 72, 213, 279) el cine no existiría como hoy día lo entendemos. En esta mirada hacia adelante, aparece *un trozo de espacio*, captado por la cámara y proyectado después en la pantalla. La cámara tiene dos posibilidades frente a ese espacio visto en la toma 1 (por identificarla de algún modo): o continuar mostrando algo más de ese mismo trozo conocido (*cut-in*) en toma 2, o complementarlo con otro trozo espacial, no visto aún, pero relacionado con el anterior (*cut-away*) en toma 2.

Guionista, director, cinefotógrafo y editor se confabulan en esta forma específica de entregar la realidad estilizada. Hay un común acuerdo artesanal, y debe haber un común conocimiento de las reglas del juego. Toda realidad debe someterse a este tratamiento especial, aunque sea la cruda realidad de la naturaleza. El maestro documentalista inglés John Grierson escribía: «usted fotografía la vida natural, pero usted también, mediante su yuxtaposición del detalle, crea una interpretación de aquélla».¹⁷

Al comienzo de esta Introducción hemos tomado como punto de partida el movimiento (§ 72), para dejar asentado el asunto que nos ocupará durante todas las páginas de este libro. Aunque parezca paradójico, la Materia 1 de esta segunda parte se ocupará del cuadro en su valor plástico. Lo importante es caer en la cuenta de que todos esos valores plásticos o inmóviles de la composición van a entrar en movimiento.

112

¹⁷ Citado por Ernest Lindgren, *The Art of the Film*. ed. The MacMillan Company, Nueva York. 1963. pág. 73.

MATERIA I

COMPOSICIÓN DEL CUADRO

CAPÍTULO PRIMERO

EL RECTÁNGULO ACADÉMICO

Los primeros cinematografistas, y antes que ellos los primeros fotógrafos, eligieron sin discusión alguna un recuadro rectangular, cuyo origen se remonta a la sección áurea (§ 125), aunque por razones prácticas se redujo a una proporción que fluctúa entre 3 x 4 y 4 x 5.5, que se llamo *cuadro académico*. 113

Toda la producción de cine marchó sin problemas, bajo esta tácita convención internacional, hasta la aparición del cine sonoro, cuyo *track* o pista de modulación óptica vino a estrechar un poco uno de los márgenes del cuadro. El asunto se solucionó sin problemas estéticos, pues muy pronto se respetó el recuadro, separando un fotograma del otro con una barra más gruesa y volviendo así a la proporción académica.

El recuadro académico se vino por los suelos quince años después, cuando aparecieron los sistemas de lentes "anamórficos" que permitían una ancha visión del panorama. Fue la era del Cinemascope. No fue culpa de sus inventores, ni había por qué comenzar a discutir (como se hizo) acerca de nuevos planteamientos compositivos frente a un cuadro tan ancho. La tontería fue de origen comercial y aún hoy día se pagan las consecuencias. Los empresarios descubrieron una mina de oro en la "pantalla panorámica" y consiguieron leyes en muchos países para subir el precio de las butacas cuando los filmes fuesen *más anchos*. Con ello se suscitó la construcción de una increíble maquinaria: los laboratorios ofrecieron máquinas copiadoras que "anamorfizaban" los filmes. Esto significaba que reproducían sólo una franja ancha y angosta del fotograma original y comprimían ópticamente las imágenes para que ocupasen el ámbito completo 114

del cuadro. Tales imágenes proyectadas a través de un lente Cinemascope en las salas llenarían la ancha pantalla, bajo el título *oficial* de "pantalla panorámica". Claro está, y esto era lo grave, cortando una buena lonja de la parte superior y otra de la parte inferior de la composición original con lo cual se vieron diariamente personajes decapitados.

Pronto los cinefotógrafos comenzaron a prever que el cuadro sería recortado y entonces compusieron "al ojo", regalando espacio vacío arriba y abajo. Las fábricas de cámaras construyeron viñetas para los visores, pero conservando hasta hoy la óptica y las proporciones académicas de la ventanilla de cámara.

- 115** El formato 16 mm, en proyecciones "domésticas", conserva hasta hoy el formato académico; pero, desde la adopción del formato 16 mm como estándar internacional de proyecciones para televisión, el recuadro académico ha sufrido uno de los golpes más serios. Nadie sabe hoy día a punto cierto (porque depende de exigencias técnicas y a menudo de caprichos) cuál será la cantidad de cuadro que recibirán en la pantalla-chica los televidentes de cada ciudad. Muchos canales de televisión recortan hasta un tercio del cuadro original.

Esta costumbre y esta obligación de recortar el cuadro se llama en la jerga del cine: *wide-screen*.

Como es de suponer, las normas de la composición fotográfica no pueden ajustarse a tales cambios injustificados y libres. Todo tratado de composición debe continuar dando normas en base a un rectángulo 4 x 5 5 ó 3 x 4, mientras no se cambien las ventanillas de todas las cámaras, bajo una convención internacional.

CAPÍTULO SEGUNDO

ORIGEN DE LAS LEYES COMPOSICIONALES

El cine no es solamente un «arte de imágenes en movimiento»; tal definición sería incompleta y llevaría a límites confusos con respecto a la definición de coreografía y cualquier otro arte de elementos visuales en movimiento. Existe un factor determinante: *el recuadro de la pantalla* cinematográfica donde se despliega el movimiento.

De este modo, el cine, en cualquier momento de su desarrollo temporal, requiere un trabajo de composición especial en la pantalla. Este marco acerca mucho el fenómeno fílmico al fenómeno pictórico; de tal manera que desde los primeros filmes de los hermanos Lumière y de Georges Méliès en 1898 se nota la necesidad de acudir a un *sentido de marco*, con que el camarógrafo selecciona la realidad y dispone los elementos visuales que mostrará a su público.

116

Así como la literatura, el drama y la música han obedecido a un desarrollo cíclico muy semejante durante su historia, la pintura de toda época tendió instintivamente a cánones constantes de composición.

117

Desde los siglos xv y xvi la composición pictórica fue más estudiada y sistematizada, gracias a dos hombres: el monje y matemático Luca Pacioli y el maestro florentino Leonardo da Vinci, pintor, inventor mecánico, filósofo y tratadista. Ambos, Pacioli y Da Vinci, se extasiaron ante la naturaleza y se esforzaron por probar que los cánones de la belleza artística estaban enraizados en formas naturales y sus leyes matemáticas; y que sólo este fundamento podía explicar la universalidad de principios en todo el arte.

Albrecht Dürer (Durero), el genio de Nüremberg, que usó las más audaces estilizaciones, estudió la geometría y la proporción humana al igual que sus contemporáneos Pacioli y Da Vinci. Todos ellos llegaban directa o indirectamente a la constatación sorprendente de que los griegos ya dominaban estos principios de la proporción.

- 118** En cine, el estudio de la composición podría ser llevado hasta el «*infinitum*» por quienes desearan traspasar a la pantalla todo el acervo de la pintura. La técnica actual no sólo permite jugar con luz y sombra y con las cien gradaciones del claroscuro en emulsiones blanco y negro, sino también se ha añadido la técnica del color. Muchos directores cinematográficos han estudiado pintura y han analizado a fondo los escritos del Renacimiento para dejar en sus cuadros filmícos una respuesta de las leyes pictóricas.
- 119** Véase, a este respecto, el cuidado con que Sergey Eisenstein diagramó la composición pictórica de cada toma de *Alexander Nevsky* (1938) y las relaciones que estableció entre esta composición y la música. El diagrama, dibujado y publicado por el mismo Eisenstein, aparece en la edición de *The Film Sense* (Meridian Books, Nueva York, 1957). Otros capítulos de esta misma obra demuestran la importancia que otorgó el director y tratadista ruso al estudio de la pintura.
- 120** Ahora bien, es necesario reconocer que llevar todas las normas de la pintura a la pantalla cinematográfica es un lujo que pocos directores han pretendido. La razón es obvia desde el momento en que se considera la diferente percepción visual que se ofrece ante la mirada de un espectador de pinacoteca, donde la obra permanece toda íntegra, ajena al factor tiempo y, por lo tanto, entregada a un análisis tan extenso cuando lo desee el espectador. En cine, en cambio, el montaje exige una mirada muy fugaz sobre los valores compositivos de cada toma. De ahí que las leyes de la composición que se suelen exponer a los alumnos de cine, forman un compendio reducido, muy esquemático comparado con los complejos sistemas de la composición que presentan los pintores clásicos.

CAPÍTULO TERCERO

LOS PRINCIPIOS ESTÉTICOS DE LA COMPOSICIÓN

UNIDAD

El inexorable principio de la unidad (§ 46) vuelve aquí a determinar las primeras normas de un recuadro: **121**

1° *Un punto de máximo interés.* Esto nos lleva al mismo asunto básico de todo conjunto bello: la simplicidad. Aunque un cuadro esté compuesto por muchos elementos, todos ellos deberán tender a una misma finalidad o dirección intencional. Con ello se logra simplificar su significado inmediato. Se comprenderá, por lo tanto, que mientras más fugaz sea la permanencia de una toma en la pantalla, más simple habrá de ser su impresión de unidad.

En la mayoría de las composiciones deberá existir un *punto de atracción* que acapare el interés.

2° *Un límite interno del marco.* El «marco», en una obra pictórica, no está estéticamente determinado por la madera-dorada, por un listón negro o por un *passe-partout*. Una obra sin tales accesorios, pintada sobre una tela desnuda, posee su marco interior perfectamente delimitado por su propio contenido. De aquí que, dentro del cuadro cinematográfico, los elementos interiores estarán dispuestos en relación al rectángulo de la pantalla, sin permitir desequilibrios. Habrá, por lo tanto, ciertos elementos o sujetos que equilibran la composición; con respecto al supuesto mayor peso que significa el sujeto o punto de máximo interés. **122**

De este modo los diversos elementos de la composición deberán dar la impresión de un todo, de unidad total.

VARIEDAD

- 123** Así como en las artes de tiempo la variedad no significa multiplicidad, sino más bien una manera nueva de mostrar el tema principal con la precisa intención de evitar la monotonía, en la composición existirá también un recurso para romper la *monótona simetría*.

Es interesante constatar la insistencia con que los pintores de todas las épocas evitaron la simetría, usándola sólo de vez en cuando, con la misma parsimonia que aparece en la naturaleza.

De aquí, pues, que la primera norma de variedad será *evitar que el sujeto de máximo interés quede al centro del cuadro*.

El más viejo instinto llevó a los pintores a ciertas zonas preferidas donde debería quedar el sujeto principal. El desplazamiento hacia un costado o hacia arriba o abajo no podía ser exagerado, pues de inmediato quedaba disminuida la importancia del sujeto y desequilibrado el conjunto por causa de una región vacía de significado o abigarrada de elementos secundarios que restaban simplicidad.

- 124** Estas regiones preferidas fueron las que llevaron a Luca Pacioli y Leonardo da Vinci a estudiar las razones naturales que podían fundamentar su tan misteriosa persistencia. Fue así como se había llegado, sin saberlo, a los comienzos, al cumplimiento estricto de ciertas proporciones cuya formulación hubo de llamarse *sección áurea*.¹⁸

Detengámonos en ella, aunque no fuere más que para rendir homenaje a un descubrimiento que une tan íntimamente las ciencias con las artes y a un fenómeno natural que explica el origen de muchos cánones artísticos.

LA SECCIÓN ÁUREA

- 125** El estudio de las proporciones-bellas es un aspecto del arte que conocieron los hombres de la Antigüedad. Las más antiguas construcciones arquitectónicas de la cultura babilónica están claramente regidas por un diagrama pentagonal («pentagrama»), que fue sistematizado a mediados del siglo V antes de Cristo por los griegos. Para los artistas y filósofos griegos, las diagonales de un pentágono regular¹⁹ contenían 200 manifestaciones de esta misma proporción, que ellos definieron como «la división de una línea en proporción extrema y media».²⁰

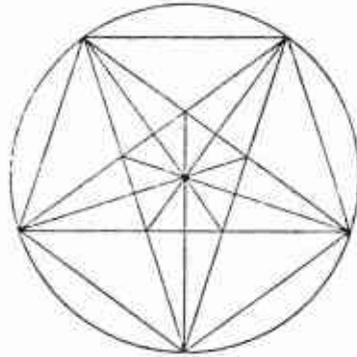
Las principales medidas de muchas obras arquitectónicas de la Antigüedad y de la Edad Media obedecen a "claves" comunes. La misma clave rige todas las proporciones del

¹⁸ L. Pacioli bautizó la fórmula con el nombre de «*de divina proportione*». Desde comienzos del siglo XIX fue llamada «sección áurea», aunque algunos autores afirman que el nombre fue dado por da Vinci.

¹⁹ Al trazarse las diagonales de un pentágono surge de inmediato la *estrella de cinco picos*, que ha sido elegida por todos los países como la representación más bella de un astro coruscante. Obsérvese que en esta estrella pentagonal ya aparece la búsqueda instintiva de la sección áurea. Ver lámina.

²⁰ Karl Menninger, *Encyclopædia Britannica*, v.10, pág. 542 (Golden Section).

Partenón en la Acrópolis de Atenas; esta clave es la misma que posteriormente se llamaría *sección áurea*.



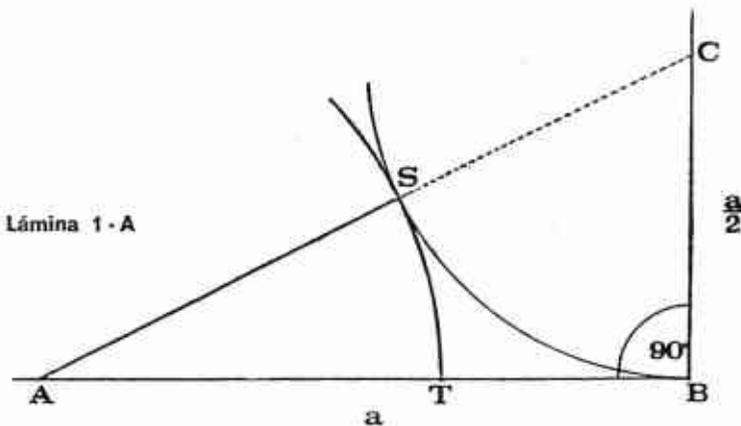
Luca Pacioli, incansable observador de la naturaleza y asiduo estudioso de las artes y las matemáticas, investiga la esencia de esta proporción y comprueba con sorpresa que una misma formulación geométrica parece irradiar *unificación* y *variación* por todos los ámbitos de la belleza. La llama «*divina proportio*» y escribe un tratado, *De divina proportione*, en el año 1509, con la asistencia e ilustraciones de Leonardo da Vinci.

126

La definición de la sección áurea se podría expresar así: «Una división del todo en dos partes, de tal modo que la parte menor es a la mayor, como la mayor es al todo».

Su expresión geométrica, sobre una línea recta que representa *el todo*, podía ser sacada con una escuadra y un compás: sea la línea AB . Sobre el punto B se levanta una perpendicular BC de longitud igual a la mitad de AB . Se unen los puntos C y A . Se apoya el compás en C , y con radio CB , se traza el punto S sobre la recta CA . Se apoya el compás en A , y con radio AS , se traza el punto T , que marca la sección áurea buscada. La proporción, pues, queda así: TB es a AT , como AT es a AB .

127



La fórmula aritmética (TB:AT=AT:AB) da un número irracional (0.618...) que los pintores y arquitectos reemplazan por $5/8$ (≈ 0.625).

128 Para quienes se interesan en profundizar más en esta apasionante comparación de la naturaleza y las artes, dentro de sus leyes geométricas y matemáticas, recomendamos la lectura de *Esthétique des proportions dans la nature et dans les arts* de Matila C. Ghyka.²¹ En esta obra se descubrirá la trayectoria histórica de la sección áurea y las citas de los matemáticos y artistas orientales y occidentales que la analizaron. En occidente resaltan las figuras de Durer, Pacioli y Leonardo. Entre los contemporáneos se citan a Theodore Cook (*The Curves of Life*), al arqueólogo noruego F.M. Lund (*Ad quadratum*, 1921) y al arquitecto e investigador Le Corbusier (*Vers un architecture*, 1923).

Todos estos autores están unánimemente admirados de la fecundidad infinita de la sección áurea, y nos invitan a una contemplación de la geometría de las proporciones estáticas y de las proporciones de un crecimiento armónico en los reinos naturales, en el cuerpo humano y todas las artes desde las más remotas culturas orientales y occidentales hasta hoy.

Como muestras de este dilatado cuadro, ponemos algunas láminas donde aparece la geometría de un huevo (origen de miles de elementos decorativos, y del óvalo en arquitectura), Lámina 1-B; la geometría de una hermosa concha marina, el *Dolium Perdix* (Lámina 1-C); de un vaso griego (*Kylix*) con su trazado armónico-dinámico (Lámina 1-D); del Partenón de Atenas (Lámina 1-E); el trazado de las naves de iglesias góticas, donde el pentágono regular da origen a todas las medidas de la nave central y de las cuatro naves laterales, como en la catedral de Notre-Dame de París (siglo XI) y de la catedral de Colonia (siglo XIV) (Lámina 1-F); y de las proporciones del cuerpo humano, según Leonardo da Vinci (Lámina 1-G).

En los siete ejemplos se podrá apreciar la presencia múltiple e interrelacionadora de la sección áurea.

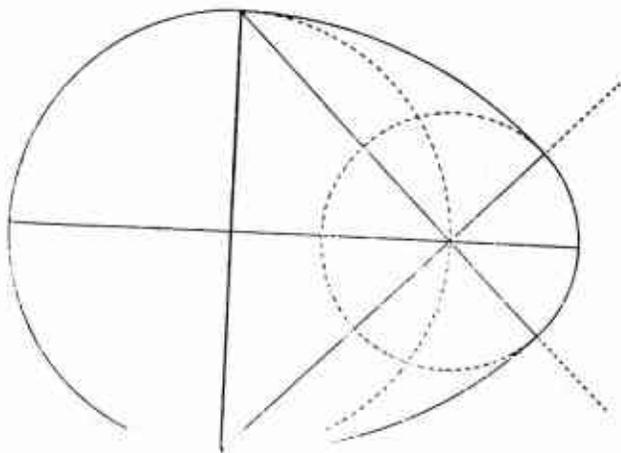


Lámina 1 - B

²¹ Traducido al español por J. Bosch Bousquet (ed. Poseidón, Buenos Aires, 1953) con el nombre de *Estética de las proporciones en la naturaleza y en las artes*.

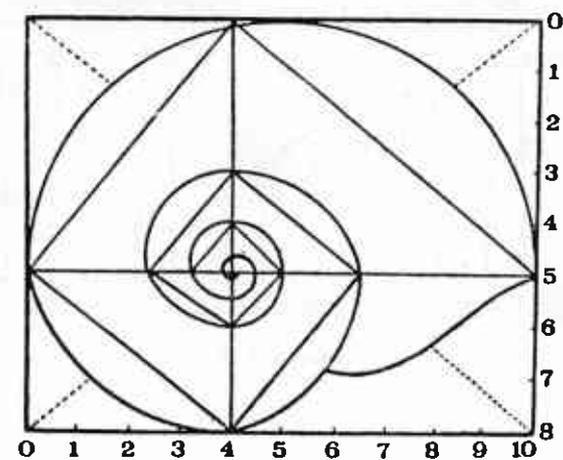


Lámina 1-C

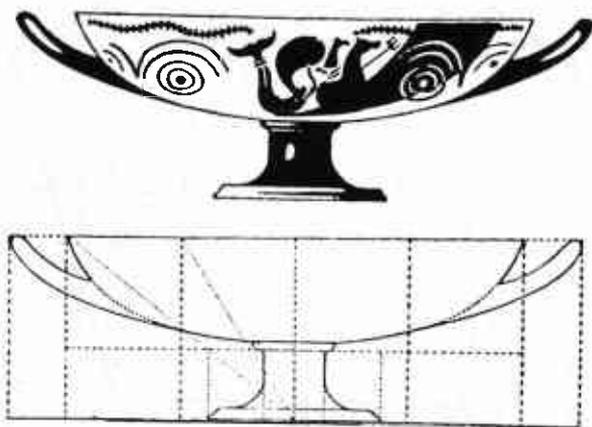


Lámina 1-D

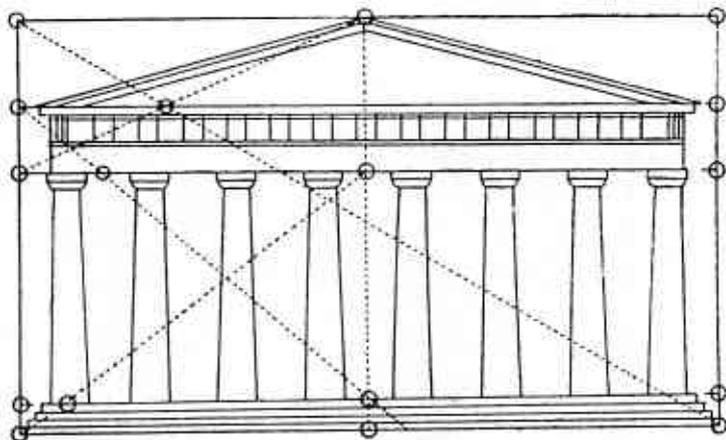


Lámina 1 - E

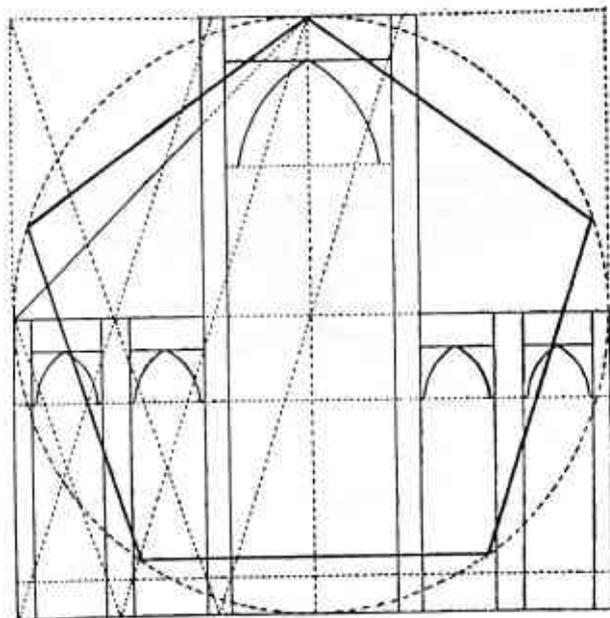


Lámina 1 - F

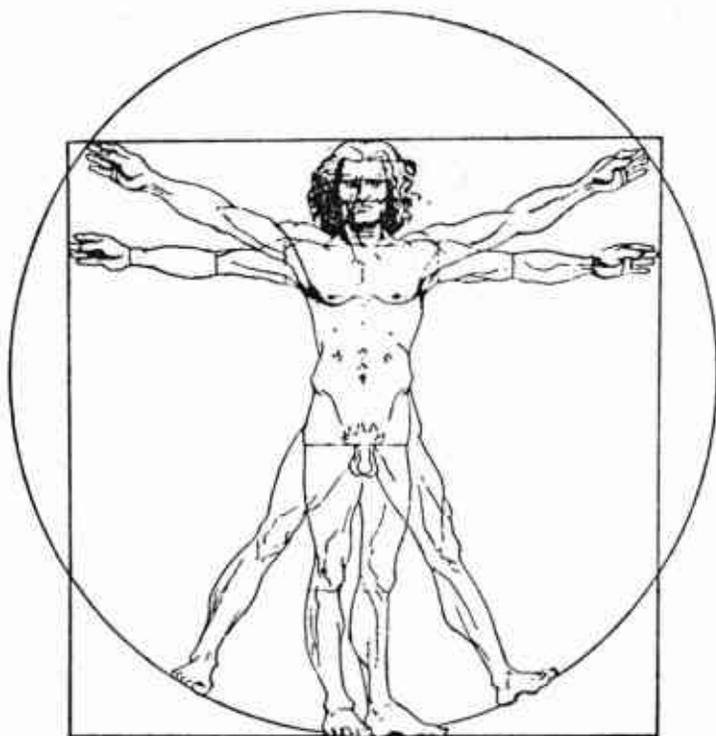


Lámina 1 - G

De las conjugaciones geométricas de líneas rectas brotan, íntimamente unidas, las líneas curvas, las circunferencias y las espirales. De aquí que en composición se entrelacen admirablemente las rectas y las curvas, las circunferencias con los óvalos, las espirales con los cuadrados y los triángulos con los pentágonos (Láminas 2-A a 2-C). Estos últimos, los pentágonos, parecen ocupar un sitio honorífico en la naturaleza y en arte. Para quien desee lograr un sentido agudo de composición le será necesario contemplar y meditar en todas estas imágenes. Así lo afirma Le Corbusier, reclamando contra todas las escuelas de bellas artes que no insisten en la enseñanza y «el concepto de los volúmenes primarios».²²

²²*Vers une architecture*. Ed. Cres, París.

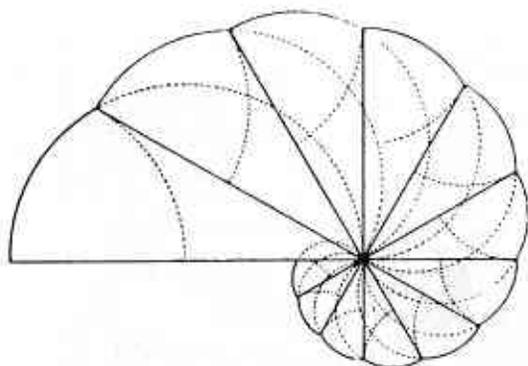


Lámina 2 - A

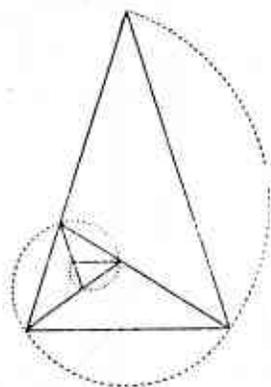


Lámina 2 - B

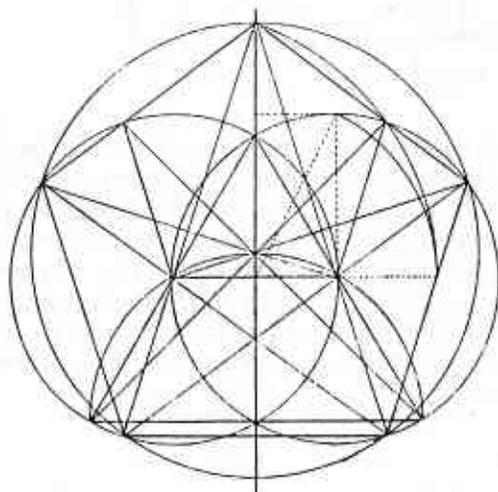


Lámina 2 - C

LOS CUATRO PUNTOS FUERTES

Si en un rectángulo cualquiera se sacaban estas proporciones sobre un lado menor y un lado mayor, y por los puntos obtenidos se trazaban líneas paralelas a los lados, se lograban 4 puntos que señalaban la sección áurea en el interior del rectángulo. Estos 4 puntos A, B, C y D se llaman *puntos fuertes*. 129

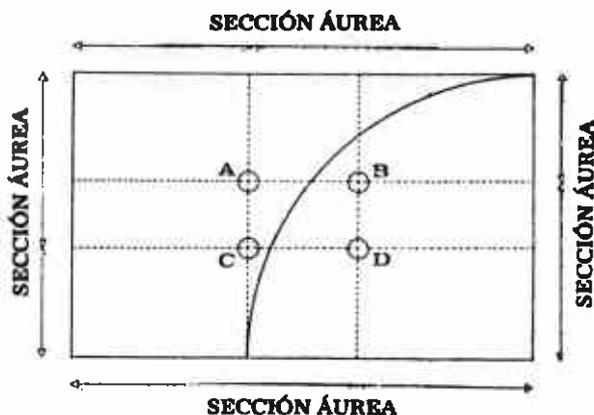


Lámina 3 - A

En composición fotográfica se llegó al uso corriente de *los tercios* de cada lado, por estimarse muy difícil medir con minuciosa exactitud la proporción áurea, que como puede apreciarse en las láminas 3-A y 3-B, es ligeramente diferente a los tercios. De este modo, tanto en tratados de fotografía como en el trabajo de filmación se indican los tercios (Lámina 3-B) como referencia composicional.

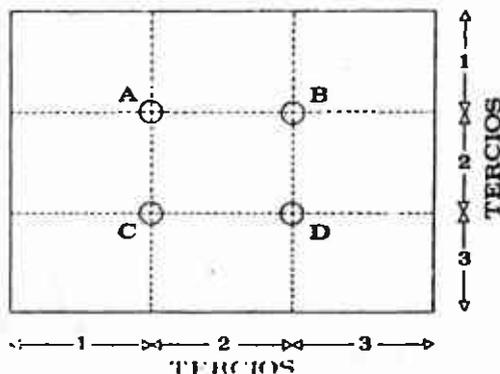


Lámina 3 - B

La ubicación del sujeto en uno de estos 4 puntos fuertes dependerá del asunto por componer, como veremos en los capítulos siguientes.

CAPÍTULO CUARTO

APLICACIÓN DE LOS PRINCIPIOS AL CUADRO CINEMATOGRAFICO

EL HORIZONTE

En todo paisaje donde aparezca el horizonte, se procurará que éste ocupe el tercio superior o el inferior. Se evitará, por lo tanto, que divida el cuadro en dos partes iguales (Lámina 4).

130

La elección del tercio inferior (Lámina 5-A) o del tercio superior (Lámina 5-B) dependerá de la importancia que adquiera el cielo o la tierra en paisajes lejanos, y del nivel a que se ubica el sujeto más importante (Lámina 6). Tal nivel, como es lógico, depende del punto de vista escogido por un observador o, en nuestro caso, de la altura en que se ubica la cámara

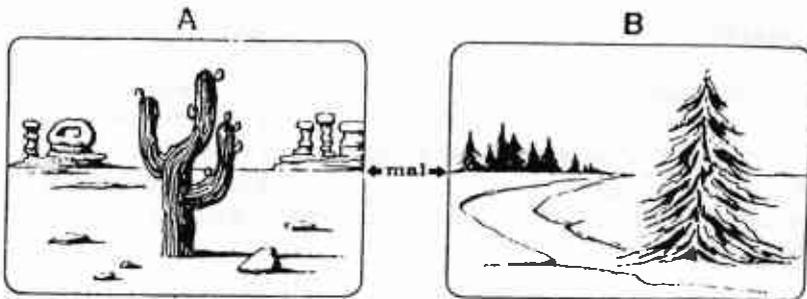


Lámina 4

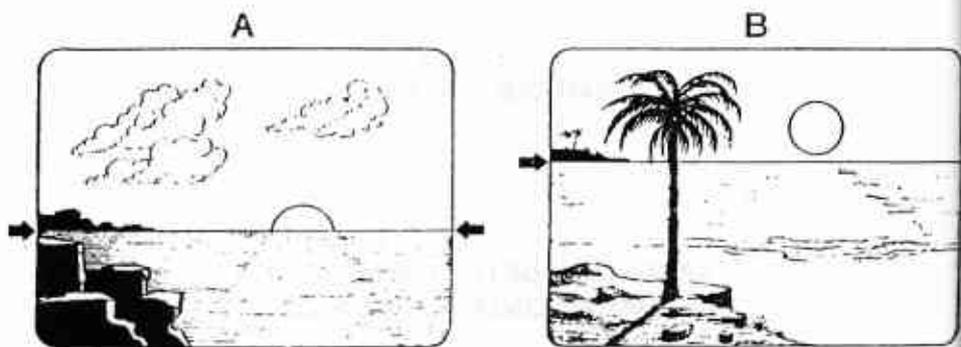


Lámina 5

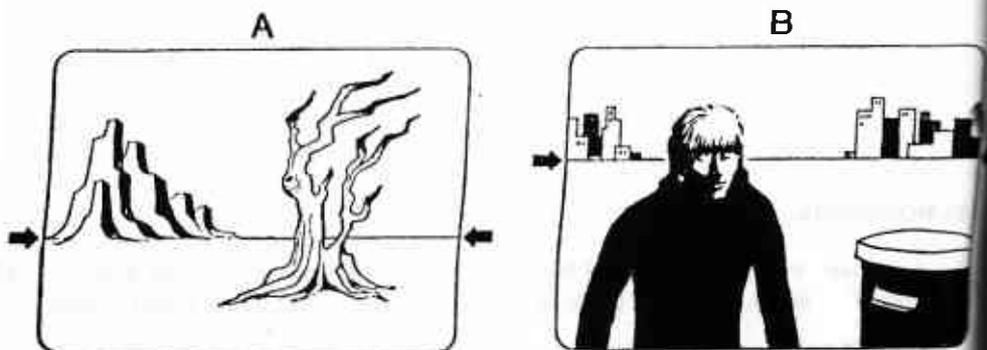


Lámina 6

DIAGONALES

131 Las líneas diagonales son el recurso más importante en cuanto a la ruptura de la monotonía que producen las líneas paralelas al marco. Su aparición es de efecto instantáneo, cuando se comparan ambos estilos (Láminas 7: A, B y C).

Ahora bien, las diagonales también pueden ser monótonas cuando producen cruces simétricos en el centro (Lámina 8: A y B) y aun cuando cortan el cuadro de vértice a vértice (Lámina 9: A y B).

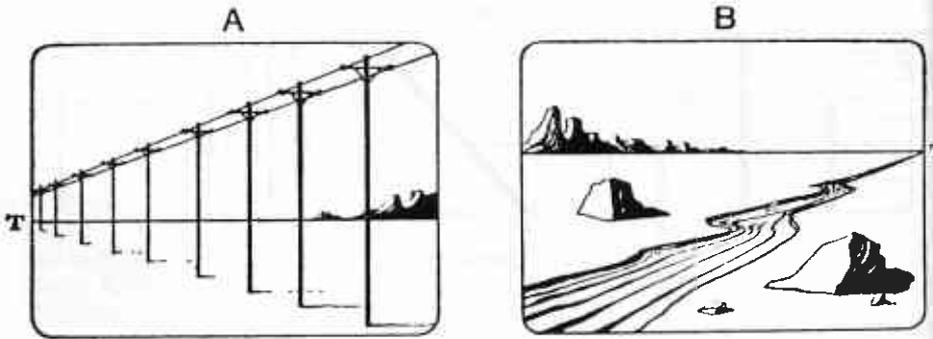


Lámina 10

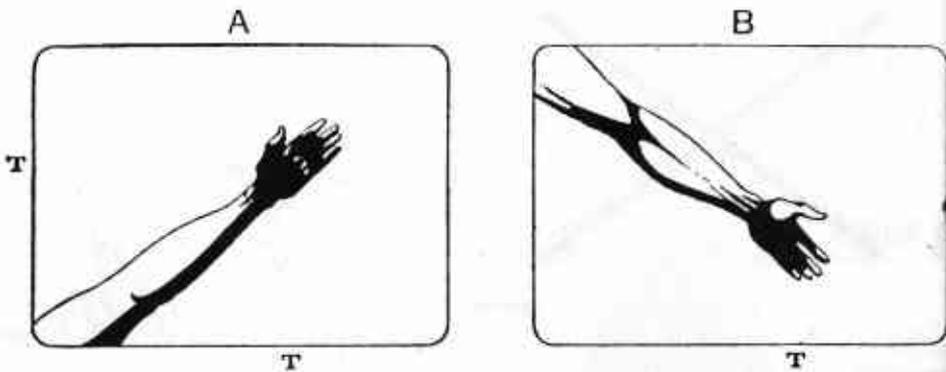


Lámina 11

BÚSQUEDA DE PERSPECTIVA

- 132** Un cinefotógrafo debe saber colocarse en el punto de vista mejor frente a cualquier tema por captar. Esta ubicación de la cámara filmadora es mucho más crítica que la ubicación y la distancia del sujeto que podría elegir un fotógrafo de «stills». Toda fotografía estática ofrece diversas posibilidades de corrección en cuanto al encuadre y ampliación de algún sector del negativo. El cuadro proyectado en pantalla, en cambio, presentará la composición que se eligió en el momento de rodar la toma.

Acabamos de diseñar las normas básicas de las diagonales. Pues bien, las diagonales nacen, en la mayoría de los casos, del punto de vista con que el cinefotógrafo *ataca* un paisaje o *escenario*.

Toda línea paralela al suelo sufre los efectos ópticos de la perspectiva. En otras palabras, tiende a unirse en el infinito con las otras líneas que tienen un «punto de fuga» común (Lámina 10-A).

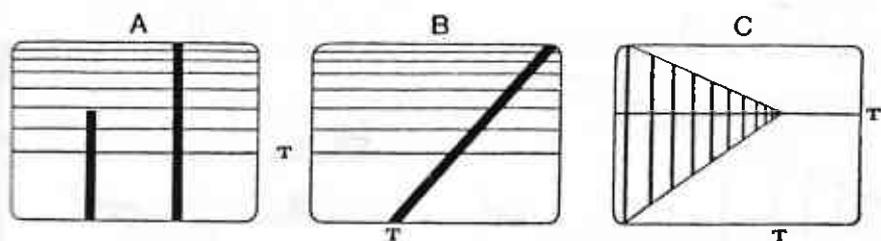


Lámina 7

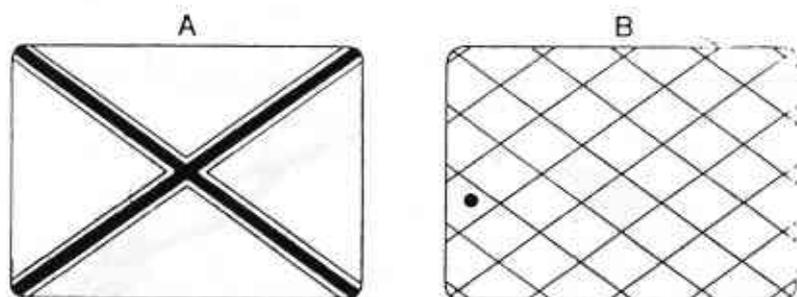


Lámina 8

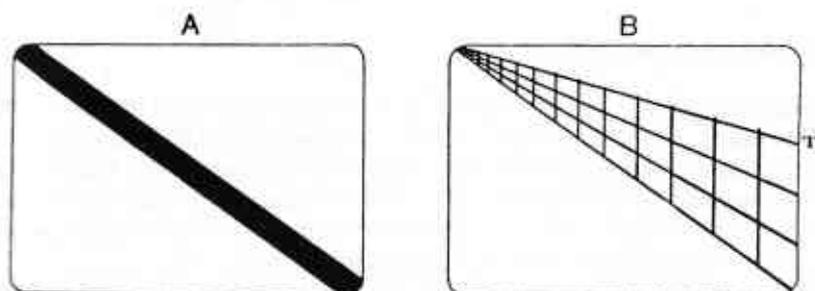


Lámina 9

Es preferible que las diagonales nazcan o mueran en el vértice del horizonte con el marco (Lámina 10: A y B), o en uno de los puntos fuertes si la diagonal es el trazo más importante de la composición (Lámina 11: A y B).

Todo cubo y todo cuerpo compuesto por caras planas, puede mostrar una sola cara si se le capta de frente, en un ataque de 90° , con lo que resultará una imagen chata y sin perspectiva (Lámina 12).

Todo cubo puede ofrecer perspectiva si se le ataca en 45° ; con ello aparecerán diagonales en la composición y una impresión de profundidad tridimensional (Lámina 13).

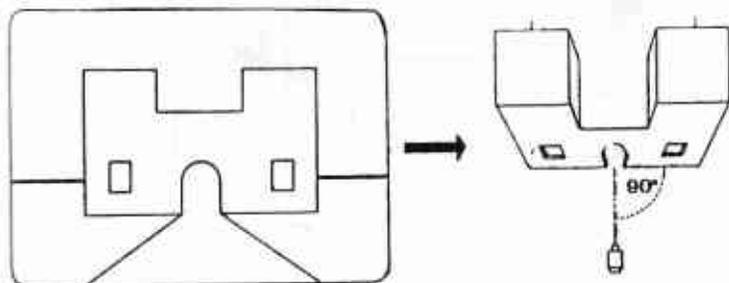


Lámina 12

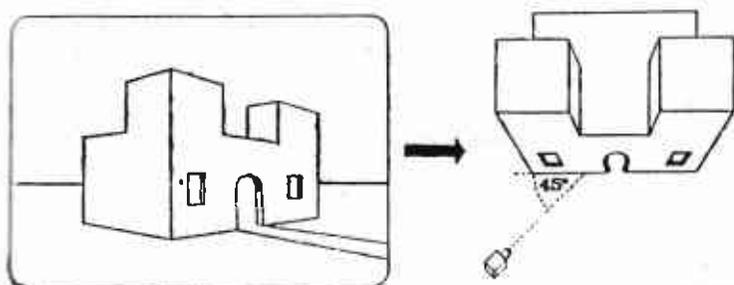


Lámina 13

En todo tipo de líneas paralelas, sean senderos, verjas, arboledas, postes, pilastras en balaustrada, muros exteriores e interiores, muebles, etc., el sentido compositivo del cinematografista debe estar al acecho de la diagonal en perspectiva (Láminas 14, 14A, 14B, 14C).

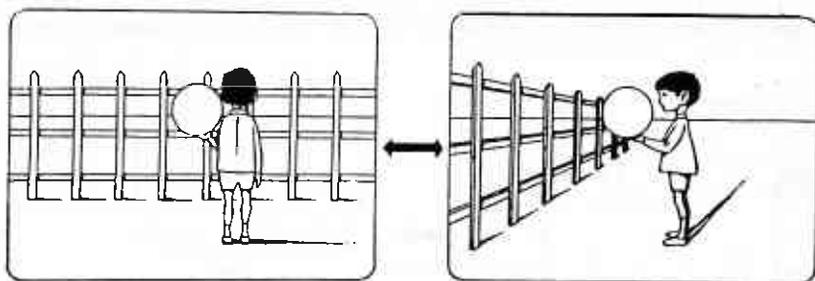


Lámina 14 - A

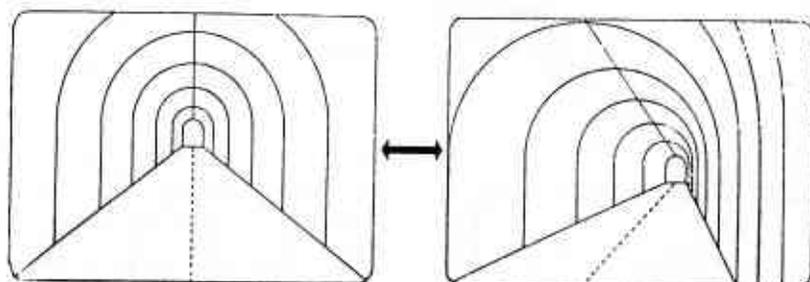


Lámina 14 - B

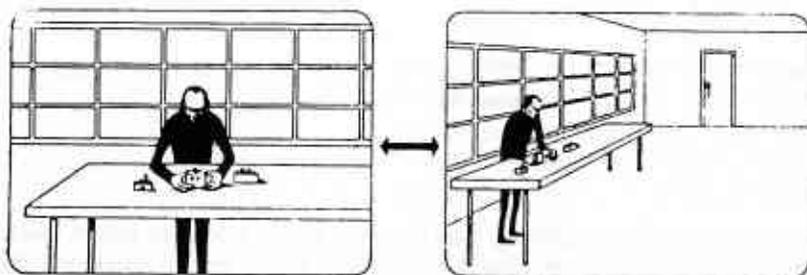


Lámina 14 - C

CAPÍTULO QUINTO

COMPOSICIÓN SOBRE EL SER HUMANO

El ser humano será siempre el tema de mayor importancia para el cine, como lo ha sido para la pintura y la escultura. **133**

El cuerpo humano, regido por cánones de belleza que los griegos analizaron y sistematizaron, es por sí mismo una composición. De allí que muchas obras de pintura y aun de escultura hayan *centrado* la figura humana cuando se encontraba solitaria, sin temor a la simetría.

Sin embargo, la inmensa mayoría de los creadores prefirieron dar al cuerpo humano una posición asimétrica; no sólo por aquella laxitud amable e indefensa que adopta cualquier persona en estado de bienestar y confianza, cuando los miembros abandonan la rigidez simétrica de un estado de alerta, sino también porque las posiciones disímiles de ambos lados del cuerpo son necesarias para expresar *fuerza y movimiento*.

El rostro adquiere para el cine una importancia mayor que en ningún otro arte. El *dose-up* es como la quintaesencia del film humano. Nada podría justificar a un film con seres humanos que careciera de acercamientos a la fuente misma de toda comunicación. **134**

El juego de planos entre los rostros de diversos personajes es, en cine, un asunto delicado y uno de los aspectos de composición más difíciles. Este libro relega a la Materia su estudio más detallado.

La magnitud, en constante variación, con que aparece el ser humano en pantalla, ha llevado a la adopción de una serie de términos que se refieren, casi todos, al cuerpo

humano. Comencemos por conocer esta *escala de planos*, tal como la usaremos en las diversas materias de este libro.

ESCALA DE PLANOS

135

La escala de planos, su nomenclatura y sus diversas interpretaciones, es todavía muy arbitraria. Se puede afirmar que cada grupo de cinematografistas adopta sus propios términos. Los que se inician en el oficio sienten enojo por esta vaguedad de los términos, sobre todo cuando tratan de comparar entre sí las escalas de planos que aparecen en tratados manuales, en una lengua o en otra, en la lengua original y en sus traducciones.

La que usaremos aquí es ciertamente aceptada en el mundo entero, pero, sin duda, con pequeños cambios entre eu e Inglaterra. Ambos países dominaron con su terminología en lengua inglesa.

Tampoco se pretende fijar límites estrictos a lo que abarca cada plano. Como lo enseña el oficio, sería poco práctico hacer una extensa y complicada gama, diversa para planos sobre personas, animales, cosas o escenarios; diversa para personas de pie, sentadas, acostadas, etc.

Además, lo que hace teórico e impracticable el intento de fijar una escala precisa, es el hecho de que los términos están referidos en cada caso al asunto, a la acción, a los personajes, a los objetos y a los escenarios de que trata cada film en particular. Por ejemplo, «LS» significa un ángulo que capta el escenario completo en que se está realizando una acción. Podrá ser una habitación pequeña, como podrá ser un enorme salón de baile; un chalet y jardín, como un paisaje con montañas y lago. Igualmente si se dice *close-up* se referirá al rostro humano completo, como también se le usará para señalar una pieza mecánica de una gran máquina. En algunos países se tiende a reservar los planos *close-up* solamente a rostros. En Hollywood se usa para cualquier detalle, aunque sean objetos.

En la realidad, cuando se está rodando un film, el ámbito de cada plano viene sugerido aproximadamente en el guión técnico. El ajuste preciso lo determina el director artístico, con el director de fotografía y el cinefotógrafo, una vez que se establece una escena y se mira a los actores a través del visor.

Nos atenderemos a la terminología norteamericana, no por ser la mejor, sino porque es la más conocida en el mundo entero. Los términos en español son, en la mayoría de los casos, una mera traducción explicatoria. Sería pretencioso tratar de fijar términos en castellano, cuando cada país de lengua hispana usa traducciones o adaptaciones verbales a su gusto.

LS	<i>Long shot</i>	Plano de conjunto	El ángulo de cámara abarca todo el escenario o ambiente.
MLS	<i>Medium long shot</i>	Medio conjunto	Ángulo amplio, pero menor al total. Las personas siempre de cuerpo entero.
MS	<i>Medium shot</i>	Plano medio	Las personas no caben de cuerpo entero. El plano corta sus piernas generalmente sobre las rodillas. En Francia e Italia se le llama plano americano.
MCU	<i>Medium close-up</i>	Medio primer plano	De cintura a cabeza.
CU	<i>Close-up</i>	Primer plano	De pecho (o de hombros) a cabeza.
BCU	<i>Big close-up</i>	Gran primer plano	Parte del rostro, generalmente desde frente a barbilla. Los norteamericanos suelen llamarlo <i>chocker close up</i> , y los británicos <i>extreme close-up</i> .
<i>Two-shot</i>	_____	_____	Dos personas en planos cercanos: MS, CU.
<i>Three-shot</i>	_____	_____	Tres personas en cuadro. Idem.

POSICIONES DEL ROSTRO QUIETO

- 137** Un personaje puede estar *de frente, de tres cuartos, o de perfil; de espaldas o medio-espaldas.*

Como se comprenderá fácilmente, existirán infinitas posiciones intermedias que no merecen especificación. Sería inútil intentarlo, porque se tiende a no usar posiciones definidas, por las razones que explicaremos de inmediato.

Un rostro *de frente*, podrá estar mirando al lente o fuera del lente de la cámara. Podrá estar levemente girado a derecha o a izquierda. Se le llama *de frente*, porque ambos ojos y ambos lados de la cara aparecen casi enteros.

Un rostro en *tres-cuartos* (o 45°) muestra un lado del rostro completo y parte del otro lado. Su mejor apariencia, o sea el grado de giro que deba adoptarse como el mejor, dependerá de la conformación física del actor que posa, más concretamente, de la altura de su nariz. Porque el *tres-cuartos* debe siempre dejar ver *ambos ojos*. Si la nariz alcanza a cubrir el ojo más alejado, el efecto es incómodo y poco estético.

Cuando se trata de rostros en total quietud, en escenas de poca acción (y, como es lógico, en fotografía *still*), se procurará que la punta de la nariz no quiebre la línea del pómulos, vale decir, no sobresalga sobre la mejilla opuesta.

Si no se reúnen estas condiciones básicas, es preferible saltar de inmediato a los perfiles, donde sólo aparece un lado del rostro dado el ángulo de 90° con respecto al eje óptico del lente. (Véase el párrafo 233 con respecto al uso de perfiles.)

- 138** Es evidente que una materia tan importante como está deberá ser tratada a fondo por un cinefotógrafo y un director de fotografía. Aquí sólo hemos intentado exponer la terminología básica y dos o tres normas que no pueden ser ignoradas por un editor en el momento de elegir en moviola una actitud u otra, una pose u otra ligeramente cambiadas, tal como se ofrecerán de continuo entre las tomas y re-tomas (§§ 84, 421) que se depositan ante su propia determinación.

FUENTES DE ILUMINACIÓN

- 139** Otro factor decisivo en la buena composición es la iluminación. Imposibilitados de entrar aquí ni siquiera en el umbral de la extensa y difícil técnica y arte de la iluminación, sobre la cual se han escrito numerosas obras, señalaremos solamente los mínimos conocimientos que debe poseer un editor.

En el armado de tomas sobre la continuidad de acción, es decir, cuando la acción de un sujeto es captada en diversos planos y angulaciones, puede presentarse una *discontinuidad* en la iluminación (por causa de impericia o de dificultades insalvables durante la filmación) que ofrezca un dilema al editor. Para ello es necesario tener en cuenta los siguientes criterios:

- 140** **1° Fuente de luz principal.** Cuando un sujeto ha sido filmado en exteriores, bajo la luz del sol, la dirección del sol debe mantenerse. Esto significa que si un personaje está frente a la puerta de su casa y en la primera toma la luz solar proyecta sombras hacia el

lado derecho, no podrá aparecer en la toma siguiente con sombras al lado izquierdo (si el sujeto no ha girado en su misma acción). Esto que parece perogrullesco es mucho más común de lo que se pudiese pensar, por la simple razón de que "en terreno", durante la filmación, pueden fácilmente pasar varias horas y aún días, entre una toma y la siguiente. Piénsese que este escollo es más frecuente cuando se filman planos opuestos de un personaje y su interlocutor; donde, como es lógico, las sombras deberán caer a diverso lado para cada uno de los dos dialogantes que se miran de frente.

La luz principal o *luz base* (*main-light*) debe ser cuidadosamente mantenida en un interior, donde se ha determinado previamente una *fente real*.

Dentro de una habitación, si es de día y aparece en la escena un ventanal, se supone que la luz base deberá venir siempre desde el ventanal. Si es de noche y aparece una lámpara que determina dirección obligada, los diversos planos deberán conservar esa dirección real de la luz-base sobre los rostros. Como es fácil comprenderlo, la fiel conservación de esta dirección-real ayudará a orientar más al espectador con respecto a las posiciones o ubicaciones de los personajes dentro de la escena.

Las fuentes de *luz de relleno* (*fill-in light*) que suavizan sombras, de enorme importancia en el trabajo del iluminador, por su calidad de medios tonos-relieve, por brillos en los ojos, por correcta impresión de zonas bajas en la emulsión usada en la cámara, etc., no tienen importancia direccional para el editor, toda vez que también en la realidad cambian según los objetos reflejantes de cualquier escenario. 141

2° High-key y low-key. Ahora bien, todo lo dicho depende del estilo de iluminación que se haya determinado para todo un film o para una escena dada. Una escena de comedia generalmente adopta un estilo de *high-key* (predominancia de zonas brillantes en el cuadro), donde la fuente real de luz es descuidada y se procura un brillo parejo y agradable, repartido por igual en todas direcciones y evitando así regiones oscuras o lados sombreados. Una oficina moderna, donde se supone buena iluminación, igual que un salón de baile o un comedor de gran hotel, suelen adoptar un *high-key*. 142

La escena dramática, en cambio, donde se cuida de modo especial la atmósfera psicológica del momento, llevará preferentemente un estilo *low-key* (predominancia de zonas oscuras) con una luz-base determinada y sombras pronunciadas. Tal estilo podrá ir desde la escena realista hasta la escena fantástica o de terror, donde las luces-bases podrán colocarse en sitios irreales, aunque fuere desde abajo como en todo rostro de Frankenstein. 143

Esta atmósfera psicológica de una escena es uno de los trabajos más delicados de un iluminador y se le llama el "*mood*" (ver atmósfera) de una fotografía. 144

Pues bien, el editor estará atento a que ninguna toma intercalada en medio de una escena, pudiese estorbar la continuidad del *mood* y la continuidad de una fuente-base que ha sido claramente determinada por el resto de las tomas.

En la aplicación de los criterios sobre la iluminación de diversas tomas, el editor deberá estar muy seguro de lo que él juzga como incorrecto.

Ante todo, no eliminará jamás una toma sin cerciorarse de que el defecto notado o la discontinuidad del *mood* no se debe más bien a las diversas series de copia de trabajo (§ 420) que pudiesen haberse realizado en distintas fechas y bajo diversas condiciones de laboratorio.

Para esto atenderá al contraste de la copia. Porque un mismo negativo, o sea, una serie de tomas con idéntica iluminación y con un negativo de filmación parejo, pueden dar copias de muy diverso contraste según el tratamiento a que se haya sometido el material positivo (§ 423).

El último recurso, en muchos casos, será consultar con el director de fotografía, frente al negativo original.

BACKGROUND

145 Todo sujeto principal de una toma, sea objeto inerte o persona, deberá aparecer destacado. Lo que más influye en esto es su *separación del fondo* o *background*. Cualquier objeto o persona que aparezca detrás del sujeto principal, sobrepuesto o mordiendo parcialmente su contorno, es peligroso. Podrá ser un cuadro colgado en la pared, un florero, una lámpara, un mueble u otra persona. Naturalmente, toda falla en este aspecto es irremediable una vez filmada la escena. Al editor no le quedará otro camino que suprimir el plano, suplirlo por otro, o discutir, por fin, con el director si es necesario filmarlo de nuevo.

146 Los recursos de la filmación para evitar estos escollos del *background* son:

1. Desplazar objetos y personas cuando sea necesario para destacar el contorno del sujeto principal.
2. Diluir los objetos del fondo con luz más baja.
3. Filmar con diafragmas muy abiertos que reduzcan al minimum la profundidad de campo y dejen en foco al sujeto principal, y así los fondos, por abigarrados que sean, queden en *f/ou* (fuera de foco).

Este último recurso es el más empleado en cine, no sólo por la razón indicada, sino también por su claro efecto de profundidad tridimensional. Es por esto que muchos directores de fotografía iluminan siempre para un diafragma determinado (f 28, por ejemplo) y lo mantienen mientras una toma especial no exija otro método. Aun en exteriores siguen usando, a pleno sol, el f 28, disminuyendo la exposición mediante el obturador variable o filtros de densidad neutral.

CAPÍTULO SEXTO

COMPOSICIÓN EN MOVIMIENTO

El cine entero no es otra cosa que una composición dinámica. Las leyes dictadas por la pintura son una permanente norma de orientación para los valores plásticos que presenta cada toma o cada plano. El estudio de la composición se complica tremendamente desde el momento en que se comienza a unir dos tomas en montaje, porque brota allí una relación de dos composiciones; nace una dinámica de la composición.

147

Todas las siguientes Materias, desde la II a la V, tratan este mismo asunto: la conjugación de los movimientos entre un cuadro y el siguiente. Es por esto que no podríamos añadir aquí sino una llamada, que tiene dos finalidades: hacer tomar conciencia del concepto-composición que nos ocupará en adelante, y dejar constancia de las lagunas que aún padece el arte cinematográfico en esta importante materia.

Si nos queremos referir a fondo al problema composición-dinámica (sin confundirlo con creación de movimiento, ritmo, continuidad y otros conceptos tradicionales del cine) deberemos reconocer que anida aquí un asunto muy poco estudiado por la estética del cine. El campo está todavía virgen en varias de sus parcelas y cada creador de cine parece buscar soluciones propias.

148

A los cinematografistas, desde los filmes de 1898 hasta hoy día, les ha interesado casi exclusivamente un montaje *claro* en cuanto a continuidad de acción, y un montaje *expresivo* en cuanto al contenido temático. Unos pocos han ensayado, con aislados intentos, un montaje compositivo. Estos últimos han sido más bien pintores que dramaturgos. Un claro sentido de la composición estática, propia de la pintura, los ha

llevado a conjugar en pantalla la relación de una composición con la siguiente. Ellos han debido improvisar en un terreno que va más allá de las leyes clásicas, porque el cine les entregó una imagen en movimiento (toma I) que debía conjugarse con la siguiente imagen estática o también en movimiento (toma II).

149 Supongamos el siguiente caso: una toma muestra una composición con una vigorosa diagonal, cuyo trazo recorre la pantalla desde el ángulo superior derecho, hasta el punto fuerte c (§ 131). Tal diseño da paso, por corte directo, a la toma siguiente que contiene otra fuerte diagonal desde ángulo superior izquierdo a punto fuerte d. El efecto físico sobre la retina del espectador, durante la primera fracción de segundo, será un cruce de ambas diagonales, la percepción indefectible de una x, cuyo valor composicional puede ser discutible. El asunto se complica más si se trata de movimientos en una dirección y cambios instantáneos a la dirección contraria; llega a un extremo crítico cuando se suma, al problema luminosidad, el problema *del color*.

150 Otro tema relacionado con la composición es lo que concierne a la zona de cuadro (§§ 82, 159, 231).

Nos atreveríamos a afirmar que este asunto ha sido descuidado por la generalidad de los cinematografistas. En filmes de indiscutible calidad artística se echa de menos en un sinnúmero de pasos entre una toma y otra, saltos de zona que no tendrían justificación en un estilo depurado. Al espectador se le ha llevado poco a poco a "adivinar", a leer rápidamente el significado de verdaderos acertijos en cuanto a la identificación de los sujetos en pantalla. Es como si enseñásemos a un grupo de escolares a leer y a escribir sin artículos; algo así como en estilo cablegráfico. Cuando esto tiene alguna utilidad, se justifica intentarlo; pero si lo hace porque así se le ocurrió a alguien, en alguna región, y luego se propagó sin hacer conciencia, el método resulta ilógico y sin sentido.

El cine es un lenguaje. Se le podrá estilizar, enriquecer o desfigurar si una circunstancia lo requiere; pero no será razonable mantenerlo pobre, simplemente porque el público destinatario no conoce otro mejor.

El salto de un mismo sujeto a cualquier región de la pantalla no está aún reglamentado en el montaje. No existen normas claras al respecto y debemos confesar que es éste otro campo virgen que espera tratadistas o escuelas que lo estudien y practiquen.

Las normas prácticas que señalaremos en la Materia II (§§ 159, 231) sobre la zona de cuadro, son demasiado someras como para contrarrestar la falta de una sintaxis definitiva en la gramática fílmica.

151 Estas confesiones sobre lagunas en nuestro estudio, nos parecen fecundas si logran estimular iniciativas en los alumnos de cine que tienen vocación de investigadores. Estamos convencidos de que todo buen maestro es aquel que no solamente goza de ver crecer a sus discípulos, sino que les dicta un sistema con la sincera esperanza de que cada uno de los oyentes llegue algún día a formarse su propio sistema. La creación artística obedece, sin duda, a principios y leyes eternas de la belleza; por otra parte, cada obra es algo tan íntimo y personal, que cada artista llega, al final de una larga carrera, a formar un acervo de experiencias incommunicables, que constituyen algo así como su propio sistema.

MATERIA II .

POSICIONES DE CÁMARA

CAPÍTULO PRIMERO

ANÁLISIS GENERAL Y FUNDAMENTOS

Partiendo del hecho de que el cine es montaje y de que presentará en pantalla una acción aparentemente *continuada*, pero artesanalmente *fraccionada en tomas*, es fácil comprender que durante la filmación la colocación de la cámara con respecto a un personaje (con respecto a su movimiento o dirección de recorrido, con respecto a la dirección y nivel de su mirada y con respecto a su dimensión o tamaño en el plano) está determinada por las tomas adyacentes, por las tomas del mismo sujeto o de otros sujetos que componen la escena. **152**

La cámara, por consiguiente, no puede ser colocada en cualquier sitio. Aunque tal sitio posea buenas condiciones de luz, de belleza plástica, de comodidad para el desenvolvimiento de la acción dramática, no podrá ser elegido si no cumple con los requisitos de una correcta sintaxis respecto a los planos o tomas anteriores y posteriores. Se trata, por lo tanto, de leyes que señalan la *región permisible* y la *región prohibida* donde situar cámara, en la secuencia o serie encadenada de tomas que componen el espectáculo fílmico.

Como se trata de un encadenamiento de posiciones, en que la elección de un punto de vista determina los otros puntos de vista, se comprenderá la importancia de elegir y determinar la llamada dirección general de filmación, que es la posición básica de la cámara, o punto de vista general que ubicará las otras posiciones, los otros movimientos y miradas, captados en los diversos momentos de la acción total. **153**

Explicar por escrito este asunto es la tarea más ingrata para un tratadista o para un maestro de cinematografía. Los fenómenos de que se trata aquí son visuales: son experiencias sensibles que se suscitan sobre la pantalla de proyección, sólo inteligibles para aquellos que constatan experimentalmente cada principio, analizando filmes o ensayando con su propia cámara.

- 154 Son pocos los tratadistas que han logrado explicar por libro las posiciones de cámara. Pionero de este intento es el ruso León Kuleshov. En algunos capítulos de su *Tratado de la realización cinematográfica*²³ procura establecer la base de una dirección general de filmación, pero con muy poca claridad didáctica y muy escasas normas prácticas.

En 1953 Karel Reisz, de la escuela documentalista inglesa, en la sección 3, capítulo 14 de su libro *Film Editing*²⁴ logra definir ciertos principios al alcance de los no profesionales que señalan ya una guía práctica para ubicar la cámara.

El último y más completo tratado sobre esta materia es *The Five C's of the Cinematography*²⁵ del norteamericano Joseph Mascelli, del año 1965. Esta obra tiene el mérito de ser el primer tratado que señala con precisión y ejemplariza con diagramas y fotografías el vasto campo del *camera setting*.

Joseph Mascelli junta dos raras condiciones: un claro sentido didáctico destinado a los que se inician en la cinematografía profesional y una extensa experiencia como cinefotógrafo y director de fotografía en la producción profesional de Hollywood.

Es por estas razones que haremos continuas citas a la obra de Mascelli, convencidos de que su estudio será altamente provechoso para los iniciados en el cine.

- 155 Señalaremos dos aspectos que en la pantalla ofrece a la percepción del espectador, y que deben estar presentes en todo momento en la imaginación, sensibilidad y habilidad creativa del cinematografista: la *dirección* del movimiento y la *zona* de cuadro.

En estos dos términos se basan casi todas las leyes del montaje y, por consiguiente, de las posiciones de cámara.

DIRECCIÓN DE MOVIMIENTO

- 156 Damos por asentado, como un axioma, que el *movimiento* debe ser siempre la meta de toda expresión cinematográfica. Este movimiento puede estar revestido de muy diversas formas en el rectángulo de la pantalla.

Para lograr el dominio de estas formas debemos comenzar por distinguir que una cosa es *reproducir* el movimiento real de sujetos que van de un sitio a otro, y otra cosa es *crear* un movimiento en pantalla que quizá no exista como tal en la realidad.

Llamamos *movimiento intencional* a cualquier tipo de relación que se crea entre un sujeto y un punto dado; entre un sujeto y otro sujeto.

Es necesaria esta división para comprender, más adelante, el significado de muchas direcciones de difícil manejo; especialmente las que se refieren a las miradas.

²³ Editorial Futuro, Buenos Aires, 1947. Traducido por Luiba V. de Klimovsky.

²⁴ Farrar, Straus and Cudahy, Nueva York, 1955. W. and J. Mackay and Co., Ltd., Chatham, Gran Bretaña.

²⁵ Cine/Grafic Publications, 1965, Hollywood, California.

Supongamos una secuencia dramática, diseñada por un guión técnico, en veinte tomas. Para imaginar mejor su escenografía, véase Lámina 23 (§ 164).

EJEMPLO:

157

1. MS Carolina, cubriéndose con una sábana, sale del baño apresuradamente y acude al teléfono, que llama en la mesita, junto a su cama.
2. MCU Basilio marca un número en el teléfono de su oficina y cuelga el fono exclamando con disgusto: ¡Ocupado!
3. MCU Antonio, sentado en el living de su casa, escucha por su teléfono, asiente y sonríe.
4. MLS Basilio se acerca a su automóvil, estacionado en calle céntrica, sube nervioso y parte rápidamente.
5. MS Carolina: *Te espero, cariño*. Cuelga el fono y vuelve al baño.
6. MCU Antonio, aún mirando el fono, lo deja lentamente sobre el aparato telefónico y enciende un cigarrillo.
7. MLS El automóvil de Basilio viene por una avenida, dobla una esquina y se detiene frente a su casa.
8. MS Basilio se baja, echa una mirada a los autos estacionados y se dirige al porch de su casa, sacando llave.
9. MS Desde adentro, puerta se abre y Basilio entra con cierto sigilo.
10. MS Carolina, sentada frente al espejo tocador del dormitorio. Atiende momentáneamente al ruido de la puerta de calle al cerrarse. Sigue acicalándose.
11. CU Pies de Basilio subiendo la escalera.
12. MCU Carolina se retoca la cara alegre al escuchar las pisadas.
13. MS Basilio llega frente a la puerta del dormitorio y se detiene con la mano en picaporte.
14. MS Carolina detiene su maquillaje. Mira hacia la puerta y exclama: ¡Abre, cariño; pasa!...
Pero su última palabra es interrumpida por el teléfono. Mientras ella se levanta y va hacia la cama, grita:
¡Pasa, amor; la puerta está sin llave! Se tira sobre la cama para alcanzar el fono, en la mesita del otro lado.
15. MCU Carolina: ¡Aló!...(escucha). ¿Eres Anton...?
16. MCU
o MS La puerta se abre. Basilio da un paso adentro.
17. MS Carolina se vuelve bruscamente hacia la puerta, aún con el fono en la mano.
18. MCU
o CU Basilio mordiéndose, tranquilidad aparente: *Termina: termina tu conversación.*
19. MCU Carolina ha soltado el fono sobre la cama: *Cariño, pasa.*
20. MCU Basilio: *Hace cinco años que dejaste de decirme "cariño".*

Supongamos ahora que ha sido filmada esta secuencia y, ya compaginada, la examinamos en cuanto a las posiciones de cámara de algunos de sus momentos.

158

Al comienzo de esta secuencia hay cinco tomas de los personajes hablando por teléfono. Los dos hombres, Antonio y Basilio, tienen como destinataria de su llamada a Carolina. El espectador debe adivinar esta *dirección intencional* (este movimiento intencional) sin necesidad de deducciones a través de sus parlamentos, sino solamente por las posiciones de los personajes.

Si en t.1 Carolina habla dirigiendo su rostro (aunque mire vagamente o recorra el ambiente con sus ojos de un punto a otro) desde izquierda hacia derecha (→), será indispensable que Antonio (en t.3) esté en la posición opuesta: de derecha a izquierda (←).

Basilio, en t.2, tendrá igual posición que Antonio: *de derecha a izquierda* (←), y, sin otra explicación, su exclamación «¡ocupado!» dejará demostrado que él intentaba comunicarse con Carolina.

- 159** Justamente con la dirección del rostro o de la mirada será necesario que los personajes ocupen la *zona de cuadro* que les corresponde.

Imaginemos que la pantalla o el recuadro del visor de la cámara tiene una línea vertical al centro. Se evitará que su rostro, que juega en referencia con otro rostro, quede centrado. Vale decir, se evitará que la línea de su nariz coincida con la línea media del cuadro.

Esta norma, que es obvia desde el punto de vista compositivo o meramente fotográfico, es mucho más importante desde el punto de vista del movimiento intencional en el montaje cinematográfico, porque en este pequeño vaivén de las dos zonas, llamadas "derecha de cuadro" e "izquierda de cuadro", radica el secreto de la identificación inmediata del personaje que cae en pantalla. No olvidemos que la pantalla es siempre la misma y ocupa el mismo espacio fijo frente al espectador; por lo tanto, al mostrar un sujeto que está a la derecha de una mesa y luego aparecer en pantalla su interlocutor que ocupa el asiento de la izquierda, la proyección no ha hecho otra cosa que traer el sujeto de la izquierda al mismo frente del espectador. Como es fácil deducir, un pequeño cambio diferenciante, un pequeño desplazamiento hacia la zona derecha o la zona izquierda, será el único medio para señalar instantáneamente la identificación del personaje.

Las normas sobre posiciones de cámara atenderán de modo constante y fundamental a estos dos factores: dirección del movimiento y zona de cuadro.

Intencionalmente hemos partido con el ejemplo de una conversación telefónica, donde parecería más irreal la posición relativa de dos interlocutores. Pero está comprobado, por toda clase de estilos y técnicas, que si se descuida esta norma los interlocutores no parecen tan claramente comunicados entre sí.

- 160** Si ahora pasamos al movimiento real, al ir de un sitio a otro, la norma vendrá a ser casi la misma. Tomemos como ejemplo el viaje de Basilio desde su oficina a su casa, hasta la habitación donde está Carolina.

Cada vez que Basilio vuelva a aparecer en su viaje, sea en tomas seguidas, sea en tomas alternadas con la acción de Carolina (*cross-cutting* o acciones paralelas), deberá ir

en igual dirección. Llevando el problema a un extremo de claridad sintáctica, podríamos asegurar que la mejor dirección para el viaje de Basilio en automóvil será de *derecha a izquierda* (\leftarrow), por ser ésta la dirección adoptada en la conversación telefónica.

Sin embargo, tal preciosismo podrá ser descuidado por cualquier razón práctica.

Muchos alumnos que se inician en esta materia se preguntan: ¿cómo es posible determinar la dirección de un viaje por razones de montaje o de referencia a una escena anterior, cuando la mejor pauta, en la mayoría de los casos, es el recorrido real que debe hacer Basilio desde su oficina a la casa?

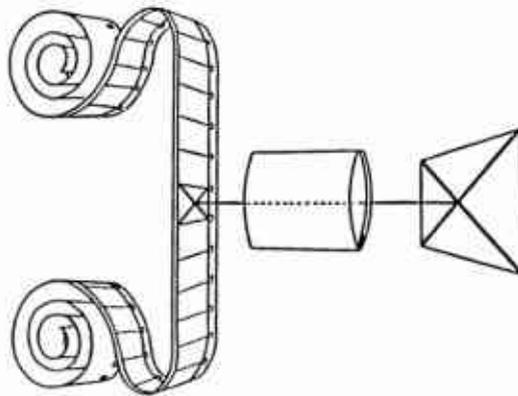
Esta pregunta esconde un error de imaginación en quien se la formula, pero más común de lo que se piensa. No es el viaje real el que se cambia en su dirección. Basilio debe subir a su automóvil, debe recorrer las calles y debe estacionarse frente a su casa en la misma dirección que lo exige la ciudad donde se verifica la acción. Es la cámara la que deberá ponerse a un lado u otro de este recorrido. Con este solo cambio de posición de cámara, el personaje o el vehículo pasarán en pantalla de izquierda a derecha (\rightarrow) o de derecha a izquierda (\leftarrow).

Para aclarar mejor el concepto de dirección de un recorrido nos falta reconocer la relación entre esa dirección y el eje óptico del lente de cámara.

161

Llámase eje óptico de un objetivo (o simplemente de cámara) la línea recta imaginaria que une el centro o cruce de diagonales del rectángulo del fotograma, con el centro o cruce de diagonales del paisaje real abarcado por ese mismo objetivo.

Lámina 15



Cuando el personaje centrado en el cuadro mira al objetivo, prácticamente está haciendo coincidir la línea de su mirada con el eje óptico. Igualmente, cuando un

personaje centrado en el cuadro viene caminando de frente hacia la cámara, hace su recorrido por el eje óptico.

- 162** Nada más práctico para diseñar la dirección de movimientos que el dibujo en planta, esquematizando cámara, ángulo del lente y recorrido del sujeto. Si es necesario, puede dibujarse el eje óptico que, por lo demás, es la bisectriz del ángulo del lente.

Así tendremos:

1. Una toma donde el personaje camina (*head-on shot*):

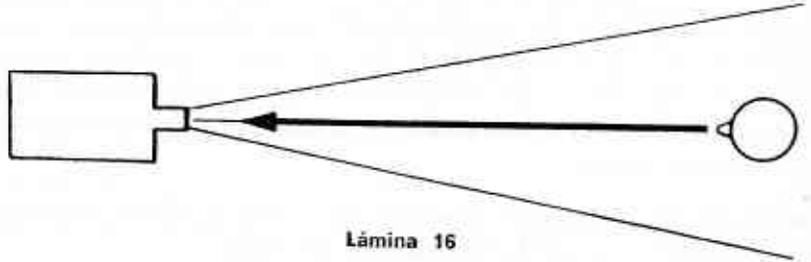


Lámina 16

2. Una toma donde se aleja sobre el mismo eje óptico (*tail-away*):

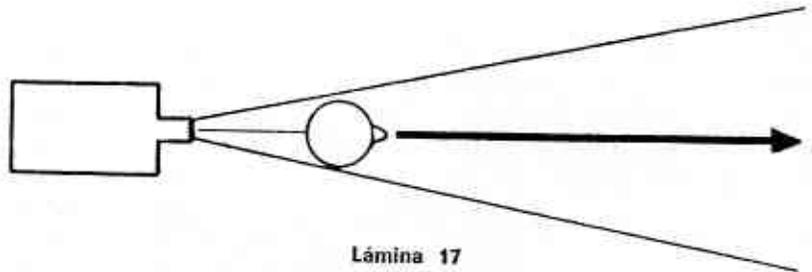


Lámina 17

3. Una toma donde viene *head-on* y sale de cuadro por derecha:

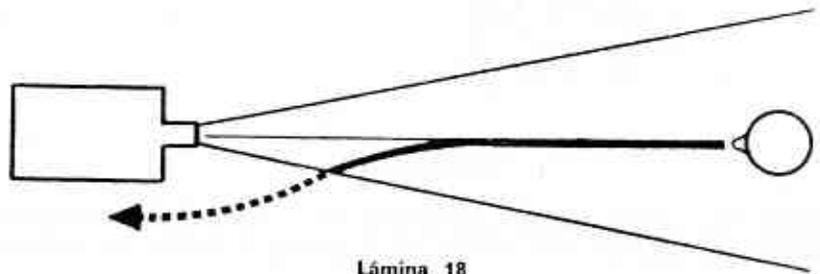


Lámina 18

4. Una toma en que entra por izquierda y sigue *tail-away*:

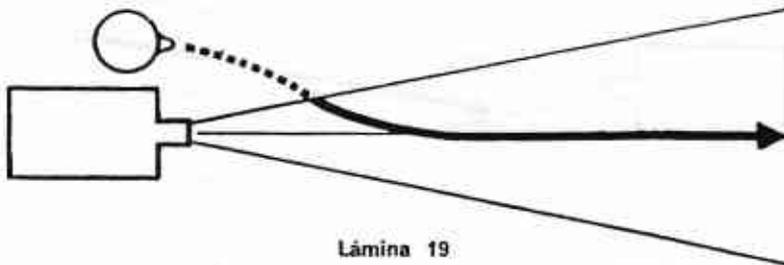


Lámina 19

5. Una toma en el que el personaje recorre el cuadro de izquierda a derecha (→) aumentando su tamaño a medida que se acerca por venir casi de frente:

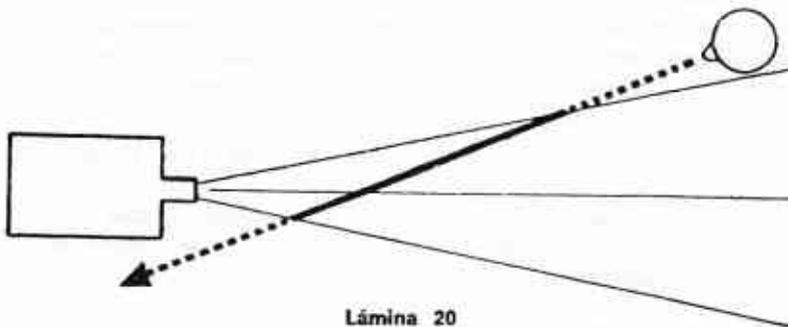


Lámina 20

6. Una toma en que el personaje cruza de izquierda a derecha (→), o sea perpendicular al eje óptico (*cross-screen*):

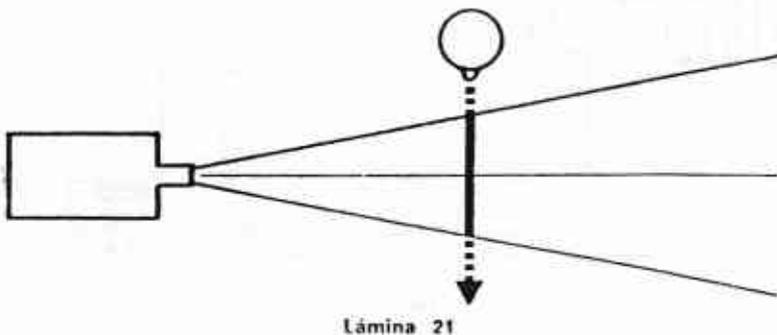


Lámina 21

7. Una toma donde el personaje no entra a cuadro ni alcanza a salir, pero mantiene la dirección de izquierda a derecha (\rightarrow):

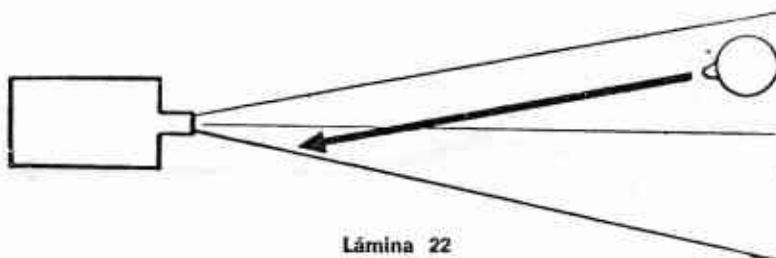


Lámina 22

Cuando hablamos de la necesidad de mantener una dirección de recorrido, por ejemplo de izquierda a derecha (\rightarrow), nos referimos a cualquier recorrido que cruce el eje óptico, aunque sea en un ángulo tan estrecho como muestra el diagrama 7.

- 163 Volviendo a nuestro guión técnico, en las tomas del viaje de Basilio podremos colocar cámara en infinitas ubicaciones, con tal que siempre muestren al personaje o al vehículo moviéndose en dirección derecha izquierda (\leftarrow), si así la determinamos desde el comienzo. Además podremos añadir tomas *head-on* y *tail-away* (sobre el eje óptico), pues está admitido que, siendo neutras en su dirección, pueden mezclarse en cualquier tipo de viaje, vaya éste hacia derecha (\rightarrow) o hacia izquierda (\leftarrow).

Por ahora bástenos saber que el *viaje* mismo constituye el eje de todo movimiento en pantalla.

Si analizamos la llegada de Basilio a la puerta del dormitorio y la posición de Carolina frente al espejo, los movimientos de ella hacia la cama y el teléfono deberán ser cuidadosamente diagramados.

- 164 Supongamos que el dormitorio apareció así en la 12:

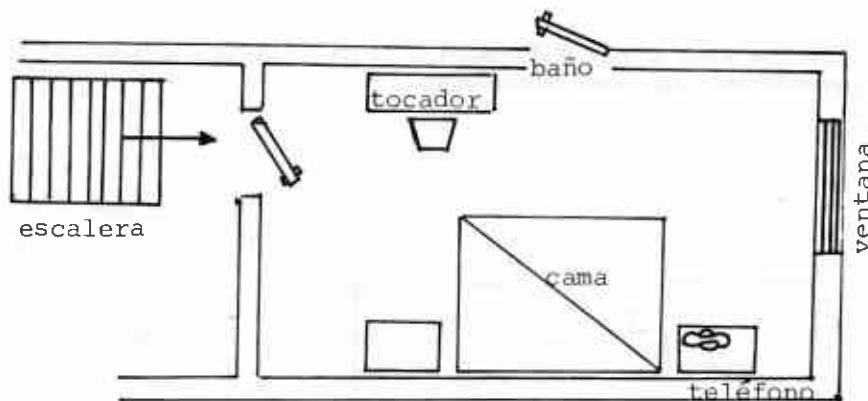


Lámina 23

Carolina aparece en t.10 frente al espejo de su tocador. Será indispensable que la cámara la capte por sobre su lado izquierdo. Sólo así, cuando Carolina dé señales de escuchar los ruidos y vuelva la mirada hacia la puerta, mirará hacia izquierda de cuadro (←); mientras, Basilio avanza escalera arriba y queda detenido ante la puerta mirando hacia derecha (→).

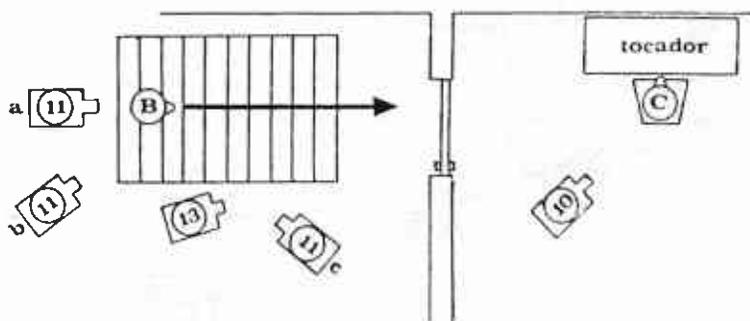


Lámina 24

Obsérvese que cualquiera de las tres posiciones de cámara para t.11, sobre los pies de Basilio subiendo la escalera, son igualmente correctas. La cámara a-11 (*tail-away*) puede ser la mejor solución para cambiar la dirección del viaje anterior. Pues Basilio viajó en automóvil y entró a su casa con dirección derecha-izquierda (←). Pero ahora nos hemos encontrado con una escenografía que exige cambio en la dirección, pues la cámara no tiene espacio. Además Basilio llega a la puerta y crea de inmediato una relación con Carolina. Ambos personajes son los extremos de una línea imaginaria (*action axis*).²⁶

165

La t.13 parece no tener sino un sitio: el señalado en el diagrama. Con esa posición de cámara, Basilio, frente a la puerta cerrada, queda mirando hacia derecha, aunque él aparezca de espaldas.

Sólo en la t.16 se establece definitivamente la posición de cámaras correspondientes a angulaciones simétricas sobre Basilio y Carolina.

Llegamos así al enfoque indispensable y geográficamente más claro de dos personajes en mutuo *movimiento intencional*. Basilio a la izquierda y Carolina a la derecha. Para el espectador, esta línea viene sugerida desde la t.10 en que Carolina, al escuchar el ruido de la puerta, giró instintivamente la cabeza hacia la izquierda (←).

166

Cuando Carolina se avalanza al teléfono en t.14 queda de espaldas a la cámara y a la puerta. Es posible que el director prefiera tomarla también desde sus pies en t.15. Ella

²⁶ El término *action axis* es usado por primera vez por Mascelli en *The Five C's of Cinematography*. (S 154).

no mira hacia la puerta. Sin embargo, el espectador adivina que ella da su espalda a Basilio, por el mero hecho de que la cámara es colocada en angulación simétrica-correspondiente (*opposing-shots*) con respecto a la t.16 de Basilio

Veámoslo en planta:

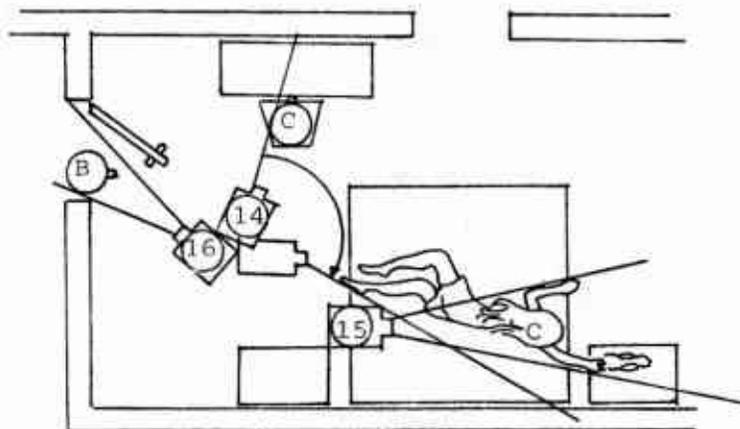


Lámina 25

El eje de acción Basilio-Carolina forma ángulos (α y α') simétricos con los ejes ópticos de cámaras 15 y 16:

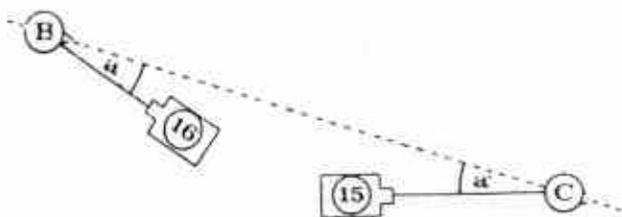


Lámina 26

Y esta sola «convención» del lenguaje filmico hará que el espectador, al ver a Carolina medio de espaldas, sienta que Basilio está detrás, a punto de abrir la puerta. En t.16 se confirma este presentimiento.

167 Así, desde la toma 16 hasta la 20 no haremos otra cosa que estrechar cada vez más los planos y las angulaciones simétricas, junto con culminar la tensión dramática. A medida que los rostros se agrandan en pantalla y la dirección de cada mirada se acerca

más al eje óptico del lente, el espectador se va introduciendo más en la intimidad de aquel confrontamiento de los dos personajes. Hemos llegado a tomas casi subjetivas, a las llamadas *punto de vista* (*point of view* o *pov*, en el lenguaje hollywoodense). Sin embargo, en ninguna de tales posiciones de cámara se ha traspasado el eje de acción. En todas ellas Carolina mira a izquierda (aunque sea levemente a la izquierda del objetivo de la cámara); y en las correspondientes, Basilio mira levemente a la derecha. Ambos personajes ligeramente desplazados hacia sus respectivas zonas.

Es de esperar que el lector no someta a un análisis este ejemplo de guión técnico para lograr una especie de patrón universal. Las fórmulas correctas para filmar esta secuencia de veinte tomas, son tantas cuantos cinematografistas se pusieran a la tarea. **168**

No se tome el ejemplo como un conjunto de normas exclusivas, sino solamente como un camino entre muchos. Su finalidad es introducir al lector en el significado de los principios y las leyes que rigen una buena sintaxis de dirección y zonas.

Bastaría pensar en otra escenografía, en una escalera diferente, en un dormitorio de otra disposición, para imaginar un diverso planteamiento del eje de acción entre Basilio y Carolina.

Lo importante aquí es formar una clara conciencia de la necesidad de establecer el eje. Desde el momento en que se decide a qué lado del eje se colocarán las cámaras en cada toma, se ha decidido la dirección general (*established direction*) y con ella queda establecido si Basilio quedará a la derecha o a la izquierda en el juego total de los planos.

La mayoría de estos principios o leyes de las posiciones de cámara exasperan al principiante, por parecer demasiado *convencionales*. **169**

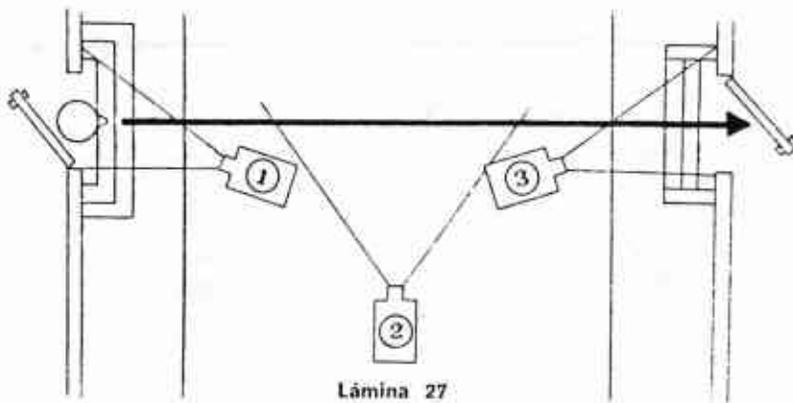
La verdad es que desde un punto de vista profano, son más convención que necesidad ontológica. Sin embargo, desde un punto de vista artístico, genuinamente estético, debemos admitir que todo el arte, al igual que todo lenguaje, se basa en signos convencionales. Mientras una convención no ha sido reemplazada por otra nueva, sigue siendo *necesaria*. Lo que todo principiante debe aceptar en esta artesanía del lenguaje filmico es que, si se ignora este conjunto de "reglas del juego" y se improvisa despreocupadamente sobre el teclado del montaje, el resultado será un caos inaceptable y sin fundamento en la lógica del arte.

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.

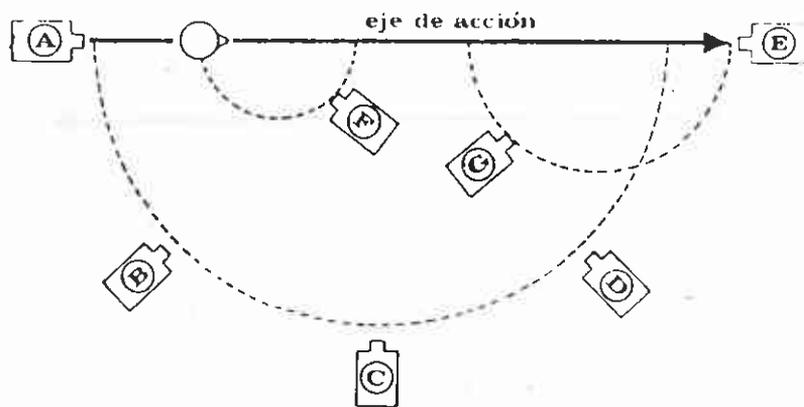


Lámina 28

¿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.

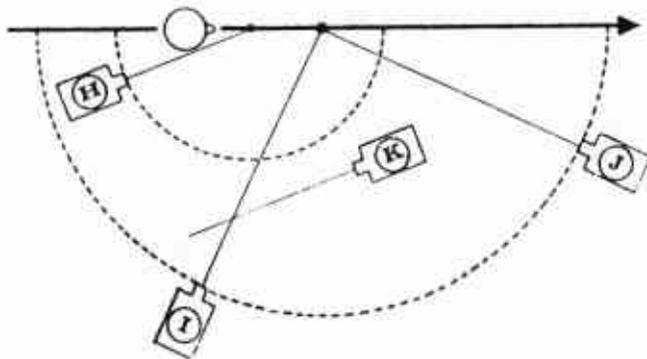


Lámina 29

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 llamárseles contrarias, son dos puntos de vista opuestos en casi 180°.

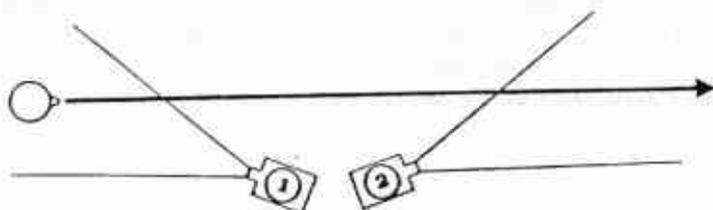


Lámina 30

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

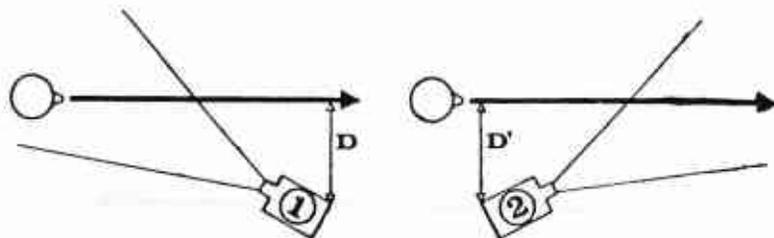


Lámina 31

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

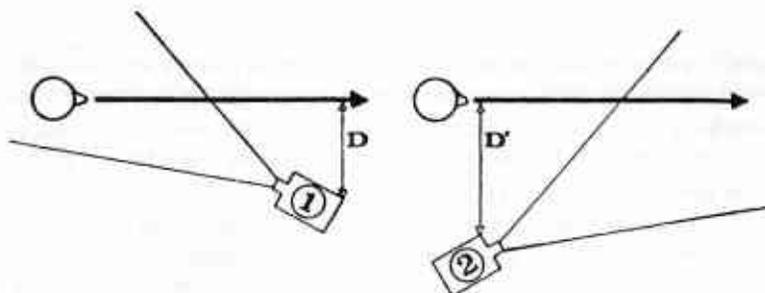


Lámina 32

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?

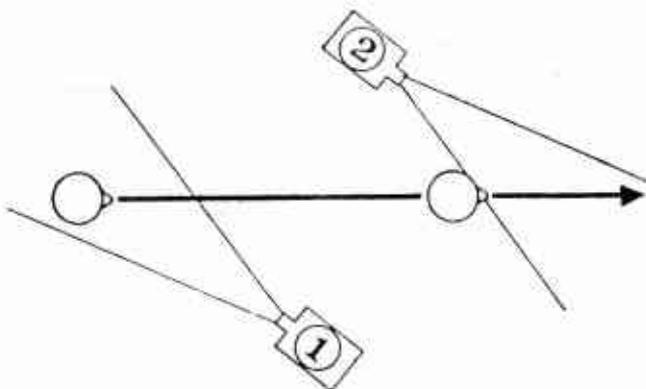


Lámina 33

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 (margen 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

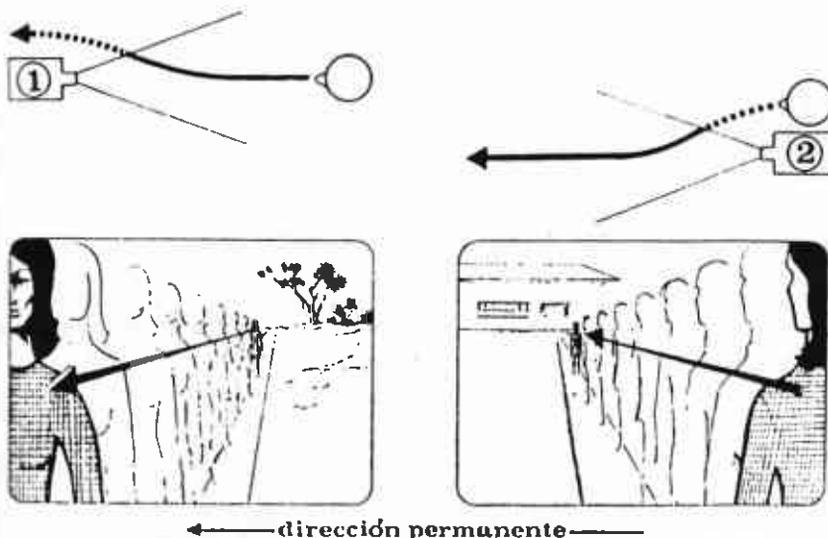


Lámina 34

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.

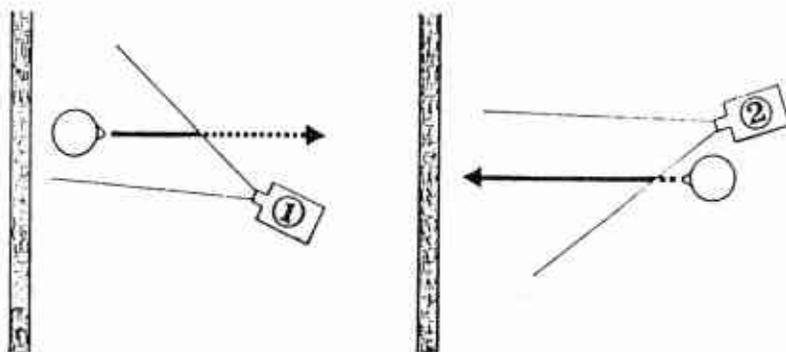


Lámina 35

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.

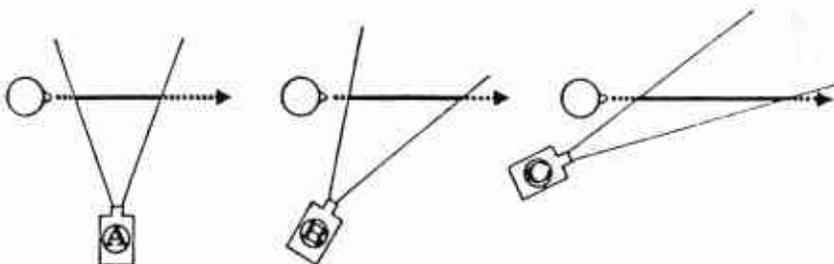


Lámina 36

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*.

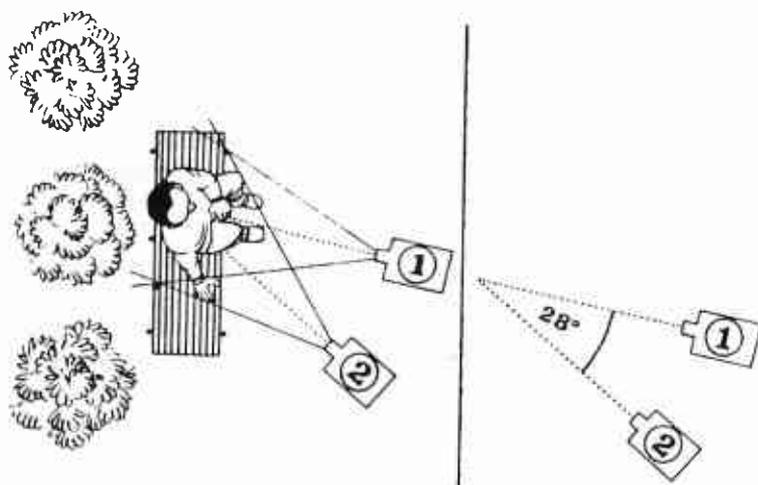


Lámina 37

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.

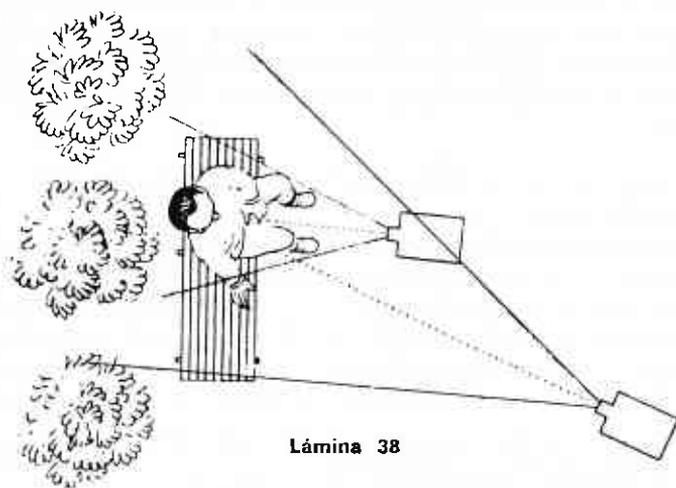


Lámina 38

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

Quando 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.

Quando 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.

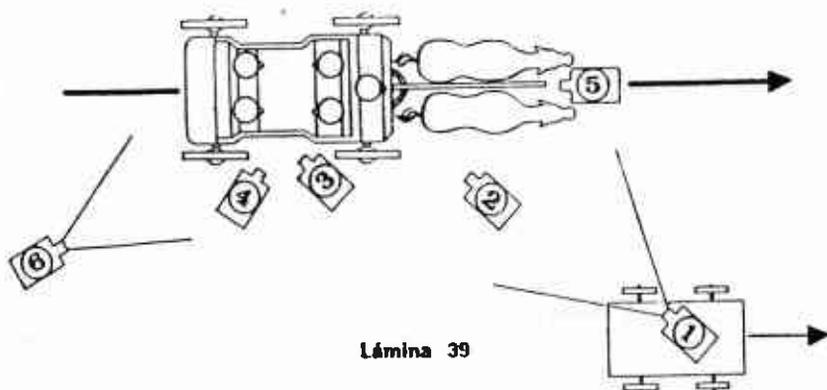


Lámina 39

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

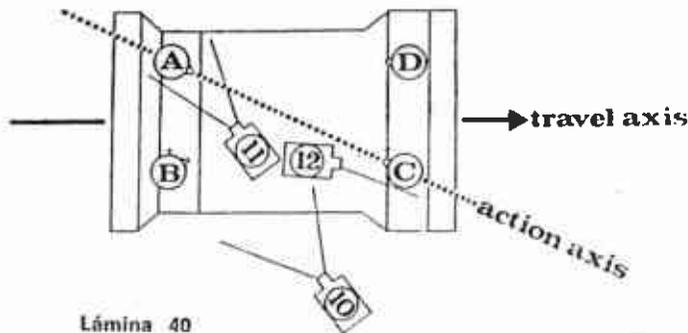


Lámina 40

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

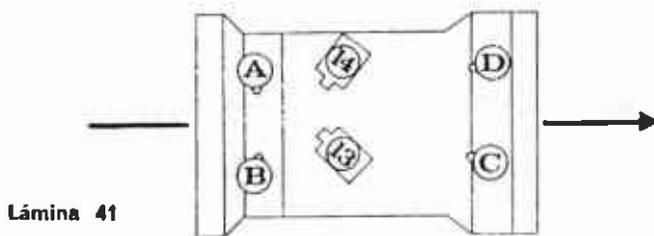


Lámina 41

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)

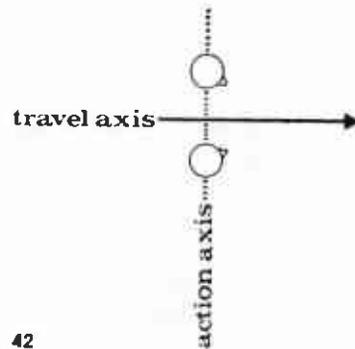


Lámina 42

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.

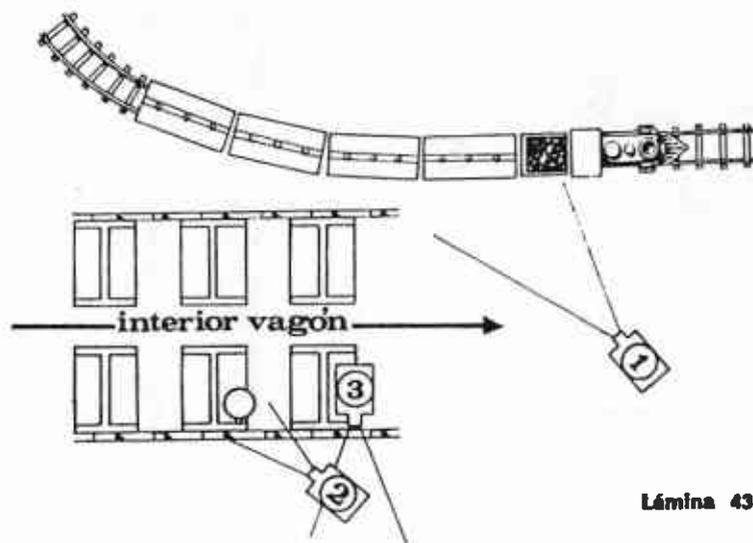


Lámina 43

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

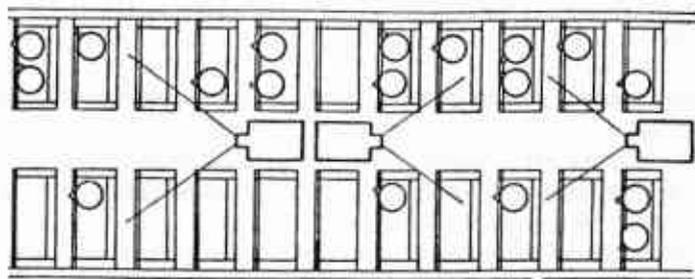


Lámina 44

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.

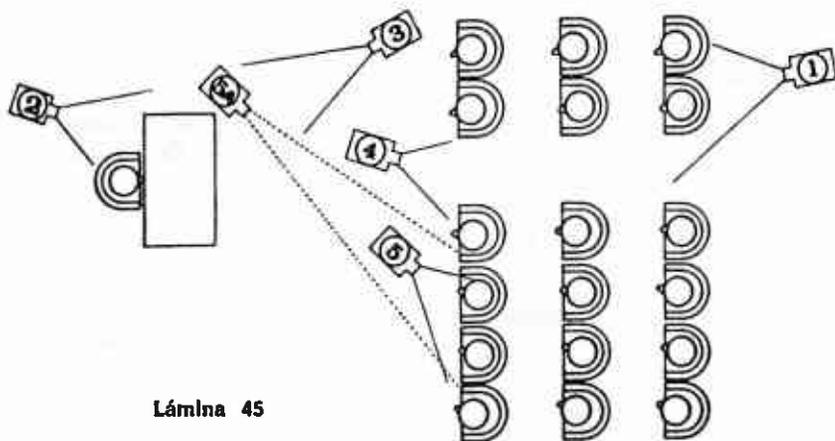


Lámina 45

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

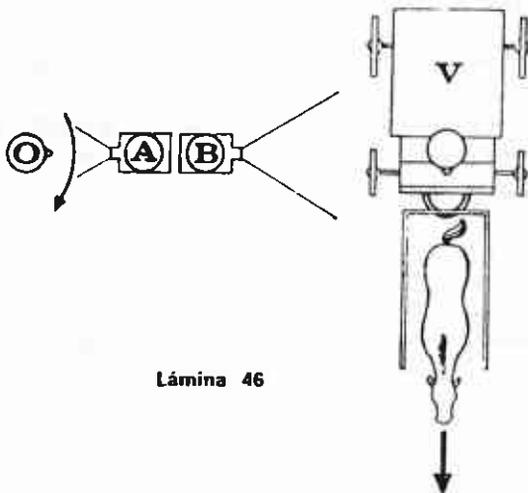


Lámina 46

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

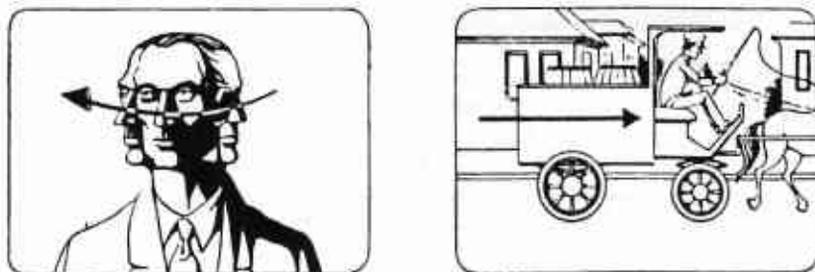


Lámina 47

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).

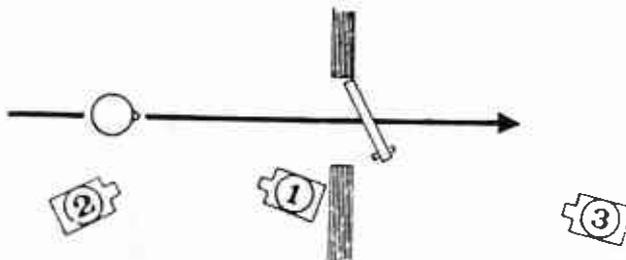


Lámina 48

- 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

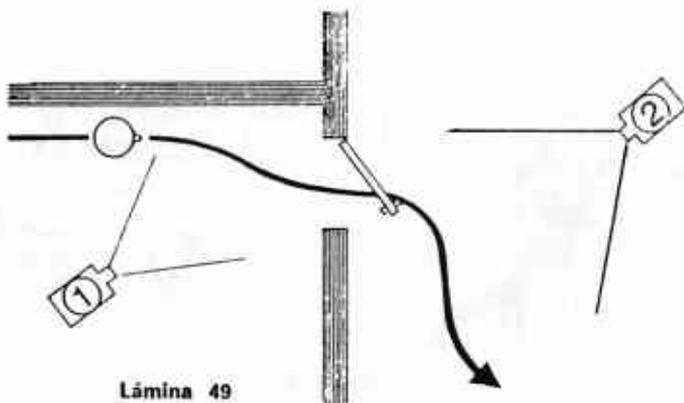


Lámina 49

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).

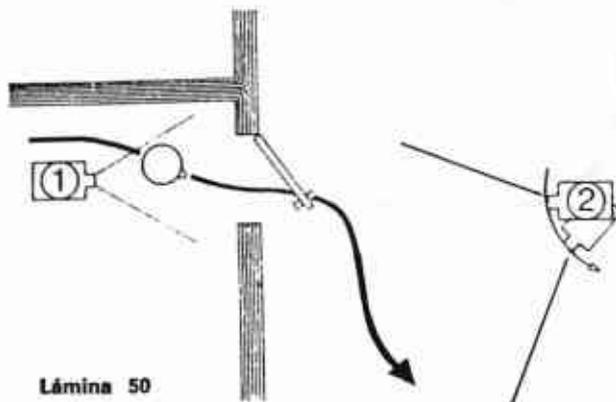


Lámina 50

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

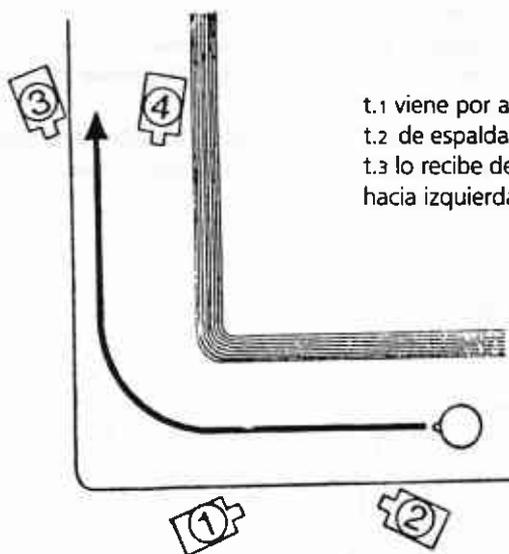
Cuando un personaje dobla una esquina deben cuidarse las posiciones de cámara para conservar la dirección en las diversas tomas que describen su viraje.

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*).

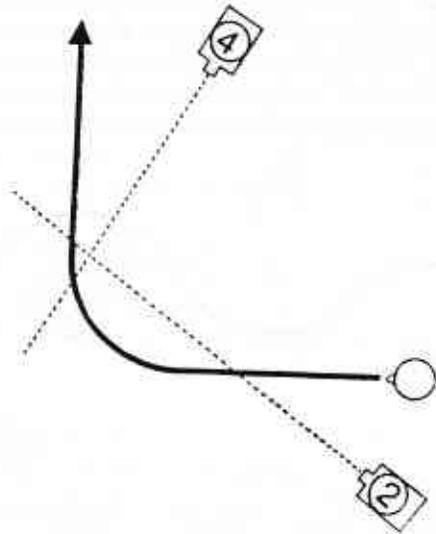


Lámina 52

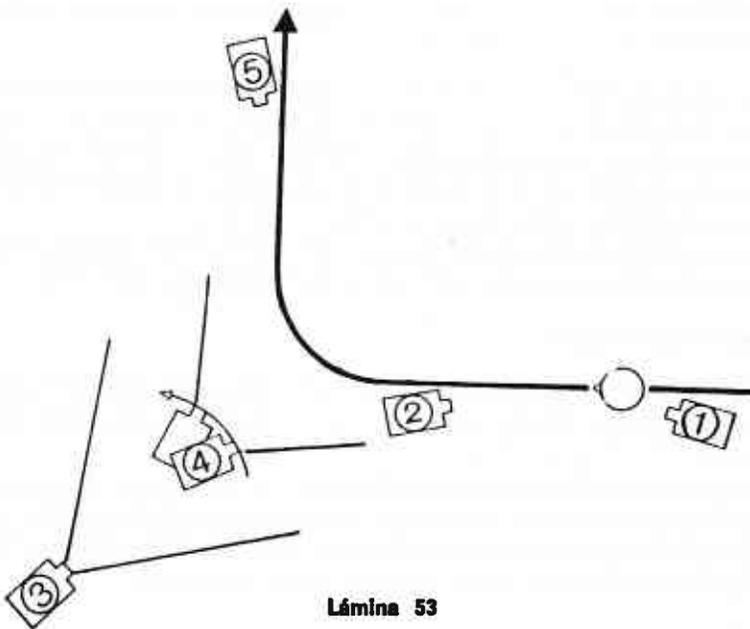


Lámina 53

- 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.

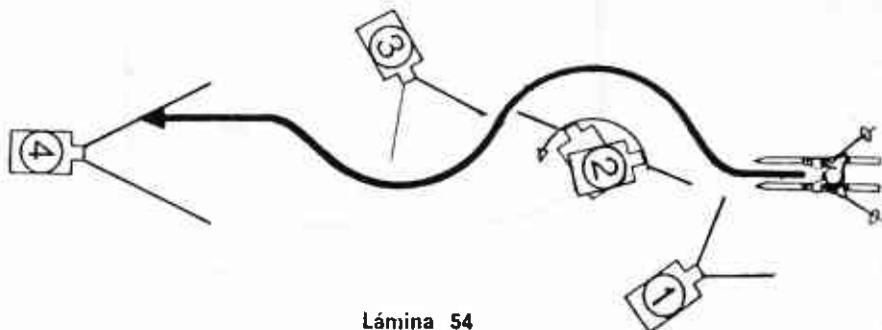


Lámina 54

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*.

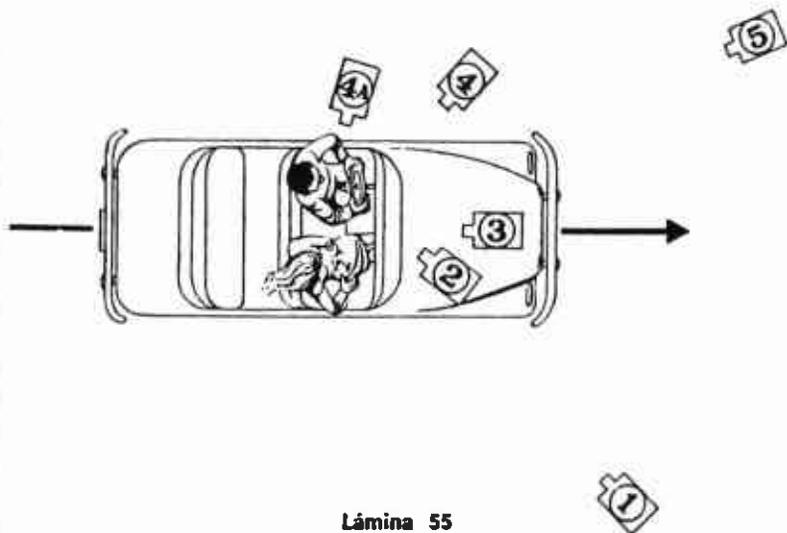


Lámina 55

CAPÍTULO TERCERO

POSICIONES DE CÁMARA SOBRE SUJETOS QUIETOS

Decimos "sujetos quietos" para significar que no se trata de describir el recorrido de un sujeto móvil, como estudiamos en el capítulo segundo, sino la *relación psicológica*, intencional o dramática que se pueda entablar entre dos o más personajes dentro de un escenario. Y tómesese conciencia de que nos referimos a una *relación típicamente cinematográfica*, toda vez que delegamos esta expresión a la cámara. **212**

En teatro, dos actores sentados a una mesa de restaurante, tienen en su propio diálogo, en su presencia, en su actuación, todo el peso del desarrollo dramático. En este sentido, el actor dramático es inmensamente más responsable que el actor cinematográfico.

En cine gran parte de las relaciones están dadas por la cámara; mejor dicho, por la sintaxis de planos y ángulos del lenguaje fílmico. Y el lente de la cámara logra tal intrusión sobre los detalles íntimos de un rostro, de las manos, de las cosas, que logra meter al espectador entre un rostro y el otro, entre la mirada de una mujer y los ojos de su amante.

En el teatro la escena permanece entera ante la mirada del público, y la luz de las candilejas rebota en las bambalinas y escenografías y llega hasta las butacas. Entonces, durante el desarrollo de la obra, el público se siente socialmente en comunión, vibrando con algo común, con la donación personal de los actores. **213**

En cine, el escenario casi nunca interesa, porque tan pronto se establece la ubicación geográfica de los personajes y uno de ellos hace un gesto, instantáneamente ha desaparecido la visión de conjunto *para ser sustituida* por la amplificación de aquel gesto,

de aquel rostro. Y de ese rostro saltamos a otro rostro. Sean cuales fueren las dimensiones reales de los sujetos, éstos siempre ocupan la pantalla, cambiando de tamaño casi sin normas ni convenciones. La cabeza de un recién nacido puede aparecer cinco veces más grande que la de su madre. ¿Es la visión de la mamá que está acercando su rostro al de su hijo? Así parece indicarlo o sugerirlo la cámara.

- 214** En buenas cuentas, la *distancia permanente* para el público de teatro (distancia y ángulo fijos según la butaca que ocupó) es *distancia* y *ángulo cambiante* para el espectador de cine. Igual efecto de cercanía a la nariz de la primera actriz, esté sentado en las primeras filas de la izquierda, como en las últimas de la derecha. Y la luz de la proyección apenas rebota en la pantalla. Por eso el espectador se sienta a ver su propia película, importándole cien veces menos quienes sean los dueños de esas siluetas negras que ocupan las butacas vecinas.

Sin moverse de su asiento, el espectador sufre un traslado imaginario, ideal, en el espacio y en el tiempo. Este *transferirse*, que es la cualidad más fascinante del cine, significa *movimiento*. Por esta razón es que tratamos de llevar al estudiante de cine hacia la conciencia de que toda esta difícil artesanía no tiene otra finalidad que la creación de un movimiento, aunque se trate de planos fijos sobre sujetos quietos. Se trata, pues, del movimiento del montaje.

EJE DE ACCIÓN

- 215** En forma idéntica, aquí como en toda colocación de cámara, el eje de acción y los semicírculos de un costado son esenciales. Allá se trataba de conservar la dirección de un movimiento físico, un recorrido del sujeto. Aquí se trata de *conservar la dirección* del movimiento intencional entre diversos sujetos.

El principal de tales movimientos es la *mirada*, cuyo tratamiento nos llevará a uno de los trabajos más difíciles de dominar en la producción de un film. Difícil para los que ponen cámara, difícil para los actores que sufren la incómoda pretina de los *close-ups* y difícil para el editor que debe ajustar el material filmado con pleno conocimiento de las posiciones de cámara y todo el otro cúmulo de recursos y leyes del ritmo espacial y temporal del montaje.

- 216** Así pues, dos personas que aparezcan en una escena, estén una frente a la otra, una al lado de la otra, una sentada y la otra de pie, con tal que aparezcan de cualquier modo relacionadas, han creado una línea imaginaria que las une: un eje de acción (*action axis*).

Si la t.1 de una escena (Lámina 56) ha mostrado a una mujer (M) al lado derecho de pantalla y un hombre (H) al lado izquierdo de pantalla, todas las siguientes tomas que fraccionen la escena deberán respetar esta *dirección establecida*.

Para lograrlo, bastará con no traspasar el eje de acción, pues cualquier cámara que vea a ambos actores (*two-shot*) o que vea a uno solo (*close-up*) desde el otro lado del eje, confundirá al espectador. Es el caso de cámaras 4 y 5 en la Lámina 56.

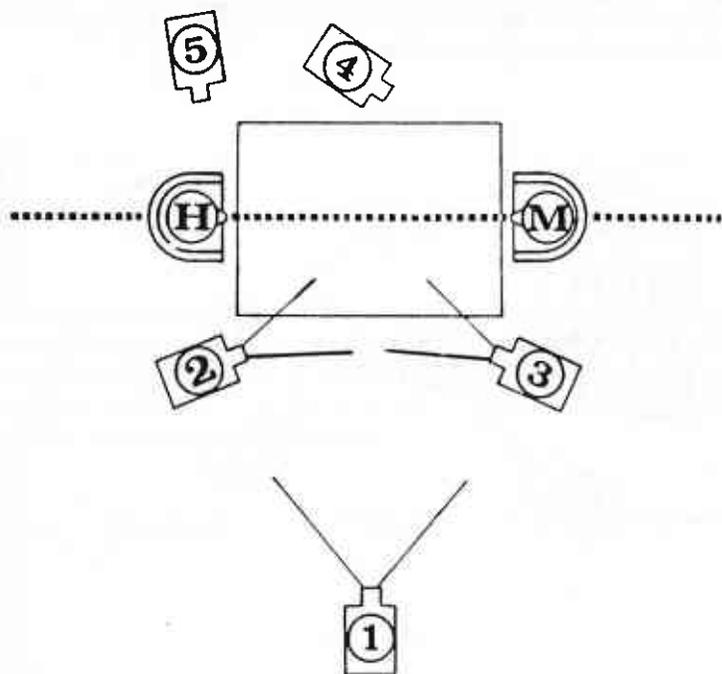


Lámina 56

Será útil para el que se inicia en esta materia volver a leer los ejemplos y comentarios que quedaron descritos en los §§ 78, 80, 164, 167. Analizados, a esta altura, resultarán más claros y provechosos para ilustrar las normas que daremos a continuación. **217**

Como no existe otro signo de relación más común y más importante que la mirada entre dos seres humanos, será esa línea que une los ojos de dos personajes el verdadero eje de acción. Ahora bien, si uno de ellos no responde a la mirada, el eje de acción sigue idéntico sobre la línea que existiría si lo mirase.

Supongamos que una mujer (ø en la Lámina 57) se acerca por un lado a su esposo (ε) que lee una revista, sentado en un sillón. Le pregunta si está listo para salir (t.2) y él no responde ni la mira (t.3). Ella se molesta, reclama, se da media vuelta y se va de la habitación dando un portazo (t.4). **218**

En tal caso, el eje de acción se ha construido sobre una supuesta relación de miradas. El esposo no la miró, no quitó los ojos del libro.

Es por esto que hemos preferido buscar un nombre genérico para estas relaciones entre diversos personajes: *relación intencional*.

Siempre, por lo tanto, será una relación intencional la que marca el eje de acción sobre sujetos quietos. Y, al llegar el material a manos del editor, éste se abocará a la tarea de imprimirles un *movimiento intencional*

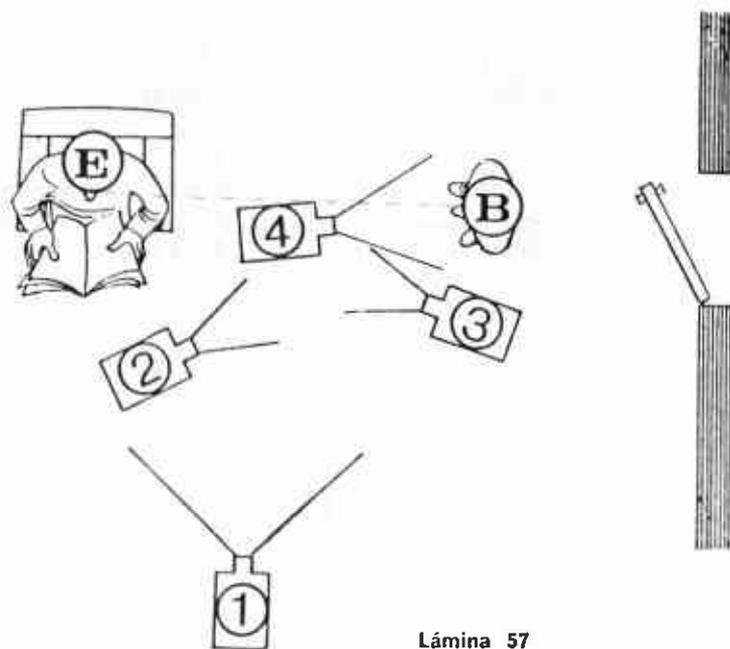


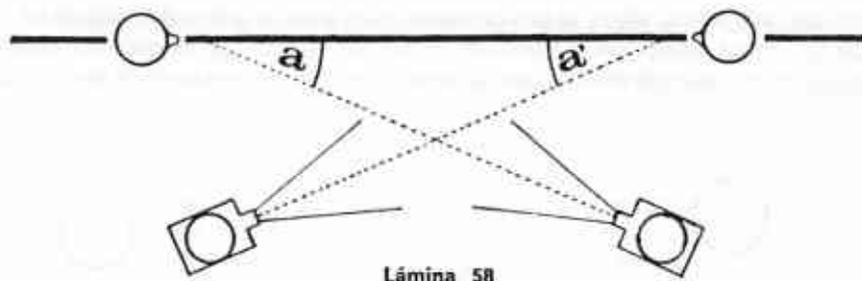
Lámina 57

ANGULACIONES CORRESPONDIENTES.

- 219** Este tipo de posiciones de cámara con que suele describirse un diálogo, llamadas angulaciones correspondientes (*opposing shots*), presenta una de las más originales convenciones del lenguaje cinematográfico. Por eso, desde los primeros capítulos de esta Parte, los analizamos en su tratamiento y en su significado. (§§ 79, 166).

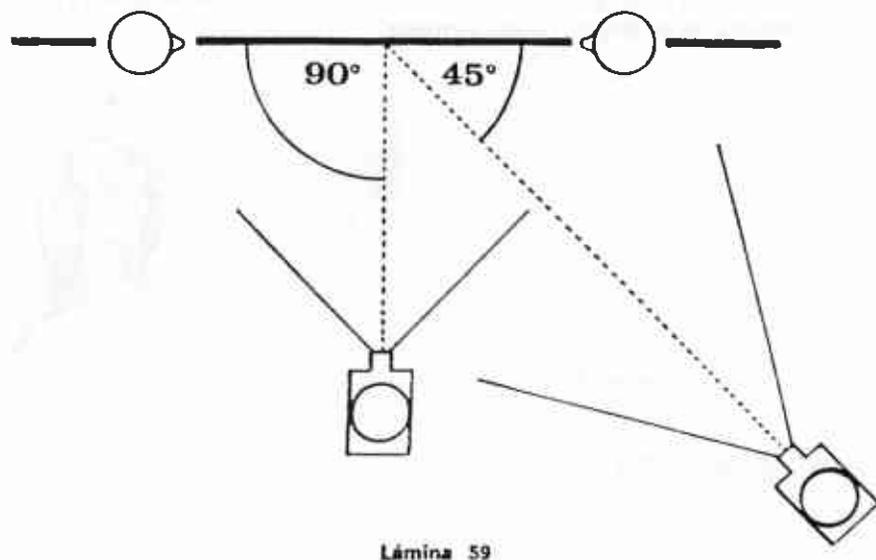
Se les llama "correspondientes", porque así se señala una de sus condiciones básicas: una toma, y su ángulo con respecto al eje de acción, se corresponde con la toma siguiente, en igual ángulo, sobre el otro personaje en diálogo.

- 220** Cuando se quiere subrayar con exactitud que ambos ángulos son idénticos, se les llama correspondientes simétricas (Lámina 58, donde $a = a'$).



El modo clásico de introducir una escena es comenzar por un *establishing-shot*, con una cámara suficientemente alejada de los actores, como para entregar una visión de todo el escenario o, por lo menos, de los personajes que intervienen en la acción ulterior.

Los ángulos preferidos para estas tomas generales son de eje óptico perpendicular a los personajes o de tres cuartos (Lámina 59).



Luego, a medida que la acción y el diálogo intensifican su interés dramático, las tomas van acercando el eje óptico con el eje de acción.

Comienza así el juego de angulaciones correspondientes, que podríamos dividir en tres clases de *close-ups*: *tres cuartos*, *over shoulder* y *point of view*.

Close-up en tres cuartos es una toma que muestra a un solo personaje en, aproximadamente, 45° de angulación. La medida de 45° no tiene ninguna precisión, toda

vez que cada rostro, según su conformación nasal, permite uno u otro ángulo en *tres cuartos*. No se olvide que es condición de un *tres cuartos* que la nariz no aparezca encubriendo el ojo más alejado, pues de ser así, el plano pasaría a llamarse perfil. (§ 137).

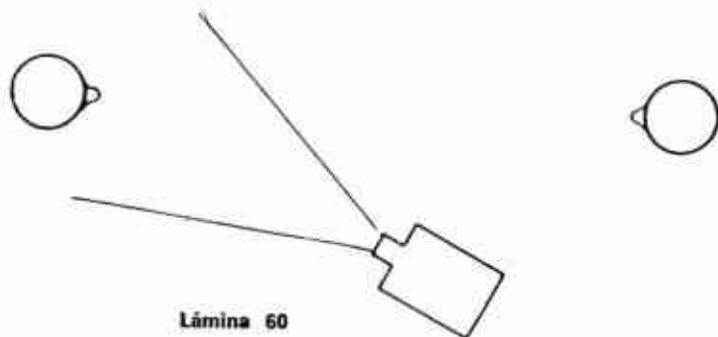


Lámina 60

- 222 *Over-shoulder close-up* es una toma de un rostro, con parte de la cabeza y hombros del interlocutor. Es un ángulo "desde la espalda".

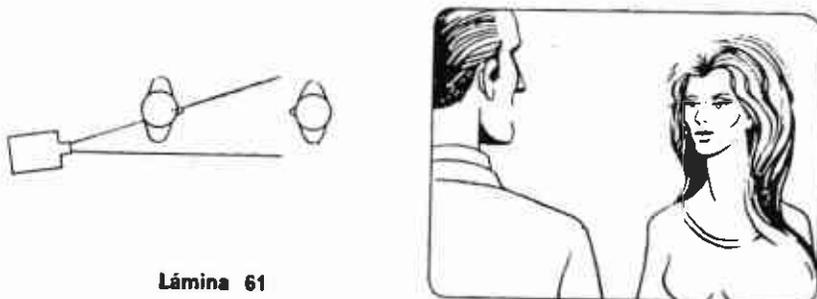


Lámina 61

POINT OF VIEW CLOSE-UP

- 223 En Hollywood se abrevia *POV.CU.*
 Es un rostro captado desde muy cerca del punto de vista del otro personaje; casi sobre el mismo eje de acción o línea de sus miradas. Es fácil imaginarse que si el lente de la cámara estuviese en la misma línea de las miradas, el actor miraría al lente mismo y la toma sería decididamente *subjetiva*.
 Es por esto que Joseph Mascelli hace esta interesante anotación comparativa: «*El close-up pov es la posición más cercana con que la cámara puede alcanzar un ángulo subjetivo sin que el actor mire directamente adentro del lente*».²⁸

²⁸ *Op. cit.*, pág. 179 (ver § 154)

El *over-shoulder* es la última posición de una amplia escala de cámaras *objetivas*. Es fácil comprender que toda toma que incluya a ambos personajes, solitarios en ese ambiente, es totalmente objetiva. Vale decir, la cámara no está supliendo sino los ojos del espectador.

El *close-up pov*, en cambio, marca ya un umbral entre las cámaras objetivas y la cámara subjetiva. Primeramente, porque el actor mira muy cerca del lente. En segundo lugar, porque la cámara está a igual o menor distancia que el espacio que separa ambos personajes. Por lo cual, el *close-up* representa la mirada de un personaje sobre el rostro del otro. De allí su nombre "pov", punto de vista. En Lámina 62 se muestran dos pov sobre M y H.



Lámina 62

LAS MIRADAS

No olvidemos que las miradas encontradas (o por encontrarse) crean la línea eje de acción. Son, por lo tanto, más importantes que las poses corporales de los personajes en cuanto a las posiciones de cámara. 224

Durante una toma los personajes (sean uno, dos o varios que aparecen en cuadro) pueden mirar donde quieran y pasear la mirada, inclusive hasta el otro lado del eje de acción (evitando, eso sí, detenerse en el lente). Lo importante es que al término de la toma la mirada se ajuste a la dirección que ha quedado establecida. En otros términos, que vuelva a restablecer la dirección intencional. (§ 212)

MIRADAS Y NIVEL DE CÁMARA

Llábase *nivel-normal*, en toda cámara objetiva, al término medio de la altura-ojos en el común de las gentes. Aproximadamente 1.55 m. 225

Nivel alto y nivel bajo se aplica a ángulos lo suficientemente acentuados en inclinación de cámara como para que las líneas verticales dejen su paralelismo y aparezcan en perspectiva. Son el ángulo de cámara alta y cámara baja en EU, el *plongée* y *contre-plongée* en Francia. Tales angulaciones son usadas como "efectos" y no son nuestra materia. Aquí nos referiremos a las indicaciones normales a que deba ser sometida la cámara por las diferencias de altura de dos personajes en acción.

En un diálogo el nivel normal estará determinado por los ojos de ambos actores: 226
Si ambos están de pie y son de igual altura, la cámara, para cada *close-up* de uno

de ellos, permanecerá en el nivel normal que quedó establecido en el *two-shot* (Lámina 63-A).



Lámina 63 - A

Si ambos están sentados, se comenzará por *nivel normal* (p.ej. 1.55 m.) sobre ambos en *two-shot*, para ir bajando de nivel a medida que se pasa a angulaciones correspondientes, es decir, *tres cuartos*, *over-shoulder* y *ovclose-ups* (Lámina 63-B).



Lámina 63 - B

Si uno está de pie y el otro sentado.

227

Para algunos cinematografistas de larga experiencia, el asunto se simplifica mediante cálculos rápidos y anotaciones personales durante la filmación.

J.Mascelli, por ejemplo, dicta una norma breve, muy simple, que habrá de tenerse presente en la práctica:

«La mirada, siempre a un lado de la cámara, estará dirigida *un poco más arriba* del lente para el actor que mira hacia arriba y *un poco más abajo* para el actor que mira hacia abajo». Y añade: «En cuanto a la altura de la cámara, podrán usarse diversos engaños».²⁹

Aunque en filmación siempre se deberán usar estos «engaños» (pues resulta imposible tener a los dos personajes en sus posturas reales, cuando la cámara está ocupando el sitio de uno de los actores), es muy útil para el que comienza conocer la verdadera geometría, la posición *teórica* que deberían adoptar las cámaras con respecto a personajes que dialogan a distinto nivel, sean éstos niños y adultos, persona en cama con otra de pie, etc.

²⁹Op. cit., pág. 111 (ver § 154).

Entre los personajes de la Lámina 64 se presentan tres líneas que servirán de base (Lámina 65): **228**

- 1a Nivel de los ojos del personaje más alto (A).
- 2a Nivel de los ojos del personaje más bajo (B), y
- 3a Unión de miradas (c).

Se formará un cuadrilátero, cuya diagonal será la línea de unión de ambas miradas.

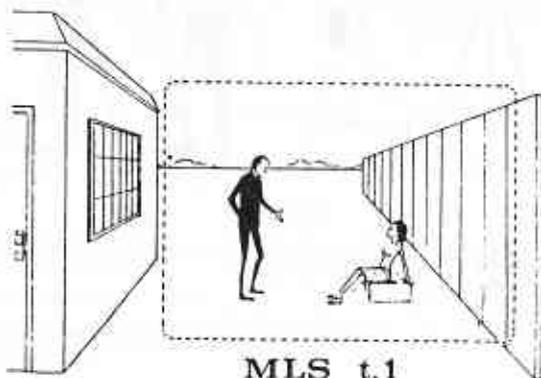


Lámina 64

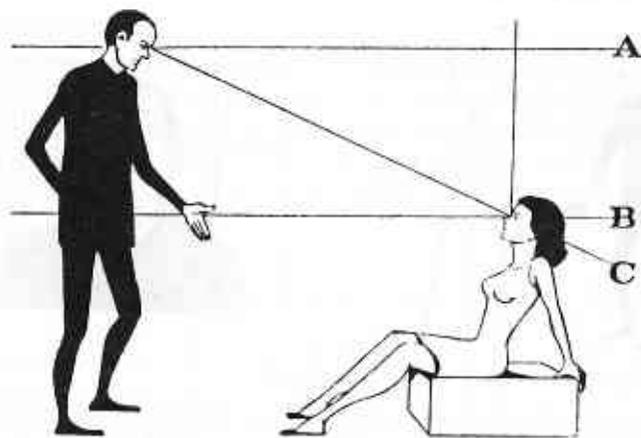


Lámina 65

Si tuviésemos que filmar, después del *mus* (t.1), un *close-up* del hombre (t.2) y otro de la mujer sentada (t.3), las cámaras deberían quedar como muestra la Lámina 66.

En toma 2 el hombre mira *un poco abajo* del lente, y en toma 3, la mujer mira *un poco arriba* del lente.

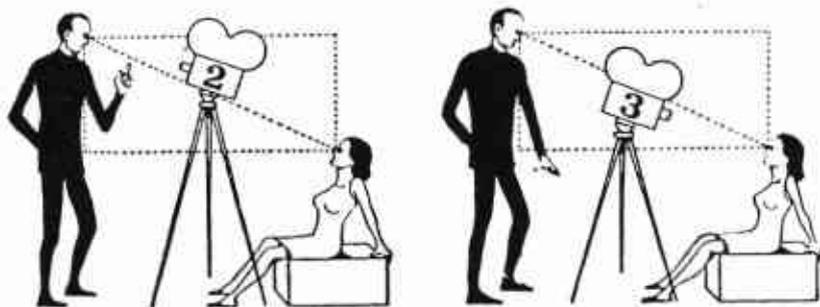


Lámina 66

229 Si las cámaras se alejan demasiado de la línea de miradas, como muestra la Lámina 67, se cometerán dos errores:

- 1º El hombre, por mirar *demasiado más abajo*, aparecerá mirando al suelo y no a los ojos de la mujer.
- 2º El *background* no responderá al que vería la mujer desde abajo.

Los mismos errores se darán, a la inversa, sobre la mujer, si la cámara estuviese en nivel demasiado bajo.

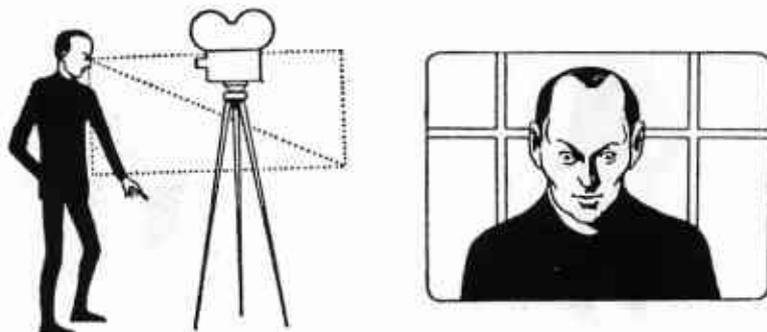


Lámina 67

En la filmación de tomas como éstas, el "falseo" o engaño se impone como el método más práctico.

El cinefotógrafo diestro, una vez determinadas las posiciones en el *two-shot*, coloca la cámara y controla la inclinación y la impresión del *background* a través del visor sobre

uno de los sujetos. Luego señala el sitio preciso donde el actor debe fijar su mirada para obtener el efecto más natural respecto al otro personaje.

Hasta aquí hemos explicado la posición de cámara con respecto a nivel del eje óptico y nivel de la mirada. Todo esto supone que la mirada también es regida por el eje de acción: la dirección de la mirada irá por *un lado* del lente, según lo señala el dibujo en planta (Lámina 68).

230



Lámina 68

ZONA DE CUADRO

Aunque los *close-ups* son composiciones que encuadran un rostro solo, es importante no colocarlos absolutamente centrados. Si el personaje no está completamente inmóvil, sino que se expresa por gestos y palabras, es seguro que se desplazará un poco. Tales movimientos no podrán ser bruscos ni demasiados amplios, pues la magnificación los presentará exagerados.

231

Aun en los primeros planos, cada personaje debe conservar su propia zona, la derecha o la izquierda. Mientras más cercano sea el plano, ese desplazamiento hacia el lado será más pequeño. En los *pov close-ups*, el desplazamiento será lo necesario para que el espectador lo sienta al lado o zona que le corresponde.

Nunca, por lo tanto, un rostro se *traslapará* sobre el rostro del otro sujeto. A menudo será el editor el responsable de este detalle, pues el rostro suele ofrecer desplazamientos durante su acción y todo material por cortar en moviola ofrecerá muy diversos sitios de corte. Decimos que se ha *traslapado* cuando el *close up* de A (mirando hacia derecha en t.1, Lámina 69) ha puesto la silueta de su cabeza o el centro de ambos ojos en la *zona derecha* o más corrido hacia la derecha que la silueta de B en t.2.

232

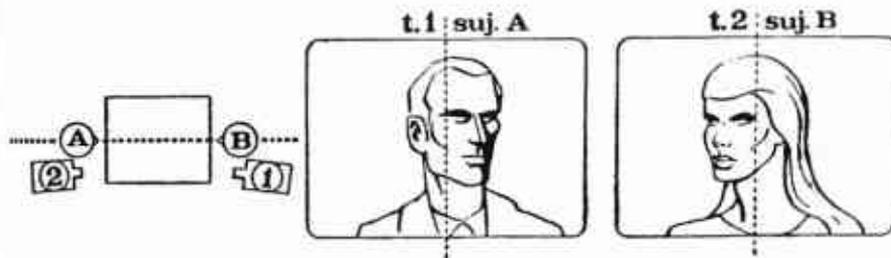


Lámina 69

No se olvide que la zona derecha le pertenece a B, o sea, el sujeto B deberá mirar hacia izquierda de cámara, desde derecha de cuadro.

El sujeto A, por el contrario, mirará siempre hacia derecha de cámara, desde izquierda de cuadro.

Comparemos ambos casos (Lámina 70) y pongamos atención a la diminuta diferencia que podría estropear una secuencia de *close-ups*:

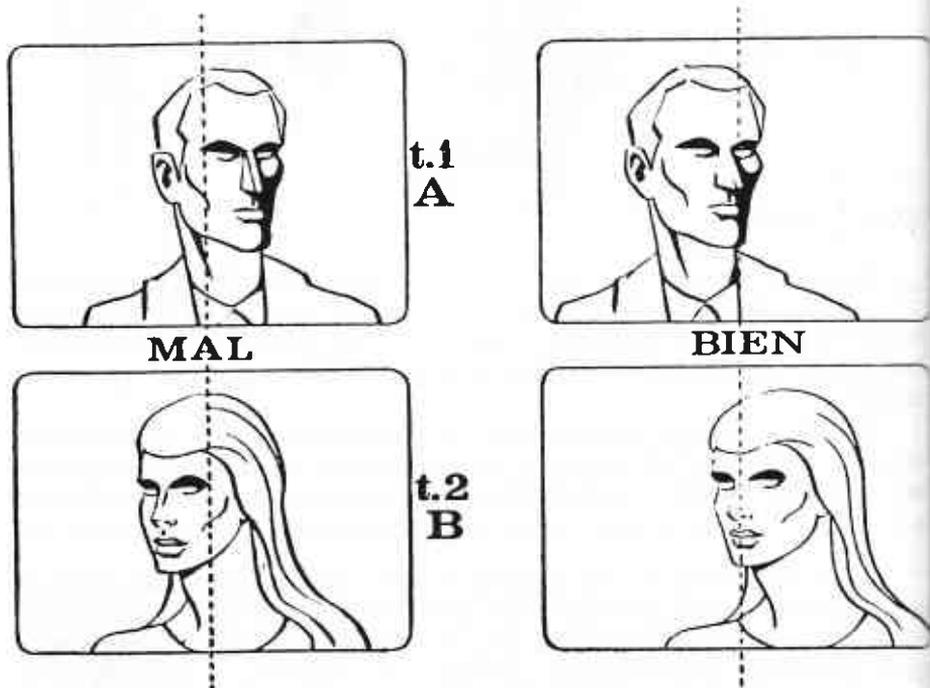


Lámina 70

233 Las tomas *de perfil* no son recomendables durante un diálogo, sino solamente en *two-shot*.

La toma de un personaje solo de perfil, es un punto de vista demasiado lejano de la visión del otro dialogante.

Un par de *close-ups* de perfil, seguidos, producirán indefectiblemente un desagradable *traslape* de ambos rostros.

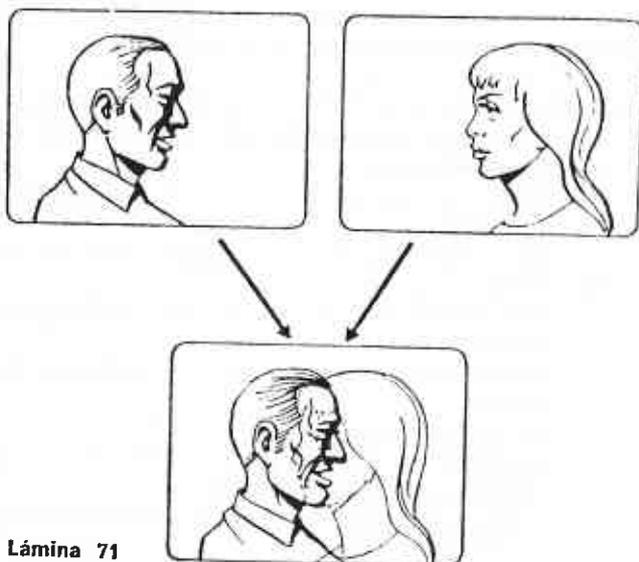


Lámina 71

EJE DE ACCIÓN CAMBIANTE

Es posible que una primera lectura a las leyes sobre el eje de acción dadas hasta este momento, hayan producido una impresión de rigidez absurda: como si las posiciones de cámara fuesen un planteamiento teórico y despótico que obliga a los actores a moverse y a mirar como piezas de un *meccano*. Si tal es la idea formada, debemos derribarla, pues sería falsa y perniciosa.

La razón por la que hemos comenzado por las *normas rígidas* es sólo por seguir un orden didáctico y porque la experiencia nos ha enseñado que no parecen tan necesarias al principiante.

En cuanto a la despótica presión ejercida sobre el artista, debemos aclarar que no es la cámara la que señala los movimientos, recorridos, acciones y miradas del artista. Por el contrario, una vez determinada una acción, una vez puesta en escena, la cámara habrá de buscar el punto de vista que le dictan las normas del montaje para que esa acción llegue al espectador con toda su claridad y vigor dramático.

Por esta razón es que ya Sergey Eisenstein, en 1934, distinguía la *mise en scène*, como una operación típicamente dramática, de la puesta en cuadro (o *mise en cadre*), que es una operación específicamente cinematográfica.³⁰

Por de pronto, el eje de acción es inflexiblemente rígido con respecto a la cámara.

³⁰ "Through Theater to Cinema", en *Film Form*, Meridian Books, Nueva York, 1957, págs. 15 y 16. Tales nombres son usados en lengua francesa en la obra original de Eisenstein.

Con respecto a los artistas es tan dúctil, que se debería afirmar que *lo van creando ellos mismos* a medida que se desplazan y cambian de situación.

- 235** Supongamos un guión técnico que indica la siguiente escena de 10 tomas:
- | | |
|----------|--|
| t.1 MLS. | Una anciana (A) maneja la rueca. Detrás de ella se abre la puerta y entra una joven (J). |
| t.2 MS. | La joven se acerca y la invita a salir fuera porque ha llegado su madre a visitarlas. |
| t.3 | <i>Over-shoulder</i> MCU de la anciana que se niega a salir; continúa con su rueca.
<i>Dolly back</i> que deja ver a la joven que gira alrededor de la anciana y se sienta a su lado. |
| t.4 MLS. | Aparece la madre (M) en la puerta. En <i>foreground</i> las dos mujeres sentadas. |
| t.5 MCU. | De la madre dudosa, detenida. |
| t.6 MCU. | De anciana que deja el trabajo y se queda inmóvil, sin darse vuelta. |
| t.7 MS. | La madre avanza y sale de cuadro. |
| t.8 MS. | Partiendo de espaldas: la joven va de la silla hasta el frente de la anciana y se arrodilla junto a la rueca. |
| t.9 MCU. | La madre se sienta en la silla, mira largamente a su hija y luego a la anciana (miradas en <i>off</i>). |
| t.10 | <i>Three-shot</i> CU. La anciana un rato inmóvil, levanta los ojos, mira a su nuera y la saluda con una venia. |

- 236** Analícese detenidamente cada toma descrita en el guión y su puesta en escena (Lámina 72). Obsérvense los cambios del eje de acción provocados por los desplazamientos y las miradas de los personajes.

En t.1 la joven está a izquierda de cuadro.

En t.2 la joven pasa a derecha. Su rostro se le ve a través de la rueda de la rueca.

En t.3 la joven pasa de derecha a izquierda y se establece un eje de acción entre madre (izquierda) y anciana (derecha) que rige hasta la t.10.

En t.6, aunque no se ve a la joven, se le siente a la derecha de cuadro.

En t.8 la joven pasa a izquierda con respecto a su madre. Y este nuevo eje: joven izquierda-madre derecha permite el salto correcto de t.9, basado en la mirada de madre a su hija. Al fin de la t.9 la madre dirige su mirada hacia la derecha (hacia anciana) y esto crea un eje que justifica el salto de t.10.

- 237** Basados en este ejemplo señalaremos nuevas normas. Cuando un personaje se desplaza, junto con él se va desplazando el eje de acción. Por lo tanto, toda puesta de escena y todo trabajo de edición en moviola deberá atender a las ubicaciones de los personajes al *final de cada toma*. Esa posición final es la que deberá ajustarse con la posición inicial de la toma siguiente.

PUESTA EN ESCENA

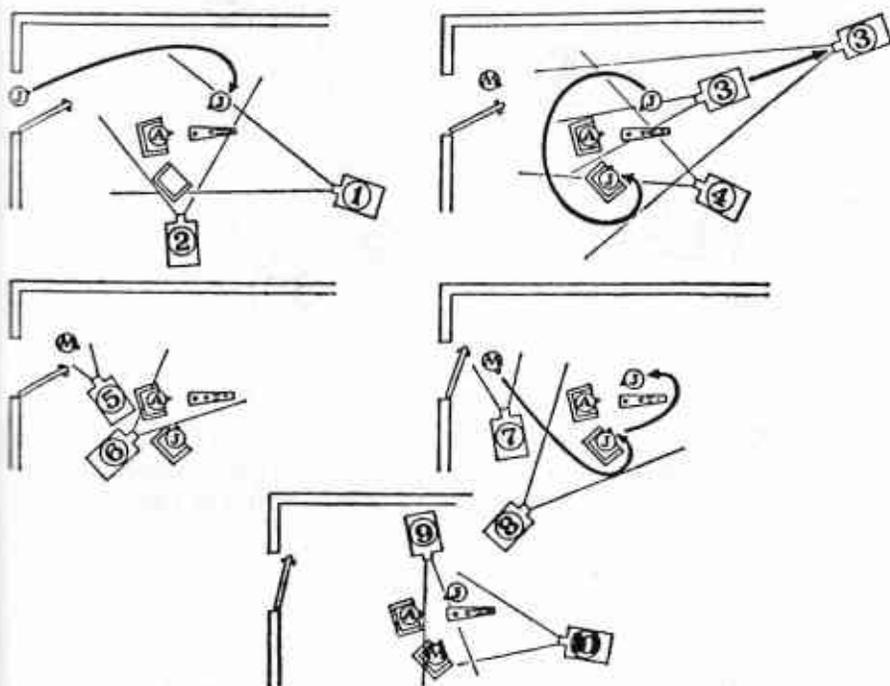


Lámina 72

TRES SUJETOS EN GRUPO

Si tres sujetos forman una escena donde toman la palabra o accionan por igual, la cámara deberá colocarse en relación a cada nuevo eje de acción que pueda producirse dentro del triángulo.

238

En algunos casos el plano incluirá a los tres. Esto será necesario especialmente cuando se desplazan y cambian sus posiciones. Mientras permanecen quietos y hablan entre sí, la cámara podrá mostrar a dos de ellos t.1 (*two-shot*) y seguir en angulaciones correspondientes t.2 y t.3, como si se tratase de un diálogo (véase Lámina 73).

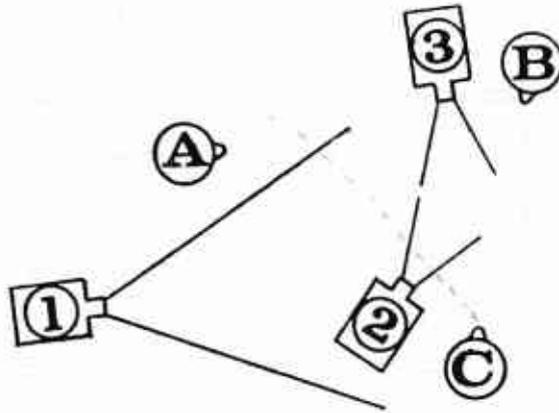


Lámina 73

Si uno de ellos, por ejemplo c en t.3, mira (fuera de cuadro)³¹ a A hacia derecha de cuadro, establece de inmediato el eje c (izquierda)-A (derecha) y resulta legítimo y claro el salto a un *two-shot* de ellos (t.4, Lámina 74) o a un *close-up* (t.5) de A mirando (fuera de cuadro) a c

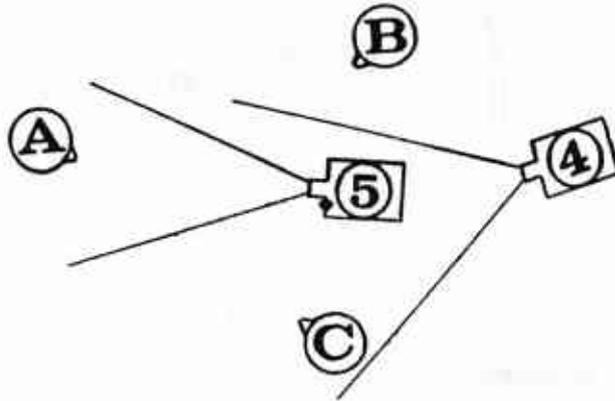


Lámina 74

239

Falta sólo un dato importante respecto a los grupos: no se junten, *no se compaginen dos two-shots seguidos*, porque se verá saltar un mismo sujeto de un lado a otro de pantalla. Supongamos, en Lámina 74, que después de t.4 en que aparecen A (derecha) y c (izquierda) se pasa a un *two-shot* de A (izquierda) y B (derecha). Será necesario intercalar un *close-up* de uno de ellos.

³¹ Fuera de cuadro u *off-screen* es un término que se refiere a un sujeto que no aparece en pantalla en una toma determinada, pero que está en relación de posición y mirada con el sujeto que aparece.

GRUPOS DE MESA

Cuando se filma un grupo de personas sentadas a la mesa, se debe planificar la puesta en escena con el máximo cuidado. Como siempre, serán las miradas las que conjuguen las posiciones de cámara con mayor claridad. Convendrá no saltar a *close-ups* de personajes no claramente situados por los planos inmediatamente anteriores. Por esta razón, después de situar dos personajes y jugar con planos correspondientes de cada uno de ellos, convendrá intercalar planos amplios que incluyan varios personajes, antes de establecer otro eje de acción sobre otros dos dialogantes.

240

Estos planos generales sobre una mesa, se harán doblemente indispensables cuando los participantes *no se miran*. Tal caso es común sobre mesas de juego, donde cada uno mira a las cartas.

LLEGADA DE UN SUJETO A UN GRUPO

El siguiente asunto lo plantearemos en detalle, por constituir un problema muy común en cine y por servir de repaso a varias normas ya conocidas.

241

Imaginaremos la escena siguiente: cuatro personas están de pie junto a una chimenea de un *living-room*. De pronto, el más cercano a cámara, el sujeto I en Lámina 75, mira hacia la puerta detrás de cámara. Es una mirada fuera de cuadro. Si observamos el ángulo formado por esta mirada y el eje óptico de cámara 1 (ángulo a) y colocamos la cámara 2 sobre un sujeto que viene entrando por la puerta y cruza su mirada con sujeto I, formando el mismo ángulo «correspondiente» (ángulo a'), todo espectador sentirá que el sujeto I y el sujeto que llega se están mirando mutuamente.

Partamos, pues, de la siguiente norma: la conservación de angulaciones correspon-

242

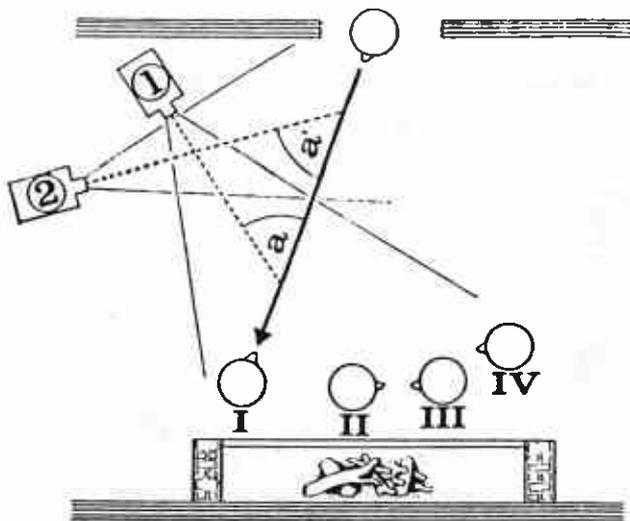


Lámina 75

dientes simétricas es la mejor pauta para la llegada de un sujeto, hacia un sujeto determinado dentro de un grupo.

En caso que la mirada provenga del sujeto II, por ejemplo, será perfectamente aceptable colocar cámara 2 entre I y II para guardar la simetría de ángulos, sin desubicar ni confundir al espectador; siempre, claro está, que medie una mirada «fuera de cuadro» del sujeto II al final de toma 1 (Lámina 76).

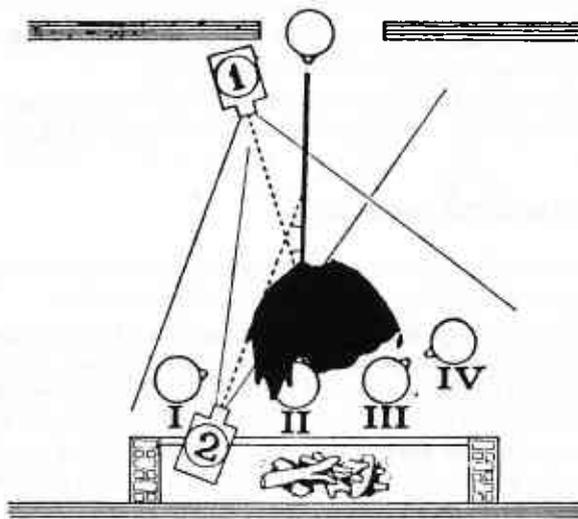


Lámina 76

Tomemos conciencia, entonces, de esta geometría del plano formado entre los personajes que se miran (que van a su encuentro) y los ejes ópticos de cámara 1 y 2.

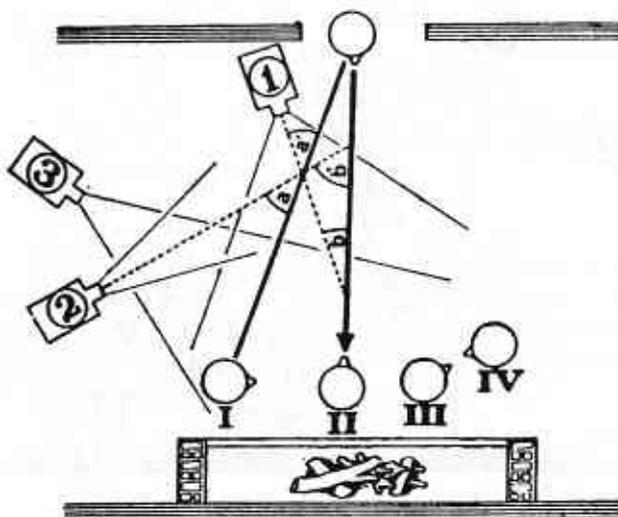


Lámina 77

¿Qué sucedería si en este último caso, en lugar de conjugar las angulaciones simétricas sobre el supuesto eje de acción entre sujeto II y sujeto que llega, lo hacemos sobre el eje que une al sujeto I con sujeto que llega?

Explicación: si la acción dramática es la misma de Lámina 76, es decir, que sujeto II mira «fuera de cuadro» y el sujeto que llega se dirige a él, la angulación *correspondiente no-simétrica* falseará la escena.

En toma 1 se verá a sujeto II que mira al que entra (Lámina 77).

En toma 2 se verá al sujeto de la puerta, que avanza mirando *al sujeto III*.

En toma 3 (sobre llegada al grupo del sujeto en viaje) se sentirá el *desconcierto* de verlo encontrarse con sujeto II, a pesar de haberse dirigido hacia sujeto III. El desconcierto será mayor si t.3 es un plano estrecho de sujeto II y el que llega.

En Lámina 77, a y a' son ángulos correspondientes sobre eje de acción falso, es decir, b y b' no son correspondientes simétricas.

CAPÍTULO CUARTO

CÁMARA EN MOVIMIENTO (MOVING SHOTS)

TRES MOVIMIENTOS BÁSICOS

Los diversos movimientos a que pueda ser sometida la cámara se reducen a tres tipos: **244**
pan, tilt y travelling.

Pan (derivado de *panoramic*) es el giro horizontal de la cámara que pivotea sobre un eje (cabeza del trípode). Es similar a un lento giro de cabeza.

Tilt es la acción de inclinar verticalmente la cámara. *Tilt-up* es ir hacia arriba, por ejemplo desde los zapatos hasta el sombrero de un personaje o desde la calle hasta el último piso de un rascacielos. *Tilt-down* es ir de alto-abajo.

Travelling es todo desplazamiento de la cámara en el espacio. Es un nombre genérico, más usado en Europa que en EU, que se aplica al *dolly* (EU) o carro de ruedas, al *truck* o vehículo sobre el que podrá viajar la cámara, como al *crane* o grúa que se desplaza como un vehículo y además levanta mediante una "pluma" a la cámara y a los cinefotógrafos.

ESTILO DE CÁMARA MÓVIL

En el cine clásico los movimientos de cámara, quizá por su difícil manejo técnico, han sido usados en un estilo mucho más cuidado que en el cine actual. **245**

En el cine clásico el movimiento de cámara necesita una justificación para existir, una razón de peso.

En gran parte de las escuelas vanguardistas la cámara adquiere un estilo de gran movilidad y soltura. Muchos directores han preferido usar la cámara sin trípode, con *travelling* hechos "a mano" y con el cinefotógrafo caminando mientras captaba la escena. Es el caso de muchas escenas del film *The Hill* (*La colina de la deshonra*, 1965) de Sidney Lumet, con cámara de Oswald Morris (EUA, MGM) y algunos filmes de Jean-Luc Godard, como *À bout de souffle* (*Sin aliento*, 1960) y *Vivre sa vie* (1962), con cámara de Raoul Contard.

En el film inglés *Privilège* (*La cumbre y el abismo*, 1967) de Peter Watkins, con fotografía de Peter Suschisky, hay un *travelling* "a mano" por corredores, un patio y rodeando las plantas de un invernáculo, que sigue el diálogo de la pareja protagonista, por más de un minuto en una sola toma.

246 Sin duda este estilo de cámara suelta y móvil es una de las conquistas de la última época. Un papel decisivo de esta nueva manera o estilo la tuvo el "reportaje" de eventos reales. A medida que el cine dramático se unía y se volcaba hacia el cine realista, hacia el argumento vivido en las calles y en los sitios cotidianos y hacia la mezcla del drama con el documento auténtico, se fue haciendo necesario agilizar la maquinaria tramoyista del estudio y reducirla a menudo a una cámara portátil.

La televisión, por su parte, con sus cámaras montadas "de fábrica" sobre ruedas, cooperaron en esta necesidad de *seguir la acción* más que construirla a base de muchos ángulos de cámaras fijas.

247 No se piense que la cámara "suelta" es más fácil. Toda cámara móvil, vaya sobre un *dolly* o sobre los hombros de un cinefotógrafo, es siempre un trabajo complejo. Si se pretende hacer un film artístico, convincentemente claro en su lenguaje de imágenes en movimiento, estas imágenes deben estar montadas según las normas y convenciones de la pantalla. Para lograr esa "aparente negligencia" con que tratan el encuadre ciertos directores actuales se necesita un acopio de conocimientos y recursos artísticos que sale de lo común.

Es muy posible que después de algunos años muchas de las normas actuales hayan sido cambiadas. Por el momento parece difícil aceptar un cambio sustancial. Es sólo un mayor uso de ciertos recursos el que marca los nuevos estilos. Y resulta sorprendente constatar en ellos, en los más avanzados, la observancia fiel de todas las normas clásicas. El término "clásico", por lo demás, nunca debería ser usado para estilos dejados, sino más bien para aquellos elementos que, resistiendo el paso del tiempo, permanecen como la esencia de la expresión artística.

248 Nadie mejor que J. Mascelli ha expresado las posibles combinaciones de cámaras fijas y cámaras móviles en el oficio tradicional de los grandes estudios. Por ello nos basaremos en su obra para resumir las normas.

³² *Op. cit.*, pág. 116 (ver § 154).

Ante todo, no olvidemos que «cualquier cosa puede suceder *durante* una toma. Nada debe ser cambiado *entre* las tomas». Así lo expresa Mascelli.³²

Este principio, que nos sirvió en el párrafo 237 para explicar un eje de acción cambiante, es también básico en las normas sobre cámaras móviles.

El mayor problema que presentan las tomas *pan*, *tilt* o *travelling* es su *ajuste con las tomas* de cámara fija que las pueden preceder y seguir en edición.

Pero como los movimientos de cine son muchos y muy diversos en naturaleza (§ 84), no bastará con separar cámaras móviles y cámaras fijas, sino que será necesario atender al mismo tiempo a la movilidad o inmovilidad de los sujetos captados por aquellas cámaras.

Volvemos así, otra vez, al punto de partida: lo más importante, lo esencial del lenguaje cinematográfico, es la conjugación y la creación de movimientos.

Es evidente que todas las normas dadas hasta aquí sobre sujetos móviles (recorridos) y sujetos quietos, con sus implacables ejes de movimiento y *action-axis*, siguen igualmente vigentes cuando se añade la cámara móvil. El asunto de los movimientos de cámara no tiene una relación tan directa con posiciones de cámara, como lo tiene con el montaje. O sea, el mayor problema que suscitan las tomas móviles (*moving shots*) es su ajuste con tomas fijas, su intercalación en un montaje donde se yuxtaponen elementos móviles y elementos estáticos.

Todo el cine tiende a ser un movimiento fluido, ininterrumpido. Si la cámara se mueve, añade una dinámica mayor al cuadro; viene a ser un nuevo impulso en el montaje. Por lo tanto, será fundamental no congelar inesperadamente, sin tiempo ni cadencia, ese recurso valioso.

De lo dicho se deduce que las tomas con cámara móvil sobre sujetos móviles son siempre más fáciles de unir entre sí. Entremos en casos concretos.

CAMÁRA MÓVIL SOBRE SUJETOS MÓVILES

Supongamos un ciclista que avanza por una carretera. Su viaje es importante y merece ser presentado en varias tomas. Describimos, a continuación, varias maneras correctas de hacerlo:

CASO A:

- | | |
|---------|--|
| t.1 LS | Cámara fija. Ciclista viene de lejos. |
| t.2 MS | <i>Truck travelling</i> (cámara desde un automóvil). |
| t.3 CU | <i>Travelling</i> . Su rostro. |
| t.4 CU | <i>Travelling</i> . Los pies en los pedales. |
| t.5 CU | <i>Travelling</i> subjetivo. La rueda delantera girando, el camino pasando. Cámara en <i>tilt-up</i> se levanta hasta ver el pueblo cercano. (Como si fuese la visión subjetiva del ciclista). |
| t.6 MLS | (Cámara comienza fija) El ciclista viene hacia cámara y al pasar junto a cámara ésta lo sigue en <i>pan</i> . El ciclista se detiene frente a una casa y se baja, dejando la bicicleta afirmada en la verja. |

249

250

251 El caso A contempla una serie de cámaras móviles, cuyo principio y final son cámaras fijas. No hay salto brusco entre t.1 y t.2, ni entre t.5 y t.6, porque el sujeto *se mueve*.

Esta misma secuencia se podría iniciar con la t.2, suprimiendo el t.1. Al final, en cambio, resultaría un extraño salto, inaceptable, pasar del *travelling* t.5 a un plano fijo del ciclista en tierra, afirmando su bicicleta en la verja. No tanto porque falte la acción de frenar y bajarse, sino porque cesaron ambos movimientos simultáneamente en pantalla.

Después de una serie de *travellings* sobre sujetos en movimiento convendrá terminar con una *cámara fija* sobre los sujetos aún en movimiento.

252 CASO B:

- | | |
|---------|--|
| t.1 MS | (<i>travelling</i>) de un bandido a todo galope frente a unas rocas. |
| t.2 MS | (<i>travelling</i>) del jovencito en su caballo persiguiéndolo. |
| t.3 MCU | (<i>travelling</i>) desde un costado el jovencito galopando por potreros. |
| t.4 MCU | (<i>travelling</i>) desde el mismo costado el jovencito pasando frente a las rocas de t.1. |
| t.5 MS | (cámara fija) del bandido bajándose del caballo frente a un rancho. |
| t.6 MS | (<i>travelling</i>) del joven galopando. |
| t.7 MCU | de la bella amordazada por el bandido. |

253 El paso de un sujeto a otro galopando, mediante *travellings* seguidos, es perfectamente legítimo.

El paso de t.4 a t.5 también es legítimo por tratarse de dos sujetos diversos en *cross-cutting* o acciones paralelas. Igual cosa sucede en el paso t.5-t.6-t.7.

Lo que resulta generalmente un *jump-cut* inaceptable es el paso de t.3-t.4. Ambas tomas tienen al joven en idéntica dirección y dimensión MCU. Lo único que cambia es el *background*: con ello las rocas del paisaje aparecen inesperadamente y sin razón al fondo del cuadro. Aún más, suponiendo que la t.4 tuviese el mismo fondo de potrero de t.3, se producirá un ligero desplazamiento del sujeto y del fondo al tratar de unir ambas tomas un típico *jump-cut*.

254 Llegamos así a una norma útil:

En dos o más *travellings* sobre un sujeto en movimiento, evítese dejarlo siempre al centro del cuadro y menos en igual dimensión de plano. Este escollo se puede presentar fácilmente en recorridos de un sujeto por corredores y escaleras de un edificio seguidos en tomas de *dolly*. Si el sujeto es mantenido al centro de cuadro los *backgrounds* de cada toma cambiarán en cada empalme. Es mejor seguirlo en *dolly* y dejarlo salir de cuadro.

Así, cuando se usa este tipo de secuencias se le hace entrar a cuadro, se le sigue en *dolly* y MCU y luego se le deja salir de cuadro al final, deteniendo la cámara frente a *background* (que también queda fijo).

Como puede comprobarse, las posibilidades son numerosas y fáciles. Los escollos son obvios. El asunto, en cambio, comienza a complicarse cuando se quieren mezclar cámaras móviles y cámaras fijas sobre sujetos quietos.

CÁMARA MÓVIL SOBRE SUJETOS QUIETOS

Supongamos un anaquel extenso, sobre una pared de un laboratorio de entomología, que muestra una serie de mariposas disecadas. **255**

Es ciertamente tentador para un cinefotógrafo hacer una toma en *dolly* lento, que va haciendo aparecer progresivamente y comparativamente los diversos ejemplares de lepidópteros, desde un extremo al otro del anaquel.

Luego, como detalles, fijar cámara en dos de las mariposas más bellas, con intención de enriquecer el montaje ulterior de la escena.

Para el editor habrá dos problemas sin solución:

- 1º Que el *travelling* es excesivamente largo.
- 2º Que es imposible intercalar planos fijos en medio del *travelling*.

Examinemos este caso y busquemos la verdadera manera de filmar y editar este tema.

Supongamos que la extensa toma comenzó cuando la *dolly* estaba en movimiento y fue cortada cámara después de pasar por el visor la última mariposa. En otras palabras, la toma careció de momentos fijos. **256**

Tal tipo de toma tiene uso en medio de una serie de cámaras móviles. Por ejemplo: *tilt-up* desde un microscopio hasta un insectario; *pan* desde un frasco con insectos a las manos de un entomólogo que extiende las alas de una avispa; *tilt-down* desde los ojos de una muchacha ayudante hasta sus dedos prolijos en el manejo de las pinzas. Tales tomas pueden encadenarse armónicamente en una sola cadencia ininterumpida de *moving-shots* y junto a ellas puede estar toda la toma *dolly* sobre el anaquel de mariposas o parte de ella.

Ahora bien, si se deseara intercalar un plano fijo (cámara fija) sobre sujeto fijo, como sería un detalle del microscopio en cuyo vidrio de preparación se ve un ala de himenóptero, no se podrá lograr si no ha sido pensado y filmado para ello. Si el cinefotógrafo hubiese hecho un *pan*, *dolly* o *tilt* que se detuviera en el microscopio, aunque no fuese más que medio segundo, la transición sería perfecta.

Cuando un editor recibe un montón de diversas tomas con cámara móvil sobre sujetos quietos, estas tomas serán tanto más útiles cuando cumplan con las siguientes condiciones: **257**

- 1ª Que las tomas comiencen con cámara fija, luego siga el movimiento (*pan*, *tilt* o *dolly*) y se detenga unos instantes, antes de cortar cámara.
- 2ª Que el *tempo*, la velocidad con que pasan las imágenes por el cuadro, sea similar en las diversas tomas.
- 3ª Que el tiempo o duración del trozo en movimiento, en caso de destinársele a aparecer completo, esté justificado por su contenido o por el texto narrativo que explicará su significado.

258 Conclusiones:

- Cuando se trata de diversas tomas sobre un mismo sujeto quieto: no se pase directamente desde una cámara-estática a una cámara-móvil. Ni, viceversa, desde una cámara-móvil a una cámara-estática.
- Es aceptable el paso de *cámara-estática sobre sujeto quieto*, a *cámara-móvil sobre sujeto-móvil*.

La justificación de esta combinación, aparentemente contraria a lo dicho anteriormente, es que se trata de dos sujetos diversos que se están comparando en un montaje paralelo o *cross-cutting*. Manifiesto contraste buscado entre la movilidad y la inmovilidad.

El típico ejemplo lo hallamos en el antiguo montaje de los *westerns*, donde los *travellings* sobre el joven galopando se yuxtaponen con tomas estáticas sobre la niña amordazada por el bandido y abandonada sobre la línea del ferrocarril; donde la oficina del telégrafo se mezcla con *travelling* del tren que se acerca al puente destruido.

Como resumen de todo lo dicho téngase en cuenta que:

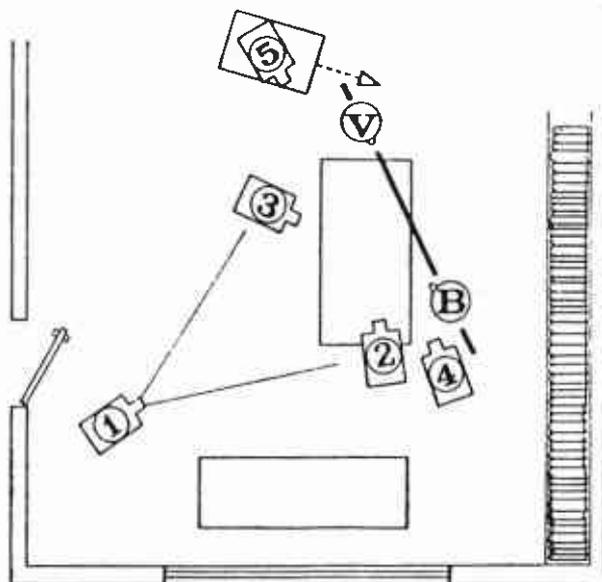
- *Sujetos -móviles* combinan fácilmente cámaras móviles y estáticas.
- *Sujetos-quietos* presentan problema al combinar cámaras móviles y estáticas.

NOTA: como suplemento a movimientos de cámara, véanse § 321-323.

PASO AL OTRO LADO DEL EJE DE ACCIÓN POR CÁMARA MÓVIL

259 Este párrafo complementa lo dicho anteriormente sobre cambios en el eje de acción (§§ 234-237).

Especialmente un *travelling* en *dolly* facilita y justifica un paso progresivo al otro lado del eje de acción.



Supongamos el caso de una sala de biblioteca en cuyo centro se ha establecido un diálogo entre un visitante (v) y la bibliotecaria (B).

La acción está relacionada con los libros del fondo y esto ha determinado un *establishing-shot* (t. 1 LS); por lo tanto, un eje de acción entre v y B sobre el cual se conjuga un conjunto de diversos *two-shots* y *close-ups* (tt. 2, 3, 4, 5; Lámina 78).

Durante este diálogo sucederá algo que ellos dos ignoran. Un extraño sujeto ha entrado en la biblioteca sin ser advertido. La cámara se deslizará así hasta el otro lado del eje. De allí en adelante el diálogo entre v y B puede seguir en la nueva dirección y el extraño (E) aparecerá en cuadro en tomas 5 y 7.

La t. 8 será un legítimo salto en línea recta sobre E (Lámina 79)

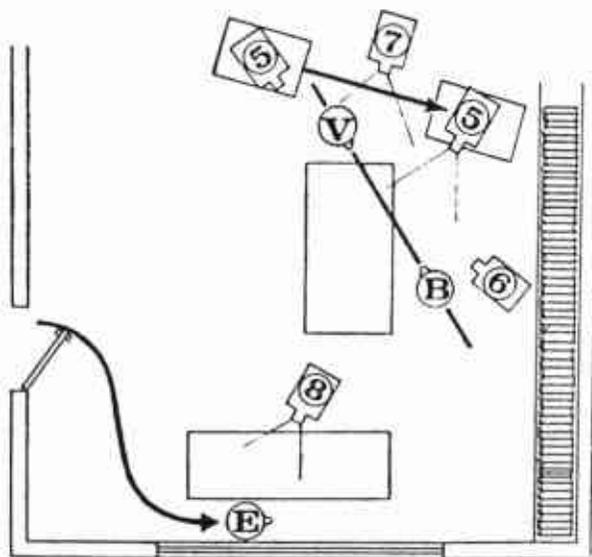


Lámina 79

CAPÍTULO QUINTO

EDICIÓN Y POSICIONES DE CÁMARA

Es útil volver a repetir aquí, casi al término de la Materia II, que lo dicho sobre posiciones de cámara es sólo la médula de esta asignatura. El criterio con que se han seleccionado las normas, y la forma como se ha enfocado cada paso, obedecen principalmente a los conocimientos más esenciales de un editor, destinatario principal de estos apuntes. **260**

Dominar la edición es dominar el montaje. Y el montaje es, sin posible discusión, la esencia del cine.

Es posible encontrar directores y cinefotógrafos que nunca se han sentado a la moviola, pero es indiscutible que aquellos que lo han hecho conocen y dominan mucho más todos los recursos de la pantalla.

Ningún director que se precie de creador puede estar ajeno al trabajo de moviola. Es allí, por lo menos, al lado del editor, donde verá surgir toda la magia de movimientos que él había imaginado y preparado durante la filmación.

Es en el tanteo infinito de cada ajuste, de cada corte de fotogramas, de cada empalme de celuloide, donde descubrirá las formas nuevas con que habrá de afrontar la próxima creación.

Contra todo lo que pueda imaginarse, no son los directores, ni los cinefotógrafos, ni los directores de fotografía los que han ido descubriendo y sistematizando las leyes de posiciones de cámara en su labor de poner en escena. Tales normas nacieron de la comprobación en moviola. Fue la constatación, el tanteo, la precisión y las reclamaciones **261**

de los editores lo que obligó a muchos directores a vislumbrar primero y a confirmar después las regiones permitidas y las regiones prohibidas para la colocación de la cámara.

PROTECCIONES

- 262** El editor debe recibir un material filmado que le ofrezca diversas posibilidades de montaje. Una buena filmación no sólo se atiene a las tomas descritas en el guión técnico. En cada escena añade planos o tomas de protección, las que consisten en *close-ups* de los personajes en diversas actitudes (especialmente de escuchar) y expresiones con distintas reacciones del rostro. Nadie sabe a punto cierto, durante la filmación, dónde irán ubicadas tales tomas de protección; pero ciertamente constituirán un material precioso para el editor en el *armado rítmico* de la acción dramática y en toda clase de pequeñas enmiendas a las discontinuidades anexas al oficio de poner en escena.

A menudo los actores han cometido errores insignificantes en medio de una toma larga y difícil: una mirada al lente, una mueca rara, un síntoma momentáneo de menor intensidad dramática, etc. Muchas veces tales errores no se descubren sino en pantalla. Es entonces cuando la habilidad del editor y las *tomas de protección* entran a cumplir su cometido.

TOMA DE PROTECCIÓN Y CUT-AWAY

- 263** Un *insert* o toma de protección es la toma de un objetivo que no entra directamente en la acción. Por ejemplo, el *close-up* de un reloj de pared, de un almanaque, el plano de una bandera flameando en la punta de un mástil, un rótulo, letrero, etc.

Generalmente los insert vienen descritos en el guión técnico y, por lo tanto, cumplen un fin determinado en el desarrollo argumental.

El *cut-away* es un plano de un personaje no incluido en la toma anterior, mejor dicho, de un personaje dejado de lado por un momento en el desarrollo de la escena.

Su concepto preciso no es fácil de definir, pero su uso en la práctica es determinado y suficientemente claro.

- 264** Supongamos una escena en un comedor de familia donde los papás y los hijos están en la mesa. Un sirviente que ha servido la fuente se ha ido a la cocina. El diálogo a la mesa es lo principal de la escena. De pronto, una discusión agitada entre los hijos y los papás. Y en medio de los planos de ellos (de los *two-shots* y de los *close-ups* de los familiares) aparece un *close-up* del sirviente que escucha por el otro lado de la puerta. He aquí, pues, un *cut-away*.

«Desde el momento que los *cut-away close-ups* nunca son parte de la acción principal —aclara J. Mascelli— no necesitan ajuste con la toma anterior. Sin embargo, si se les estableció previamente, y luego se les quitó fuera de cuadro, deberían ser mostrados por su correcta dirección de mirada a derecha o a izquierda para ajustar su posición fuera de cuadro en relación con los actores principales».³³ Para este autor existe una regla de edición que señala una amplia libertad en el uso de los *cut-away*: «Es posible hacer un *cut-away* sobre cualquier cosa que suceda en cualquier parte y en cualquier tiempo».³⁴

³³*Op. cit.*, pág. 151 (§ 154).

³⁴*Op. cit.*, pág. 161, 182 (§ 154).

Para establecer una terminología más completa, en cuanto al asunto explicado, es necesario saber que a *cut-away* se opone *cut-in*. Así, pues, todo paso desde una toma cualquiera a una parte de lo aparecido en aquélla es un *cut-in*. Se puede pensar que tanto *cut-in* como *cut-away* son planos más estrechos que el anterior. De un plano de tres personas en acción, por ejemplo, dos muchachos y una niña, se hará un *cut-in close-up* de la joven o un *cut-away close-up* de la madre que teje un sillón. Siempre entonces, el *cut-away* es plano de algo que estaba fuera de cuadro (*off-screen*). 265

CORTE EN UN MOVIMIENTO FILMADO EN DOS TOMAS

En repetidas ocasiones nos habremos encontrado con cámaras que captaban un mismo movimiento desde dos puntos de vista diversos. En tales casos es indispensable que el actor repita parte de la acción en ambas tomas para dejar al editor la oportunidad de elegir el mejor sitio de empalme. 266

En todo empalme, en todo corte de tijeras sobre el film, el editor está preocupado de dejar una transición suave. Una de sus principales tareas es la *continuidad* de la acción.

Es sabido que una de las técnicas más eficientes para dar suavidad a un corte es hacerlo *durante el movimiento*. Es por esto que a menudo se usará la acción de sentarse, de levantar una copa, de encender un cigarrillo, de atravesar una puerta, de bajarse del caballo, descender del automóvil, etc., para cambiar de plano y de punto de vista.

El corte en movimiento es de tal importancia en el dominio de la moviola, que nos exige detenernos en él antes de terminar esta Materia II, con la cual está ligado.

Nadie que haya ensayado algunas horas de corte y empalme en moviola ignora la ingrata sorpresa que ofrecen los cortes en movimiento. Se ensayan a veces un sinnúmero de posibilidades y se permanece en la duda de cuál sea la correcta. 267

Acudamos a los ejemplos.

t.1 MS de un filatélico que toma una lupa de la mesa y la acerca a sus ojos para observar una estampilla que tiene en la otra mano.

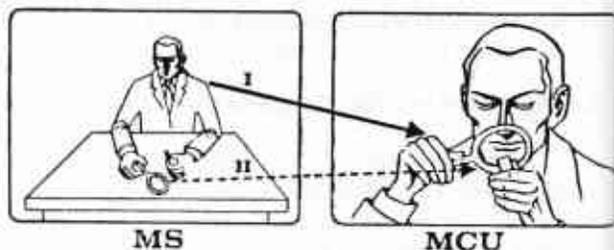
t.2 MCU del filatélico observando la estampilla.

El director ha ordenado, durante la filmación, que la acción de levantar la lupa de la mesa y llevarla frente a los ojos se repita en ambos planos: *medium-shot* y *medium close-up*. El editor, por lo tanto, deberá elegir si empalma ambas tomas al comienzo del movimiento de alzar la lupa, en la mitad del recorrido o al llegar la lupa frente a los ojos.

Algunos autores han descrito esta operación en forma tan simplificada que, llevada a la práctica, presenta más problemas que soluciones. Por ejemplo, uno de ellos recomienda ubicar fotogramas comunes en ambas tomas; como sería un fotograma que presente la lupa pasando frente al nudo de la corbata en el MS y el otro fotograma idéntico en el MCU. Luego «se sustraen aproximadamente cuatro fotogramas por cada lado de movimiento» y al empalmar ambas tomas el movimiento del brazo se verá natural y continuado en pantalla. 268

Este método esconde una verdad y un error si se le presenta así. Es cierto que en gran parte de los casos la eliminación de una parte del recorrido dará la impresión de naturalidad y, por el contrario, la permanencia de los fotogramas que describen el viaje total (del brazo, en nuestro ejemplo) dará la impresión de que se vuelve atrás.

filmación A



filmación B

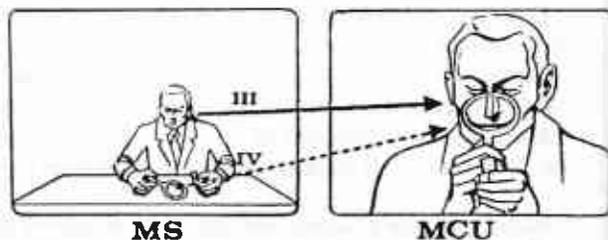


Lámina 80

Es fundamental fijarse en el origen de esta ilusión de retroceso. Tal vuelta atrás depende exclusivamente de la *zona de cuadro* en que se desplazan ambas acciones, la lejana en MS y la cercana en MCU. Obsérvese y compárese A y B en Lámina 80. Representan dos filmaciones diversas: A) que traerá problemas y B) que hará fácil la tarea.

La flecha I de A, trazada desde la ubicación más alta a que llega la lupa al llevarla a los ojos en MS y la más A que llega en MCU *resulta descendente*. Por lo tanto, cualquier sitio que se elija para cortar y empalmar durante el alzar de la lupa, resultará en un efecto falso: la lupa parecerá *volver a bajar* al entrar al MCU.

En un caso así, no quedaría otra solución que suprimir prácticamente todo el alzar, cortando por pie del MS cuando el filatélico toma la lupa, y cortando por cabeza del MCU cuando la lupa llega a su mayor altura. Sólo así se produciría un desplazamiento hacia arriba en la zona de pantalla, como lo indica la flecha II.

La flecha III de B muestra que la altura máxima de la lupa en MS está en una zona de cuadro más baja que la máxima de MCU la cual ofrece toda clase de posibilidades durante el alzar.

Se podrá afirmar que en la mayoría de los casos será necesario suprimir fotogramas, suprimir parte del recorrido real, para que el ajuste resulte natural. Sin embargo, el editor se deberá acostumbrar a verificar las zonas y con este criterio logrará resultados positivos y en poco tiempo habrá adquirido seguridad en los cortes.

ntaje

e en
n de
viaje



atrás
nes, la
entan

varla a
alquier
efecto

alzar,
el MCU
hacia

ona de
urante

ramas,
editor
positivos

MATERIA III

MOVIMIENTO Y RITMO DE LA IMAGEN

INTRODUCCIÓN

Sergey M. Eisenstein, en el otoño de 1929, terminó de redactar sus cinco métodos de montaje: métrico, rítmico, tonal, sobretonal (o armónico) e intelectual³⁵ (§ 274). **270**

Seis años después el inglés Raymond Spottiswoode publica su lista de seis tipos de montaje: primario, simultáneo, rítmico, secundario, implicacional e ideológico³⁶ (§ 275).

Aunque es necesario aclarar que R. Spottiswoode se basa en el método ruso y, por lo tanto, carece del mérito de los soviéticos como pioneros del montaje sistematizado, también debemos reconocer que sus obras abrieron un camino interesante a la estética del cine bajo la influencia de la escuela documentalista inglesa (British Documentary School) fundada y dirigida por John Grierson.

Diferencia entre dos clasificaciones del montaje:

Para Spottiswoode aquellos seis tipos de montaje son seis «diferentes tipos de construcción», todos ellos de *igual valor*. **271**

Para Eisenstein los cinco «métodos de montaje» son «categorías formales», como él las llama, que van desde el método más simple («la categoría métrica se caracteriza por una ruda fuerza impulsadora»)³⁷ hasta el más elevado, el intelectual, destinado a producir «una yuxtaposición de conflicto de resonancia afectivo-intelectual»³⁸ basada expresamente en la dialéctica de Hegel y Lenin.³⁹

³⁵ Se publicó primeramente en Londres, en revista *Close up*, abril, 1930, trad. de W. Ray.

³⁶ Primera publicación, en su obra *A Grammar of the Film*, en Inglaterra. Ed. Faber and Faber, 1935.

³⁷ «...is characterized by a rude motive force» (tr. Jay Leyda: Meridian Books, N. York, 1957, pág. 80).

³⁸ «...conflict-yuxtaposition of accompanying intellectual affects» (*op. cit.*, pág. 82)

³⁹ «Building a completely new form of cinematography—the realization of revolution in the general history of culture; building a history of science, art and class militancy» (*op. cit.*).

272 Hemos puesto aquí estas dos muestras esquemáticas de los primeros tratadistas, para hacer ver al alumno el dilatado campo de estudio, abierto desde hace ya cuarenta años, y con el fin de establecer los puntos básicos que nos guiarán en nuestro análisis del movimiento y su ritmo.

Nuestro programa de tópicos no es nuevo. Todo lo que diremos está implícito en aquellos primeros tratados. La única diferencia radica en el sistema de enseñanza y en la acentuación de ciertos valores.

Para aquellos tratadistas, especialmente para los rusos, la forma cinematográfica está siempre al servicio de una significación argumental. De aquí que las clasificaciones del montaje sean hechas (desde Pudovkin) bajo un criterio "representativo" (§§ 23, 44). Con ello las formas-puras quedaron relegadas a la trastienda de las "entretenciones" intrascendentes.

273 Según nuestro punto de vista, ampliamente expuesto en la primera parte, un alumno-artista no debe ser sometido a una iniciación estética donde el trabajo intelectual-filosófico y el trabajo intelectual-literario estén por encima del trabajo intelectual-sensitivo de las formas.

El artista genuino es un hombre libre y honesto. La honestidad artística es aquella posesión segura de la propia verdad vivida y expresada a través de la belleza. Demos herramientas y enseñemos a trabajar al hombre honesto. El hará después las obras, que brotarán de su corazón.

Por último, es necesario añadir aquí una experiencia repetida innumerables veces: la de aquellos principiantes de arte que se llenaron la cabeza de discusiones estéticas y abanderamientos en tal o cual escuela, sin dedicarse nunca a los fundamentos de la expresión artística, sin lograr meter sus manos en el trabajo de doblegar la materia. Porque, no olvidemos, toda manifestación artística se hace a través de la materia sensible.

Es por esto que nosotros hemos preferido circunscribir nuestra enseñanza a un ABC del quehacer estético, conscientes de que hemos señalado el mejor punto de partida para un ulterior crecimiento del artista maduro.

274 Algunos párrafos, donde Eisenstein explica sus cinco categorías de montaje:

Montaje métrico. El criterio fundamental para esta construcción es el *largo absoluto de los trozos*.⁴⁰ Los trozos son unidos de acuerdo a sus longitudes, en un esquema-fórmula que corresponde a un compás de música... En este tipo de montaje métrico el contenido dentro del cuadro de cada trozo está subordinado al largo absoluto del trozo... Se caracteriza por una ruda fuerza impulsadora.

Montaje rítmico. Aquí, al determinar la longitud de los trozos, el contenido dentro del cuadro es un factor que debe considerarse como poseyendo iguales derechos. Es muy posible encontrar aquí casos de *identidad* completamente métrica en los trozos y en sus medidas rítmicas, logradas mediante una combinación de los trozos de acuerdo a su contenido...

En el montaje rítmico hay movimiento dentro del cuadro que impulsa el movimiento del montaje de un cuadro al otro. Tales movimientos dentro del cuadro pueden ser objetos en

⁴⁰ Trozo, aquí, es igual a toma.

movimiento, o el movimiento de los ojos del espectador dirigidos a lo largo de las líneas de un objeto inmóvil... Esta segunda categoría también puede ser llamada primitivo-emotiva.

Montaje tonal. El movimiento es percibido en un sentido más amplio. El concepto de movimiento abarca *todos los resultados* de un trozo de montaje... Aquí el montaje está basado en el característico *sonido emocional* del trozo —de su dominante. El *tono* general del trozo. El trabajar con diversos grados de *soft-focus* o diversos grados de "estridencia" podría ser un típico uso del montaje tonal... Puede también llamarse melódico-emotivo. Aquí el movimiento se convierte claramente en vibración emotiva de un orden aún más alto.

*Montaje sobretonal.*⁴¹ En mi opinión, el montaje sobretonal es orgánicamente el máximo desarrollo en la línea del montaje tonal. Se le puede distinguir del montaje tonal por un cálculo colectivo de todas las atracciones de los trozos... Esta cuarta categoría —siendo un fresco torrente de fisiologismo puro— hace eco, en el grado más alto de intensidad, de aquella primera categoría. De este modo, el tono es un nivel de ritmo.⁴²

Montaje intelectual. No es un montaje de sonidos armónicos (sobretoneales) fisiológicos, sino de sonidos y armónicos de un género intelectual: esto es, yuxtaposición-conflicto de los afectos intelectuales concomitantes... El cine intelectual será el que resuelva la yuxtaposición-conflicto de los armónicos fisiológicos e intelectuales. Se construirá así una forma completamente nueva de cinematografía —la realización de la revolución en la historia general de la cultura.

Film Form, Moscú-Londres, 1929.⁴³

Explicación de los seis métodos de montaje, tal como lo resume Spottiswoode:

275

Montaje primario. Montaje de los conceptos derivados de la observación del contenido de las tomas (*shots*) sucesivas.

Montaje simultáneo. Montaje de los conceptos derivados de las tomas y de los sonidos contemporáneos a ellas dentro del film.

Montaje rítmico. Montaje de una serie rítmica de cortes, abstrayendo los efectos de las tomas que los dividen.

Montaje secundario. Los significados por los cuales los elementos secundarios del film, tono del corte,⁴⁴ tono del contenido,⁴⁵ y efectos de sonido, son capacitados para generar los efectos producidos por la serie.

Montaje implicacional. Montaje de los conceptos derivados de la observación de las secuencias como totales, a la manera de una comprensión de las *implicaciones* de esas secuencias.

Montaje ideológico. El montaje que resulta del choque de un concepto derivado de un elemento en el film, con un concepto que forma parte de la ideología del espectador.

A Grammar of the Film, Londres, 1935.⁴⁶

⁴¹*Overtonal*, deriva de "overtone" o armónico de resonancia.

⁴²Todas las letras cursivas (bastardillas) están puestas por Eisenstein en el texto original.

⁴³*Op. cit.*, 72-83 (§§ 270-271).

⁴⁴*Cutting-tone*. El tono afectivo se produce solamente por el tipo de corte, a través del influjo del montaje rítmico.

⁴⁵*Content-tone*. El tono afectivo producido por los componentes del tema de las tomas: e.g. línea, composición, significado del contexto del film, etc. Éstos son factores afectivos en la generación del *content-tone*, mientras el contenido y los cortes son factores afectivos en la generación del *affective-tone*.

⁴⁶*Op. cit.*, pág. 5 (§ 275).

CAPÍTULO PRIMERO

CONTINUIDAD MÚLTIPLE

CONTINUIDAD REAL

Se ha dicho repetidas veces que la continuidad es la meta de una buena edición.

276

Esta frase es digna de ser analizada por esconder simultáneamente una verdad y una antinomia.

Si un director ha preferido destrozar la realidad, fraccionándola en pedazos o tomas separadas, es porque no ha preferido la *realidad continuada*. Si, al llegar esos pedazos a manos del editor, escuchásemos al mismo director exigiendo del editor un especial cuidado en los cortes, para obtener una buena continuidad, estaríamos en nuestro más pleno derecho de preguntar: —¿qué clase de continuidad es ésta?

Porque, si es exactamente la misma que la continuidad de la acción real, no parece lógico destrozarla con la cámara para reconstruirla en la moviola.

Lo sorprendente es que muchas veces es la misma continuidad la que se despedaza y se vuelve a armar. Por ejemplo, un hombre llega a una casa, abre la puerta, entra, la cierra y se dirige a un mueble. Abre el cajón, saca una caja y la introduce en su bolsillo. En ese momento se percata de que su mujer observa. Va hacia ella y le dice: —¡Tú no has visto nada! ¡No puedes haber visto!, etc.

Supongamos que el director ha filmado esta escena a través de seis tomas; al llegar a moviola aconseja al editor que mantenga todos los recorridos completos para dar sensación de una escena real y expectante.

277

Con ello se conseguirá mantener un tiempo y un espacio reales. ¿Por qué, entonces, se ha fraccionado en seis trozos?

Hagamos la misma pregunta desde otro punto de vista: «¿Qué es lo que se ha fraccionado?»

278 Por de pronto, no se ha fraccionado ni el tiempo, ni el espacio por donde se desplaza el personaje. Pero, en cambio, sí se ha fraccionado el espacio del que observa la escena. Porque al saltar la cámara de un punto de vista a otro (al pasar del exterior de la casa al interior del *living*, del ms del sujeto cerrando la puerta y yendo al mueble, al detalle de la mano que toma la caja, de allí a su rostro, luego a la mano que desliza la caja dentro del bolsillo, al rostro que gira sorprendido, a la esposa que observa desde el descanso de la escalera, etc.), no ha hecho otra cosa que fraccionar el espacio del que observa, vale decir del espectador.

Por lo tanto, nos encontramos con un fenómeno auténticamente cinematográfico: un *espacio de acción* y un *espacio de observación*, de naturaleza diversa, separables.

En nuestro ejemplo nos hemos encontrado con que este espacio del observador es lo único que justifica el fraccionamiento de la acción real en seis tomas. Más aún, no se trata de una nueva justificación negativa, sino que hay dos motivos poderosos para hacer el fraccionamiento:

- 1° se ha logrado concentrar la atención del espectador sobre el trozo de acción que más interesaba en cada instante, ampliando, *magnificando* el detalle al tamaño completo de la pantalla, y
- 2° se ha logrado imprimir un movimiento nuevo a la acción real: el movimiento de los cortes.

279 *Magnificación y movimiento* son, pues, las dos primeras fuerzas del montaje (§ 72).

La magnificación no sólo posee valor por el mero hecho de dejar ver mejor lo que está cerca, sino por la *abstracción* con respecto al resto del escenario, el cual es substraído, fuera de la visión del espectador.

El *movimiento* que nace del corte es el primer fenómeno a que debe atender un editor, porque a menudo estará en sus manos la posibilidad de producirlo o dejarlo perder. Este movimiento es la médula del montaje y es por ello que nos dedicaremos a analizarlo en sus formas más desnudas, en su contenido estético puro.

CONTINUIDAD-FÍLMICA

280 Volvamos a la continuidad. Distingamos, primeramente, esta reconstrucción de la continuidad-real (en aras de una discontinuidad de observación como nos lo mostró el ejemplo anterior), de otra continuidad que, por darse exclusivamente en pantalla, la llamaremos *continuidad-fílmica*.

Supongamos que el director cambia de opinión respecto al ritmo de aquella escena y ruega al editor reducirla en tiempo, de modo que el hombre parezca estar urgido y la escena entera aparezca como una síntesis compuesta por trozos insignificantes. Acción de dar vuelta la llave en la cerradura, salto directo al interior para ver su entrada y, antes

de detenerse a cerrar la puerta, tomar de su viaje sólo la llegada al mueble, detalle de la mano al tomar la caja, la esposa observando, la mano saliendo del bolsillo, etc.

A pesar de que el tiempo y el espacio real han sido voluntariamente mutilados, estilizados, veremos nuevamente al editor buscando la continuidad en los cortes y empalmes de los trozos. Como es natural, ya no podemos pensar en una continuidad real, porque se han dejado saltos temporales y espaciales inaceptables en la realidad. Se trata, pues, de una lógica diversa, que llamaremos *continuidad-filmica*.

Ésta es la estilización (§ 26-28) más característica del lenguaje cinematográfico. En ella se reúnen varias convenciones, varios fraccionamientos, varios movimientos en pantalla.

CONTINUIDAD TEMÁTICA

Ahora bien, pasemos a un ejemplo completamente diverso. Supongamos que un cinefotógrafo ha visitado una feria popular, uno de esos pintorescos sitios donde se reúnen vendedores y compradores de cualquier cosa comerciable, y trae un centenar de tomas de gentes, ambientes, objetos de arte, comestibles, manos quietas, manos en actividad, miradas soñolientas, miradas de alerta, cambios de expresión en los que ofrecen, en los que se regatean, en los que compran, en los que pasan, etc. El centenar de tomas pasa a moviola, donde hay que armar una secuencia con cierta lógica, es decir, con continuidad.

La palabra "continuidad" toma aquí un sentido completamente diverso. Ya no es ni real, ni temporal-espacial, ni de acción. Es simplemente una *continuidad-temática*, cuya validez no puede descansar solamente en ideas, sino que también necesita una lógica en el discurso visual. El examen de esta lógica-visual nos llevará a un más extenso capítulo sobre las transiciones y el ritmo del movimiento.

CAPÍTULO SEGUNDO

EL MOVIMIENTO INTERNO A LA TOMA

Como quedó establecido en la Introducción a la segunda parte (§§ 72-85), el cine es un arte de imágenes en movimiento. En este capítulo y en los siguientes nos fijaremos en los movimientos *internos* a la toma y en los movimientos *externos* a la toma. Los *primeros* son aquellos que registra el film y se perciben dentro del recuadro durante la proyección de la toma. **282**

Los *externos*, en cambio, son los movimientos que nacen de los cortes y transiciones entre una toma y la toma adyacente.

Tal asunto constituye el quehacer más delicado en la artesanía de la edición, por entrar en juego simultáneo factores tan complejos como: ideas (tema-contenido), continuidad de transiciones, flujo del discurso visual y ritmo del montaje.

Si durante el rodaje de una toma, el sujeto se mueve, o la cámara se mueve, tales movimientos quedarán registrados sobre la emulsión del film y posteriormente, durante la proyección, el recuadro fijo de la pantalla dejará ver *en su interior* tales movimientos.

Se oponen, pues, a esta categoría, todas aquellas tomas sobre sujetos fijos (una casa, un libro sobre la mesa), captados con cámara fija. En tal caso la composición del sujeto, dentro del recuadro de la pantalla, permanecerá idéntica e inmutable. No habrá movimiento alguno en la toma misma.

MOVIMIENTO INTERNO DE PULSACIÓN CONSTANTE

Cuando un sujeto se mueve en forma isócrona, sin producir cambio en la composición **283**

del cuadro, porque el ámbito de su movimiento permanece dentro de la misma zona de cuadro, da a la toma un tipo especial de movimiento que llamaremos de *pulsación constante*.

Poco más adelante pondremos ejemplos de estas tomas. Nos bastará un vistazo para caer en la cuenta de que su característica común es *no cambiar de zona*. Podremos definir la toma de *pulsación constante* como aquella donde su *movimiento interno carece de progresión*.

Se supondrá por lo tanto que ninguna toma donde haya progresión podrá tener cabida en esta clasificación, como sería el caso de un personaje (o varios) parlamentando (en diálogo); un *zoom-in* o *zoom-back* donde cambia la composición; un sujeto móvil en aceleración o retardación, etc.

- 284** Esta clasificación es útil en edición. Cuando el alumno comienza sus primeros ejercicios de corte y armado en moviola, cae pronto en la cuenta de que las tomas con movimiento interno (cámara fija sobre un sujeto fijo) pueden tener la longitud o tiempo que se quiera, y para cortarlas basta contar segundos y meter tijera. Por una parte, presentan esta comodidad, y por otra, parecen resistirse a formar parte de una escena, de un montaje, donde alternan tomas con movimiento interno. Pues bien, las tomas de *pulsación constante* son muy similares a esas tomas totalmente quietas; pero al poseer movimiento interno comparten con el otro grupo móvil. En resumen, las tomas de *pulsación constante* son un buen puente, son un umbral, entre las tomas sin movimiento interno y las tomas con movimiento interno (§ 326).

CUADRO SINÓPTICO DE MOVIMIENTOS INTERNOS

- 285** Para lograr, más adelante, un planteamiento práctico en la yuxtaposición de tomas con movimientos internos y externos de muy diversas clases, se hace necesario un cuadro de sus posibles casos.

División de las tomas según su movimiento interno:

Cámara	Sobre sujeto	Cambio de zona
1. fija	móvil	con cambio = MOVIMIENTO PROGRESIVO
2. móvil	fijo	con cambio = " "
3. móvil	móvil	con cambio = " "
4. fija	móvil	sin cambio = PULSACIÓN CONSTANTE
5. móvil	móvil	sin cambio = " "
6. móvil	fijo	sin cambio = " "

NOTA: Obsérvese que el factor que determina la pulsación constante es la permanencia del sujeto en la misma zona.

Pongamos ejemplos de cada tipo, en dos grupos:

286

A. Movimiento progresivo:

1. Todo sujeto que entra o sale de cuadro; todo cambio de zona captado con cámara fija.
2. Todo *pan*, *tilt*, *travelling* descriptivo sobre cosas o paisajes fijos que son descritos por la cámara y pasan por pantalla.
3. Acción que se desarrolla dentro del cuadro, como ir de un sitio a otro de una habitación, mientras la cámara avanza (*dolly*) o gira en *pan*.

B. Pulsación constante:

287

4. La cámara fija capta agua de un arroyo, olas del mar, rueda girando, péndulo, rama de árbol balanceándose, etc.
5. La cámara sobre *dolly* sigue a una persona, manteniendo igual posición dentro del cuadro. *Traveling* desde un auto a jinete galopando, un avión en vuelo desde otro avión, etc.
6. Paisaje homogéneo desde ventanilla del tren, rocas de una costa desde lancha que pasa, rieles y durmientes desde el tren, camino desde el automóvil, etc.

CAPÍTULO TERCERO

RITMO INTERNO Y EXTERNO A LA TOMA

RITMO INTERNO

Bajo el mismo criterio que nos llevó a clasificar las tomas por el tipo de movimiento que podían presentar en pantalla, podríamos ahora fijarnos en la categorías rítmicas de tales movimientos. Siendo esto tan obvio, resultará más fructuoso fijar la atención sobre otro aspecto: *el origen del ritmo*; vale decir si éste emana de un movimiento dramático de los sujetos en acción, o de un movimiento visual. **288**

A. RITMO DE LOS MOVIMIENTOS DRAMÁTICOS

Se trata aquí de la acción misma de los personajes que se desplazan en el escenario o simplemente dialogan; con la cual se produce un progreso psicológico. Cada toma de este tipo poseerá un ritmo interior. **289**

Imaginemos una toma de un muchacho (Juan) sentado a una mesa, que mira fijamente a una joven (Elisa, quien no aparece en este cu de Juan), estira su brazo hasta tomar el vaso, lo lleva lentamente hasta sus labios y, antes de beber, dice: «No estoy seguro». Terminado este texto se bebe rápidamente todo el contenido y deja el vaso con fuerza en la mesa.

Una segunda toma presenta el cu de Elisa, que lo mira sin decir nada, apoyadas sus manos bajo el mentón, quieta.

La toma de Juan, una vez filmada, posee un ritmo dramático fijo, que podría haber

sido muy diverso si el director hubiese cambiado la interpretación antes de filmarla. Hay un ritmo psicológico y un ritmo visual en sus gestos.

La toma de Elisa, en cambio, no posee ritmo interno alguno, ni psicológico ni visual. La toma podrá quedar de la dimensión que se necesite en la edición de la escena completa.

B. RITMO DE MOVIMIENTOS VISUALES

290 Este ritmo se refiere a movimientos dentro del cuadro, que no presentan una acción con sentido completo. Por lo tanto, la dimensión o duración de la toma es indiferente en sí misma y dependerá exclusivamente de la función que desempeñe en medio de la escena por editar. Como ejemplo, imaginemos una toma de Juan y Elisa bailando. (Si es mantenido su movimiento rítmico en el cuadro, será casi de *pulsación-constante*).

291 La mayoría de los ritmos visuales internos, sin sentido completo, se darán en recorridos de un sitio a otro, de viajes, de objetos en movimiento. Una mujer que aparece al comienzo de una toma, caminando por la calle y llegando a una vitrina para detenerse a mirarla, no exige, de por sí, que su viaje sea mantenido entero. Si el editor lo desea, podrá dejar sólo los tres últimos pasos y la detención frente a la vitrina. Sin embargo, el ritmo interno está determinado por la velocidad de sus pasos, como por la forma tranquila o rápida con que se detuvo.

292 Otro grupo de movimientos visuales estará determinado por la velocidad con que la cámara-móvil se desplaza. La velocidad de un *pan*, de un *tilt* o de un *travelling* marcará también un ritmo visual interno que deberá conjugarse con los ritmos visuales y/c dramáticos de las tomas adyacentes.

RITMO EXTERNO

293 Toda toma, tenga o no un ritmo interno, puede participar del ritmo externo que brota del *corte*, o sea, de la dimensión con que quede en medio de la escena armada.

Por lo tanto, piénsese que el primer factor que determina este tipo de ritmo es el montaje mismo en sus medidas de longitud o *duración de las tomas*.

Como salta a la vista, no toda toma puede ser cortada por un mero criterio de longitud. Excepto los dos tipos ya especificados: las tomas *sin movimiento interno* y las tomas de *pulsación constante*. Una acción dramática exige el desarrollo de su contenido, igual que ciertos movimientos de cámara necesitarán ser dejados completos, sin aceptar un corte por mera medida de tiempo.

Ahora bien, desde el momento que todo discurso cinematográfico está construido a base de tomas, este movimiento producido por los cortes o por la yuxtaposición de diversos planos exige por sí mismo un ritmo, a la vez interno y externo, en la escena completa.

La creación de este ritmo cae principalmente en manos del editor.

CAPÍTULO CUARTO

INFLUJO DE LOS CORTES EN EL RITMO INTERNO

CAMBIO DEL RITMO INTERNO

Trataremos aquí de los cortes que influyen sobre el ritmo de una escena (varias tomas) filmada en continuidad de acción (§§ 276, 280). Es el caso más común en moviola, cuando se reciben las tomas que componen un film dramático. Así pues, toda vez que el editor reciba un material filmado con una continuidad claramente definida, su tijera podrá producir, según su estilo y su elección, una extensa gama de diversos ritmos. **294**

Sus primeros cortes no harán otra cosa que armar la escena para percatarse de su efecto. Tengamos presente que hasta este momento nadie ha visto aún el resultado de tantos y tan dilatados esfuerzos. Con este primer orden y despunte de las tomas, con esta primera visión seguida, se podrá apreciar lo que se imaginó el guionista, lo que decidió el director y lo que ahora ofrece la escena al editor (ver *corte aproximado*: § 432).

Más adelante (§§ 430-432) tendremos oportunidad de recorrer cada paso de estas primeras etapas del *cutting*. Por ahora estudiemos sólo su incidencia en el ritmo.

Las solas longitudes o duraciones que el editor determina para las tomas (ritmo externo) incidirá en forma directa en el ritmo dramático (ritmo interno). **295**

Esta afirmación parece contradecir lo dicho en párrafo 293 sobre la imposibilidad de cortar una toma en continuidad de acción. Para dilucidar esta aparente antinomia será útil examinar el concepto de ritmo con que estamos mirando este asunto.

- 296** Un ritmo es *métrico* cuando está regido por un compás. Tal ritmo está sujeto a medidas rígidas y es propio de la música de danzas y marchas.⁴⁷ En cine es muy poco común el uso de un ritmo métrico, poseído de «una ruda fuerza impulsadora», según frase de Eisenstein (§ 274).

El ritmo más común y necesario en montaje es aquel que nace como fruto de dos movimientos simultáneos: el movimiento interno y el movimiento externo de la toma. Es muy similar al que Eisenstein coloca en segundo lugar, como montaje rítmico, aunque en el pensamiento de Eisenstein se trata de crear la toma, antes de filmarla, mientras aquí nosotros damos por filmada la toma y atendemos a los cambios que podrían hacerse con la sola tijera.

Resulta sumamente complicado explicar por escrito algo que resulta claro y visible sentados a la moviola. Para comprender este ritmo-resultante es necesario volver al asunto que traíamos entre manos: ¿cómo cambiar un ritmo que aparentemente quedó determinado por la actuación de los actores?

Los medios son quizá muchos más, pero por claridad didáctica los agruparemos en cuatro tipos:

CUATRO MEDIOS DE ALTERACIÓN RÍTMICA

1. PAUSAS

- 297** Sabemos que toda toma filmada suele venir con un *plus*, un sobrante de acción al comienzo (CAB) y al final (PIE) (§ 475): si la toma de guión técnico indicaba «Juan toma el vaso y dice: ¡No estoy seguro!», una vez filmada llegará a manos del editor con algunos instantes (y aun segundos) *de actuación*, antes de tomar el vaso y después de terminado el parlamento. (§ 289)

De la conservación, acortamiento o supresión de estos instantes de *plus* dependerá un notable cambio en el ritmo de un diálogo. Imaginemos que el diálogo continúa entre Juan y Elisa, a través de seis tomas con parlamentos de ambos personajes. Las seis «pausas» que separan las tomas ofrecerán doce trozos (CAB y PIE de cada toma) donde se podrán conservar, acortar o suprimir fotogramas. Con ello, las posibilidades de imprimir un ritmo u otro a la escena son tan diversas como quiera el editor y lo exija el sentido dramático de la escena.

- 298** Este cambio de las pausas afecta directamente al *tempo* de la acción. Si tomamos un diálogo filmado, hacemos tres copias de trabajo (*workprints*) idénticas y armamos tres versiones de la misma escena; una con pausas completas, otra con pausas cortas y una tercera suprimiendo pausas entre un parlamento y otro, descubriremos en pantalla que el solo ritmo externo (*cortes*) ha logrado producir un cambio *aparente*, pero afectivo, en el ritmo interno de la acción. Podemos estar seguros de que un espectador común que vea estas tres versiones creerá que son tres filmaciones diversas, donde los actores interpretaron con diverso *tempo* la acción dramática.

⁴⁷ Mucha música barroca, clásica, gran parte de la música romántica del siglo XIX y la música popular, están construidas sobre un compás danzable (§§ 356, 357, 364).

2. SUBDIVISIÓN DE UNA TOMA E INTERCALACIÓN

Cualquier toma puede ser dividida en trozos y barajada con tomas (o trozos de tomas) de los personajes y objetos que tienen parte en la misma acción.

299

Supongamos que el editor siente necesario el producir una mayor vacilación en Juan antes de pronunciar su parlamento. Partirá entonces con la acción de Juan que agarra el vaso y lo acerca a los labios. (Puede aún hacerle abrir la boca, como para pronunciar la primera sílaba, quitándole el sonido de aquella sílaba). Corta allí la toma de Juan y coloca un pequeño trozo de la toma de Elisa que lo mira en silencio y vuelve a Juan que dice su parlamento «No estoy seguro».

Cualquier *cut-away* (§ 263) será útil para intercalaciones de este tipo, con la condición de estar tan ligado a la acción principal, que no distraiga de ella.

Si suponemos que el editor se decidió por el truco de hacerle abrir la boca sin decir nada, quiere decir que el sonido de aquella sílaba primera no podrá caer sobre el segundo trozo (el trozo colocado después de Elisa) porque le faltarían fotogramas en imagen. Entonces será necesario acudir al efecto de *sound-flow*.

3. SOUND-FLOW Y OVERLAPPED DIALOGUES

Estos métodos, cuyo significado y mecanismo de armado se explica en párrafos 452, 491 y 508 es otro efectivo medio de alterar el ritmo interno mediante los cortes.

300

Sound-flow o sonido sobrepasado es un trozo de parlamento que cae sobre el rostro del otro personaje en toma de reacción, es decir, una parte del texto de Juan que se oye sobre Elisa en actitud de escuchar.

Overlapped dialogues o sonido traslapado es un trozo de texto de un personaje que se monta sobre el texto de otro personaje, escuchándose simultáneamente y dando la impresión de que el segundo personaje está urgido por ser escuchado o por lanzar su idea sin atender a lo que le dicen.

4. RECORRIDOS

Cuando la acción de una escena está compuesta no sólo por gestos y palabras, sino por desplazamiento de los sujetos, el corte podrá influir grandemente en cuanto a dejar los recorridos íntegros, reducirlos o, en algunos casos, suprimirlos casi por completo.

301

En este asunto, como en todos los anteriores, se presenta un fenómeno psíquico en el espectador, que está relacionado con el problema de las convenciones de todo lenguaje. Si un film dramático de nuestros días hubiese sido proyectado ante los espectadores de David W. Griffith en 1916, éstos no habrían comprendido ni su argumento ni su acción. El cine ha logrado, entre 1950 y 1965, un verdadero despliegue de *sugerencias* fugaces, que aun para el público habituado representan una cierta dificultad de comprensión.

La diferencia de este lenguaje nuevo con el antiguo se podría establecer en la esfera de pasividad o actividad intelectual del espectador. Antiguamente la "historia" era narrada en forma obvia y llena de explicaciones y puentes. Hoy día (y cada vez más) el montaje exige un trabajo de *relacionar* datos esquemáticos, sugeridos por la imagen o el sonido.

Por este tipo de estilo, actualmente los viajes y recorridos se sugieren apenas (a

menudo por medio del solo diálogo) y los personajes no aparecen movilizándose innecesariamente. El recorrido o viaje es dejado en pantalla solamente cuando posee, como tal, un significado dramático.

De este modo, los cortes sobre recorridos afectarán directamente al *espacio* real e indirectamente al *tiempo* de la acción dramática.

UN ANTIGUO EJEMPLO

302 Un antiguo efecto de alteración del movimiento por medio del corte, lo encontramos en el clásico ejemplo de la persecución a caballo entre el «jovencito bueno» y el «bandido».

Supondremos que llegan a manos del editor dos largas tomas: un *travelling* (o *trucking-shot*) sobre el bandido y otro *travelling* sobre el jovencito. Ambos galopan a igual velocidad, sin acelerar ni retardar su carrera.

El editor dividirá en trozos ambas tomas para alternar repetidamente al que huye y al perseguidor.

Si la razón-longitud de las tomas alternadas es idéntica (por ejemplo: tres segundos de bandido, tres segundos de jovencito, tres de bandido, tres de jovencito) el espectador tendrá la impresión de que los caballos galopan a igual velocidad y, por lo tanto, la distancia se mantiene igual. Si la razón es desigual (por ejemplo: tres segundos de bandido, tres de jovencito, tres de bandido, dos de jovencito, tres de bandido, uno de jovencito) los espectadores tienen la impresión de que el jovencito va más rápido y acorta distancia. Es el momento en que los niños gritan, sentados en la punta de las butacas de la sala.

Lo interesante es que no existe aceleración real en la carrera del caballo, pues son trozos de la misma toma. Este fenómeno, experimentado desde los primeros montajes cinematográficos, nos vuelve a mostrar cómo un cambio rítmico externo a la toma (ritmo de corte y de longitud de las tomas) puede influir en la impresión del ritmo interior a la toma (la velocidad del sujeto que se desplaza).

CONCLUSIONES DE LO DICHO

303 La aplicación de este principio es múltiple en montaje. Se puede afirmar que todo movimiento, sea de recorrido, de trabajo, de esfuerzo, etc., puede dar impresión de *aceleración* si las tomas van siendo acortadas progresivamente; de *retardo*, si son alargadas progresivamente; de *tranquilidad*, si son de medidas largas; de *rapidez*, si son de medidas cortas. Y esto es valedero si se trata del movimiento de un mismo sujeto en diversas tomas, como cuando se comparan dos movimientos (como en el caso de la persecución bandido-jovencito).

Volvemos a repetir que aquellos cuatro tipos de alteración rítmica (§§ 297-302) son artesanía del editor, sobre un material filmado y *parcialmente* definido en su línea de interpretación dramática. Ante este hecho, se podrá afirmar un principio que señala la responsabilidad de un editor: la interpretación dramática, tal como es entregada en pantalla y recibida por el espectador, no depende exclusivamente de la actuación frente a la cámara, sino también del ritmo con que haya sido armada por el editor.

CAPÍTULO QUINTO

RITMO DE LA INTERPRETACIÓN

Suponer que este montaje en continuidad de acción no exige ritmo, es tan rudimentario como suponer que un drama no exige ritmo. Ahora bien, la diferencia entre ambos ritmos es tan grande, que conviene detenemos a aclarar sus modalidades y ubicaciones respectivas dentro del proceso creativo del teatro y del cine. **304**

El ritmo que logra un director de teatro y los intérpretes del drama es semejante (con todos los *mutatis mutandis* de una comparación) al flujo que logra un director de orquesta y los instrumentos frente a una partitura musical. Es un ritmo trabajado en forma horizontal, donde el flujo constante del drama y de la música deberá nacer de los mismos intérpretes. El actor, igual que el instrumentista, podrá ensayar la obra trozo por trozo, detener el parlamento donde lo desee, repetir, partir nuevamente, pero con la intención de lograr, finalmente, una interpretación continuada; el ritmo total de la obra está íntegramente en sus manos.

En cine hay dos etapas independientes, separadas. La primera es la interpretación del guión técnico frente a cámara; la puesta en escena de cada toma. El director influye ahora tremendamente en el ritmo de cada toma. Su interpretación del drama filmico total lo traspasa a los actores en cada toma separada, con miras a un flujo constante que está todavía por crearse y realizarse en la edición, que viene a ser la segunda etapa. **305**

Imaginemos que un director de orquesta trabajara cada frase musical por separado. Trescientas frases distintas, ensayadas y *grabadas por separado*. Terminada esta faena **306**

los intérpretes se marchan y el director se sienta frente al aparato reproductor de cinta magnética y arma la sinfonía. Aunque esto parezca absurdo e inútil, no lo es. Lo que resulta absurdo es tratar de lograr que una sinfonía de Mozart se interprete y se empalme frase por frase, por la simple razón de que *no está creada para* una interpretación parcelada. Pero si imaginamos a un compositor de música concreta-electrónica, cuya partitura (léase guión técnico) indica para cada trozo diversos ruidos naturales, instrumentos musicales, ruidos de laboratorio y efectos electrónicos de eco, armónicos, cambios de velocidad en paso de la cinta magnética, etc., aceptaremos que no hay otro modo de *interpretar* y *crear* esta música sino mediante la parcelación. Hemos puesto «interpretar y crear» en este orden, intencionadamente. Porque radica en esta misma localización de etapas una de las diferencias en la manera de realizar la música o el drama frente a esta nueva manera (propia del siglo xx) de crear música electrónica y cine.

Allá, el escritor crea la obra de teatro y el compositor crea la partitura. Aún después de su muerte los instrumentistas y los actores siguen interpretando sus obras. Aquí, el creador de cine pone en escena frente a cámara (interpretan los actores) una obra que aún está *in fieri*, se está creando, en todas sus facetas.

307 Se podrían dividir las artes en dos grupos: las obras *interpretadas* y las obras *por interpretar*. Tal división es tan añeja como las artes, dado que escultura, pintura, arquitectura y otras, jamás se les consideró creadas antes de que el artista las hubo terminado en su forma definitiva.

Desde el párrafo 288 hasta aquí, nos hemos referido al ritmo en escenas con continuidad de acción. Pasemos ahora al montaje y al ritmo en escenas de continuidad temática.

CAPÍTULO SEXTO

LA TRANSICIÓN

MONTAJE EN CONTINUIDAD TEMÁTICA

Si volvemos al ejemplo de la feria popular (§ 281) nos percataremos que no se trata de una filmación con guión técnico. El cinefotógrafo ha ido al sitio real a captar lo que se ofrecía y tal como se ofrecía. No hay, por lo tanto, una *mise en scène* previamente establecida. Más aún, por muy hábil que sea el cinefotógrafo en cuanto a colocar su cámara y lograr así un material con buenas posibilidades de ajuste, no sabe a punto cierto lo que resultará en pantalla después del trabajo en moviola. En otras palabras, el montaje no se ha comenzado todavía. **308**

NOTA: No siempre se debe ir en estas condiciones a una filmación de documento-real. Este modo improvisado de filmar corre el peligro de resultar pobre, frente a lo que sería ese mismo tema con ideas claras acerca de la forma que se piensa dar al asunto. Si lo ponemos aquí es por ser un ejemplo que denota más la libertad de trabajo rítmico y de búsqueda de transiciones durante el oficio de moviola.

Frente a las cien tomas de la feria popular, el editor goza de una amplia libertad para dar una línea u otra al discurso filmico. ¿Hasta dónde se extiende su libertad en un caso como éste? ¿Podrá barajar las tomas en cualquier orden? **309**

La respuesta en *abstracto*, sin tener ante nuestros ojos esas cien tomas, es afirmativa. Cualquier orden es posible, mientras sea "orden". Esto es, mientras esa disposición siga una línea temática asequible al espectador, cualquiera que sea.

La respuesta en *concreto* es la que todo editor debe hallar frente al material. Y con esto llegamos a un punto de suma importancia: la línea temática debe quedar sujeta a las posibilidades que las tomas presentan en cuanto a *transiciones visuales*.

- 310 De lo contrario, ¿qué lograría un editor con unir tomas, guiado exclusivamente por su contenido o significado, o sea, sólo guiado por el tema?

Lo más seguro es que la imagen, por sí misma, no alcanzaría a expresar ningún contenido. Los planos, sin relación visual mutua, son como una colección de diapositivas fotográficas de un paseo familiar, cuya única conexión descansa en la explicación y en las anécdotas que cuenta el dueño-de-casa-fotógrafo a los visitantes-espectadores. De mismo modo, podremos presenciar montones de filmes documentales cuyas imágenes están sostenidas y relacionadas exclusivamente por el texto narrativo; carentes de valor artístico, aunque por otras razones pudiesen constituir un excelente documento de reportaje.

Trataremos de observar con más detención el significado de las transiciones, dado el papel fundamental que juegan en el montaje. Después de echarles una mirada resultará más fácil volver al asunto que nos ocupa, sobre continuidad temática.

TRANSICIÓN VISUAL Y TERTIUM QUID

- 311 La transición está ubicada entre toma y toma, en los sitios de corte y empalme. La transición es algo así como el factor que determina si es posible o no yuxtaponer dos tomas. Es algo más que el mero paso de un plano a otro. Es una relación que se establece al aparecer la nueva toma (llamémosla toma 2) y que liga esta aparición con lo visto a pie de toma 1. Pero nos referimos aquí a una relación visual.

Los tratadistas rusos pusieron el *mayor énfasis* del fenómeno estético del montaje en el *tertium quid*, lo tercero que nace, se añade, a los contenidos de ambas tomas yuxtapuestas. Para autores posteriores esta afirmación fue demasiado universalista y, por lo tanto, proclive a convertirse en una exageración metodológica.⁴⁸

Sin querer discutir aquí el valor de la teoría rusa, que es ciertamente fecunda, deseamos hacer notar que cuando hablamos de "transición" no estamos tratando de mismo asunto. El *tertium quid* de Eisenstein se relaciona con el contenido-argumental o significado-intelectual que nace de la yuxtaposición de dos contenidos diversos (el de cada toma por separado).

- 312 La transición, dé o no dé origen a algo nuevo, es algo más *visual* que conceptual. Un ejemplo esclarecerá esta diferencia:

Yuxtaposición A:

- | | |
|-----|---|
| t.1 | Una niña de cinco años toma una planta del jardín y la arranca de raíz. |
| t.2 | Un peluquero toma los cabellos crecidos de un niño y sujetándolos en alto los corta de un tijeretazo. |

⁴⁸ Léase la opinión de Ernest Lindgren en *The Art of the Film* (ed. MacMillan Co., Nueva York, 1963, cap. 1, pág. 91).

Yuxtaposición B:

- t.1 (La misma toma de niña que arranca planta).
t.2 Un campesino coloca cuidadosamente un tierno árbol, en la tierra preparada, y lo planta.

Si analizamos el *significado* de las yuxtaposiciones, encontraremos en A una escena cómica, donde la acción de la niña es una metáfora intrascendente. En B, tan pronto se vea al campesino cuidando la planta con esmero, se interpretará la acción de la niña como un problema psicológico, de destrucción inconsciente.

Si analizamos la *conveniencia visual* de las transiciones, los criterios deberán ser de otro orden: deberemos atender a la posición correcta de ambos personajes, en comparación a la dirección de sus movimientos, a un posible *jump-cut* (§ 184) que estorbara el efecto, etc.

Como puede verse, se trata de dos problemas diversos: aquél va al fondo y éste a la forma.

IMPORTANCIA DE LA TRANSICIÓN VISUAL

Toda la extensa Materia II, dedicada a posiciones de cámara, está destinada a lograr, tanto en filmación como en edición, transiciones correctas con respecto a una acción-continuada.

La transición, en este capítulo, toma un sentido más amplio y a la vez complementario de aquel otro. Nos estamos deteniendo en un análisis del *movimiento* en el montaje, y es precisamente este criterio fundamental (en la introducción de la segunda parte, §§ 72—82), el que nos parece bien acentuado por los libros de montaje. Si no se saben conjugar los movimientos en pantalla, por más profundo que sea el contenido dramático e intelectual, el asunto esencial del arte cinematográfico quedará debilitado; y si la formación artística es débil, el contenido dramático no llegará con toda la fuerza esperada.

313

314

CAPÍTULO SÉPTIMO

RELACIÓN ENTRE TRANSICIÓN, MOVIMIENTO Y RITMO

MATERIAL FILMADO SOBRE UN TEMA

En el ejemplo de la feria popular (§ 281) suponíamos un acervo de tomas diversas. En el párrafo 308 afirmábamos que cualquier ordenación que eligiese el editor debía atenerse a las posibilidades del material visual. Bajemos ahora al caso concreto que pudiese presentarse en una secuencia. Imaginemos muchas tomas que muestran a una anciana sentada frente a un mesón cubierto de cerámicas de greda, algunos compradores que se detienen a mirar y, paralelamente, la escena de un muchacho que tira sandías a las manos de otro, que las ordena en una pila. Las sandías vuelan por el aire desde lo alto de una carreta hasta el muchacho que las recibe, pasando por encima de la mesa con cerámicas. Algunas tomas reflejan la preocupación y molestia de la anciana ante la insolencia de los muchachos. En resumen: dos acciones paralelas y de un contrastado carácter, entre el volar de las sandías y la quietud de las cerámicas, entre la risa de los muchachos y la seriedad de la anciana. Ante ellos, la actitud de los compradores, que se acercan a la mesa y, al ver pasar la primera sandía en vuelo, se retiran prudentemente. **315**

El cinefotógrafo ha tenido la oportunidad de captar muchos planos de esta escena y el editor se encuentra con tomas de cámara fija y de cámara móvil, del rostro fijo de la anciana como de los ademanes de destreza de los lanzadores de sandías, *zoom-in* y *zoom-back* sobre las cerámicas, de *pan* lentos por las gredas hasta las manos de la anciana, como de *pan* rápidos siguiendo las sandías y dejando el background "barrido". **316**

La simplicidad del tema no va más allá del que pudiese contenerse en cuatro tomas. Es la belleza rítmica la que lleva, empuja al editor a jugar con los elementos formales mediante un número mucho más elevado de planos diversos sobre el mismo asunto.

Supongamos otros casos de series rítmicas y analicemos los problemas que pudiesen presentarse en ellas.

Si se juega con las sandías volando por el aire, se dispondrá de varias tomas: unas son de cámara fija con la fruta pasando de un lado al otro del cuadro. Otras son *plans* rápidos que siguen la fruta y la mantienen en cuadro con *background* "barrido". Otras muestran el momento de ser lanzada por el muchacho de la carreta, y otras, finalmente, la llegada a manos del que la recibe y ordena en la pila.

NORMA GENERAL: EL FLUJO CONSTANTE

317 ¿Qué normas generales pueden dictarse para un montaje correcto de todos estos trozos?

La primera tentación de un profesor que escribe un libro y no puede sentarse a la moviola acompañado de su discípulo para examinar las reales posibilidades de un material de imágenes, es declararse derrotado y sugerir vaguedades. Sin embargo, es honroso tratar de sistematizar ciertas normas, cuya validez emana de principios universales. Y es por ello que nos adentramos en este asunto, con la esperanza de aclarar conceptos y dictar reglas prácticas, a menudo desconocidas por el artista incipiente.

Lo primero que debe tenerse presente es que todo discurso fílmico debe tender a ser un *flujo constante*. Nada es más contrario al cine que una falla en este flujo. No se confunda este *flujo* del *discurso-fílmico* con el movimiento de los sujetos. En nuestro ejemplo, no se piense que el movimiento de las sandías constituye el flujo de la escena, pues, si fuera así, cada vez que intercalásemos una toma de la anciana, el flujo quedaría paralizado. El flujo o movimiento es una impresión suscitada en el espectador. La imagen en movimiento es como la fuerza que impulsa el *ritmo interior* en la percepción del espectador.⁴⁹

318 Cuando se pasa de dos a tres tomas de sandías volando al rostro estático de la anciana, se están conjugando dos fuerzas:

1. La del ritmo interno del espectador que sigue *sintiendo* (aunque no las vea) a las sandías que pasan y
2. la del *contraste* (§ 56).

⁴⁹ Bergson escribe: «El ritmo y la medida, al permitirnos prever los movimientos del artista, nos hacen creer que los dominamos... la regularidad del ritmo establece entre él y nosotros una especie de comunicación y las apariciones periódicas de la medida son como otros tantos hilos invisibles por medio de los cuales hacemos bailar a esa marioneta imaginaria». *Des données immédiates de la conscience*, citado por Maurice de Wulf, *Arte y belleza*, pág. 63.

Como es evidente, esta toma contrastante de la anciana debe sujetarse a una *medida de longitud*, o de lo contrario el efecto rítmico se perderá. Tal medida podrá someterse a uno de estos tres efectos:

- A: La toma de la anciana intercalada varias veces y el de *igual medida* que las tomas o los viajes de las sandías. Con ello se adopta una métrica pareja y simple.
- B: La toma fija de la anciana una vez y de *mayor medida* que los viajes de las sandías, marcando un punto final a la escena. Con ello se ha construido una cadencia terminal.
- C: La toma fija de una anciana, repetida varias veces y *con mayor medida* (casi el doble de tiempo, por ejemplo) que el *tempo* de las sandías. Con este tercer recurso se logrará un fraseo rítmico, acompasado y dividido por cadencias intermedias.

Para comprender a fondo el papel de este fraseo del discurso fílmico, la Materia IV analiza la forma musical como el modelo más acabado.

El principiante suele temer que este tipo de tratamiento lo haga ceñirse a un preciosismo exagerado en el cultivo de la forma. Quizá porque su inexperiencia lo hace fijarse demasiado en los ribetes escolares que presenta este tipo de escena. Esto se asemeja a los monótonos ejercicios de contar compases a que deben someterse los que se inician en la práctica de un instrumento musical. Sin tales ejercicios no se lograría la justeza del *tempo*, aunque después esa exactitud del metrónomo no sea la verdadera en la ejecución de las grandes obras. La experiencia nos enseña que si un editor no ha logrado dominar el ritmo acompasado con que pudiesen armarse algunas secuencias, después le será difícil lograr un ritmo perfecto en las escenas dramáticas.

CAPÍTULO OCTAVO

ENSAMBLE DE MOVIMIENTOS SIMILARES

TRANSICIÓN SUAVE

Existe un principio muy útil por su aplicación universal:

320

—Cualquier tipo de movimiento puede unirse, en transición correcta, con otro movimiento de ritmo semejante.

Existen transiciones *suaves* y transiciones *lógicas*.

Transición rítmica suave es aquella que no produce salto, porque se confrontan dos velocidades similares.

Lo interesante de aquel principio es su universalidad, pues las velocidades similares pueden tener origen en movimientos de diversos órdenes, como sería al paso de un sujeto por el cuadro y el movimiento de cámara sobre el paisaje. Así, por ejemplo, se podrán ensamblar en transición rítmicamente suave una panorámica sobre diez mujeres (ms) que laboran en una vendimia, con una cámara fija sobre una mano de mujer (mcu) que lleva un racimo desde una vid hasta su canasto.

La primera toma (*pan*) podrá ser cortada antes que la cámara se detenga, de modo que el movimiento de la mano, en segunda toma, semeje la continuación del movimiento anterior.

También podrán ligarse tomas con movimiento de cámara con tomas de pulsación constante, atendiendo, eso sí, a la semejanza de sus ritmos internos.

CÁMARAS MÓVILES ENCADENADAS

321 Este ensamble de ritmos semejantes puede lograrse en *series de cámaras móviles*, como sería el caso de varios *travellings* seguidos, de un *travelling* seguido por una panorámica, de un *pan* seguido por un *zoom*. En una palabra, todo *pan*, *tilt*, *dolly* u otro movimiento de cámara, podrán unirse entre sí sin detener o congelar sus movimientos, con tal que sus velocidades mantengan un ritmo semejante.

Si tales desplazamientos carecen de sujetos en acción determinada, se podrá aplicar una medida igual a la longitud de las tomas, con lo cual se obtendrá un doble juego rítmico: ritmo interno (cámara móvil) y ritmo externo (tiempo de los cortes).

322 En estos *movimientos de cámara* encadenados se evitará el mal efecto que produce el *regreso* o *marcha atrás*.

Dentro de una panorámica, como es sabido, no debe volverse atrás. La única excepción tiene lugar cuando la panorámica no es descriptiva, sino que es usada para seguir un sujeto que va hasta un sitio y vuelve de inmediato.

Ahora bien, si estamos *encadenando* dos o más panorámicas, todas ellas deberán seguir una misma dirección. No convendrá que un *pan* vaya de izquierda a derecha sobre el *ls* de las vides y otro *pan* vaya de derecha a izquierda sobre el *cu* de los racimos.

Tal norma no sólo afecta a las panorámicas (horizontales) sino también a los *tilts* y de modo especial, a los *zooms*. Ir hacia arriba (*tilt-up*) y regresar (*tilt-down*), ir adelante (*zoom-in*) y regresar (*zoom-back*) no deberán juntarse, aun cuando se trata de diversos sujetos.

Sin embargo, existen excepciones: cuando el efecto de subir-bajar, de *zoom-in-zoom-back* es usado como un paso de puntuación visual entre dos temas aparentemente diversos que se les quiere relacionar.

323 No se entienda que los movimientos de cámara encadenados deben seguir una misma dirección permanente. Por el contrario, con la sola condición señalada de no volver atrás, lo más hermoso será combinar *pan* hacia un lado, *zoom*, *dolly* u otros movimientos laterales, con movimientos en profundidad.

Recuérdese que se trata de movimientos *encadenados*, vale decir, sin detenciones entre uno y otro. Sólo al final de la serie convendrá terminar con una detención, a modo de cadencia o puntuación.

ENSAMBLE DE HORIZONTES

324 Otra norma que atañe directamente a la edición en movimiento (párrafos 147-151) es el empalme de varios *long-shots* sobre paisajes con *horizonte*. Es difícil hallar dos paisajes que muestren la línea del horizonte a igual altura. Cualquier pequeño salto entre el horizonte de un paisaje y el horizonte del siguiente paisaje resulta chocante, especialmente cuando su línea es muy marcada, como sucede en el mar. Es preferible un cambio marcado de niveles (por ejemplo, desde el tercio superior al tercio inferior) o mejor aún, una presencia del horizonte en t.1 y ausencia de horizonte en t.2 Es por esto que resulta

mejor encadenar panorámicas de paisajes (Ls) con panorámicas de objetos cercanos. Cuando la línea del horizonte no es visible, como sucede en montañas, el problema es más sencillo.

Todos éstos son casos de transiciones *suaves*. Veamos ahora lo que significa una transición *lógica*.

TRANSICIÓN LÓGICA

Es aquella que se justifica por el movimiento de acción de los sujetos. Pongamos un ejemplo: una toma muestra a una mujer que levanta un cesto lleno de uva y lo alza más arriba de su cabeza como para entregarlo a alguien que lo recibirá desde lo alto de una carreta. Otra toma muestra un hombre inclinado que recibe el canasto y lo deposita en la cima del cargamento.

325

Aunque el ritmo de ambas acciones sea el mismo, es posible que su ajuste sea ilógico por muchos motivos de otro orden: la zona de cuadro ocupada por la mujer es la misma ocupada por el hombre (§§ 231, 232); el Sol ilumina a la mujer por el mismo lado que ilumina al hombre (§ 140); la dirección del movimiento de la mujer (supongamos derecha-izquierda (←)) es diversa a la del hombre (izquierda-derecha (→)) lo cual hace mucho más ilógico el ensamble (recuérdese que en angulaciones-correspondientes el viaje del canasto deberá conservar la misma dirección en ambas tomas (§ 180; Lámina 34)

SEMEJANZA ENTRE TOMAS ESTÁTICAS Y DE PULSACIÓN-CONSTANTE

Llamamos tomas "estáticas" a los planos que carecen de todo movimiento interno: cámara fija sobre sujeto fijo (§ 282).

326

Por su total carencia de movimiento, estas tomas pueden ser cortadas en cualquier sitio y en cualquier longitud. En este sentido son un descanso para el editor, quien después de reconocerlas como tal, las puede medir sobre una regla numerada de fotogramas y cortar por mera longitud, sin atender ya más al contenido de la imagen a lo largo de la misma.

Pues bien, las tomas con movimiento interno de pulsación-constante (§ 283) ofrecen esta misma ventaja y, en la práctica del ritmado, se comportan casi de la misma manera que las tomas estáticas. Podremos decir entonces que todas las normas dadas sobre el movimiento externo, impreso por los cortes, se aplican de modo semejante a las tomas de pulsación-constante.

Supongamos, como ejemplo, una escena en el ambiente de una tienda de relojes, donde se muestra la maquinaria de un antiguo reloj de pared, con sus piezas en movimiento. Muchas tomas muestran una u otra ruedecilla girando, el trinquete que entra y sale del áncora, el péndulo que va y viene, la cadena de las pesas que salta de un eslabón al siguiente, etc. Si tales movimientos son captados con cámara fija, se producirán tomas de pulsación-constante.

En el montaje rítmico de esta escena, el editor se encontrará con problemas y soluciones en varios niveles:

1. Las tomas de pulsación-constante pueden ser cortadas en cualquier longitud.
2. Pueden ser mezcladas con tomas estáticas (cámara fija sobre sujeto fijo).
3. Las tomas de pulsación-constante soportarán mayor longitud en pantalla, por el mero hecho de poseer un movimiento interior, que las tomas estáticas no poseen.
4. Desde el momento que se pretenda montar una escena a base de tomas de pulsación-constante y de tomas estáticas, se hará necesario adoptar una métrica o compás. (Este asunto será tratado en capítulo noveno: párrafos 328—341).

MEZCLA DE TOMAS CON O SIN MOVIMIENTO PROGRESIVO

327 Aquí caemos en un tema complejo, porque su mejor explicación sólo se obtiene frente al material proyectado en pantalla. Confiamos que el alumno hará las experiencias en moviola. Además, el asunto tiene importancia, toda vez que muchos de los filmes publicitarios y documentales filmados en la realidad están plagados de faltas en este terreno. La razón de estas faltas es, en algunos casos, la premura con que son expedidos sin tiempo para dedicarse a un plantamiento de valor estético; y en otros, la captación de hechos reales por parte de cinefotógrafos que no podrían detenerse a pensar, sin perder el evento que se desarrolla frente a sus cámaras.

El análisis del movimiento en pantalla nos ha llevado, desde el párrafo 282, a dividir todas las tomas en dos grandes grupos: tomas que poseen movimiento interno y tomas estáticas. Pues bien, estas últimas ofrecen un peligro, y un valor a la vez, para el flujo constante del discurso fílmico. Las normas para lograr esta mezcla de tomas con y sin movimiento progresivo se verán esclarecidas en los dos capítulos siguientes.

CAPÍTULO NOVENO

EL RITMO ACOMPASADO

RITMO FLEXIBLE Y RÍGIDO

Hasta este momento hemos analizado el ritmo externo (el dado por los cortes) en relación al ritmo interno. En otras palabras, habíamos supuesto un movimiento interno al cuadro, que jugaba un papel preponderante.

328

Esta conjugación de ambos ritmos es, sin duda, la tarea más delicada de un editor; pero, por otra parte, es la más común, casi rutinaria dentro de su artesanía. Es por esta razón que ocupó nuestro primer estudio. Sin embargo, debemos pasar ya a un trabajo menos frecuente, pero de fructuosa repercusión en el hábito creativo: el ritmo acompañado de la imagen.

Por lo pronto hagamos una aclaración (sólo de paso en este lugar porque explayaremos este asunto en la Materia iv) sobre la diferencia que hay entre ritmo y compás.

Ritmo es orden en el movimiento. Otros preferirán decir «orden en el tiempo». Por semejanza, por analogía, se hablará de ritmo espacial, cuando se producen distancias iguales, marcadas por hitos iguales.

329

Cualquier repetición periódica hará nacer un ritmo. La mente humana podrá abstraer la medida común que tiene lugar entre dos periodos de aquel elemento repetido y podrá medir la velocidad, la aceleración, el retardo y el término de un ritmo dado.

Si un elemento simple es repetido periódicamente y a idéntica velocidad, engendra luego la monotonía y el hastío. La primera variación (§ 53) que puede alejar la monotonía

viene a ser un *acento*, destinado a agrupar varios elementos periódicos. De este modo, si de cada tres elementos periódicamente ordenados, uno es acentuado y dos son débiles, se comenzará a percibir la agradable sensación de un *compás ternario*. Si esta variación del ritmo elemental es prolongada por un largo rato, la monotonía vuelve a hacer su entrada; por la simple razón de que el compás no es otra cosa que un ritmo sobre otro ritmo. Una razón más extensa, montada sobre la razón mínima.

- 330** Ya el ritmo elemental, ya el ritmo sobrepuesto del compás, pueden ser rígidos o flexibles. Si un soldado está marchando o una persona está bailando, deberán someterse a un ritmo y a un compás *rígidos*.

Si alguien se pasea por solaz, sin atender a una "métrica" de sus pasos, irá lentamente, tranquilamente, normalmente o rápidamente. Este ritmo es *libre*, sin dejar por ello de ser ritmo.

Considérese así, libre y flexible, el ritmo que hemos estudiado en el montaje de escenas dramáticas y en todas aquellas que conjugan los movimientos internos y externos de la toma.

Sin embargo, el ritmo acompasado y métrico también puede tener cabida en el montaje, aunque parezca tan proclive a la monotonía de una "fuerza primitiva".

- 331** Este peligro de carácter primitivo o infantil de los ritmos y compases monótonos es el que lleva a Serguey Eisenstein a prestar una mínima atención al montaje métrico. Para nosotros merece atención por varias causas: porque su ejercicio crea en el alumno un sentido de ritmo en la imagen; porque ha sido usado por todos los cinematografistas, porque en algunos momentos del discurso filmico es *indispensable*. A esta última condición nos referiremos de inmediato.

COMPÁS NECESARIO

- 332** ¿Cuándo debe acompasarse la imagen?

No se piense que el ritmo acompasado en imagen es algo así como un estilo literario de verso o de prosa, que puede elegirse libremente. Hay circunstancias que exigen compás. Tal circunstancia se dará en todo párrafo filmico donde no existe un sujeto en continuidad de acción; cuando la existencia del párrafo filmico no tiene otro apoyo que su propio orden; cuando su orden interno no puede ser otro que el ritmo.

La falta de continuidad de acción se suele dar: en gran parte de los filmes documentales; en toda descripción de las partes que componen un todo, sea éste un establecimiento, una colección de objetos, una maquinaria, etc.

- 333** Cuando se presenta ineludible el montaje acompasado, es en una serie de tomas estáticas (sin movimiento interno).

Supongamos una escena (anterior a la descrita en párrafo 326) compuesta por 12 tomas, destinadas a mostrar las piezas de que se compone el viejo reloj de pared. El director del documental ha indicado expresamente al cinefotógrafo que estas doce piezas deben aparecer separadas y totalmente quietas, para llegar posteriormente a una escena donde el relojero las arma y, finalmente, a la tercera escena donde todas esas piezas se

mueven unas a otras, bajo la fuerza del péndulo y de las pesas colgantes. Además, ha indicado al editor que estas escenas irán sin texto-narrativo, con el sonido singular de una relojería donde se escuchan diversos tic-tacs.

El editor se halla frente a diez tomas estáticas. Sin duda alguna no podrá dejarlas de cualquier longitud, y menos de longitudes dispares. ¿Por qué? Simplemente porque el espectador exige orden. Pocas son las personas que se percatan de este fenómeno psíquico, a pesar de que todo ser humano lo sufre.

Si una toma que carece de movimiento interno (por ejemplo: *cu* de una ruedecilla de reloj, colocada sobre la mesa) permanece en pantalla *2 segundos*, y es seguida de otra toma igualmente carente de movimiento interno (por ejemplo: *cu* de dos ejes, que posan sobre la mesa, la que permanece en pantalla *3 segundos*), podemos estar seguros de que todo espectador habrá sentido (por no decir entendido) que los dos pequeños ejes son más importantes que la ruedecilla de la toma anterior. En este corto lapso, *5 segundos*, se ha verificado una comparación, por el solo hecho de alargar apenas en un tercio el tiempo de una de las tomas.

¿Qué espera el espectador después de esta sensación-comparativa que le hemos entregado? Espera una explicación. Espera que suceda algo que justifique la importancia dada a los dos pequeños ejes.

Supongamos que la tercera toma muestra otra ruedecilla más grande, y una cuarta toma muestra una pesa, pero dejamos ambas tomas de *1 segundo* cada una, seguidas de una quinta toma que muestre el péndulo quieto, con una duración de *4 segundos* en pantalla. Podemos estar ciertos de que el espectador comenzará a sentirse desorientado y a la espera de otra explicación, naturalmente cada vez más compleja y difícil de dar, pues los datos visuales han quedado atrás. Como la explicación no puede venir de un narrador (pues se ha pretendido dejar la imagen sin otro sentido que el ambiente real de una relojería) podemos deducir que la ausencia de ritmo en aquel montaje lo hace inadmisibile.

Si la escena está destinada a recorrer las *12 piezas más importantes*, sin destacar ninguna en particular, la única solución es dejar las *12 tomas de idéntica medida*. Ahora bien, ¿es ésta la mejor solución? Discutamos el asunto, porque nos servirá como ejemplo para diversos planteos de principio.

Dejar *12 tomas de 3 segundos* cada una, significa alargar la escena y caer en una monotonía rítmica, que comenzará a sentirse pasada la cuarta toma de la serie. La escena (sin texto) es demasiado desnuda como para mantenerla durante *36 segundos*.

Dejar *12 tomas de 1/2 segundo* de duración cada una, podría ser un efecto agradable, sorprendentemente rápido quizás, y sin producir monotonía gracias a su corta duración total, de sólo *6 segundos*.

Si está última solución no satisface, porque la fugaz aparición de cada pieza no deja tiempo para identificarla y para establecer su individualidad y su relación dentro de las dos escenas siguientes (§ 333), no queda otra solución que establecer una cierta jerarquía

334

335

336

337

en las piezas. Si la jerarquía es lo suficientemente clara como para ir, por ejemplo, desde la pieza más pequeña a la más grande, o desde la primera que será colocada en la ~~ca~~ hasta la última que instale el relojero en la escena siguiente, el ritmo podría adquirir una *retardación progresiva*. Para ello basta comenzar con una medida mínima en la toma: por ejemplo, de $1/2$ segundo, y añadir en cada toma siguiente 6 fotogramas a la longitud resultante de la toma anterior. Se tendría entonces la progresión siguiente:

- t.1 — 12 fotogramas (= $1/2$ segundo)
- t.2 — $12 + 6 = 18$ fotogramas
- t.3 — $18 + 6 = 24$ "
- t.4 — $24 + 6 = 30$ "
- t.5 — $30 + 6 = 36$ "
- etc.
- t.12 — $72 + 6 = 78$ " (= $3 1/4$ segundos).

- 338** Supongamos, por fin, otra solución rítmica, donde se establecen grupos periódicos de tres tomas cortas (por ejemplo, de 30 fotogramas cada una) y *una toma más larga* (por ejemplo, de 48 fotogramas).

La serie de 12 tomas quedará, así, con una clara estructura acompasada, dividida en cuatro "compases" o frases iguales. Cada frase tendrá, en fotogramas, la siguiente fórmula métrica: $30 + 30 + 30 + 48$.

TRES ACLARACIONES SOBRE EL COMPÁS

- 339** Hagamos algunas consideraciones acerca de las diversas soluciones rítmicas propuestas:

1. Las fórmulas propuestas no son las únicas: se podrán combinar entre sí, como sería el caso de hacer grupos de frases en "acelerando" o "retardando", como sería dar a la cuarta frase una cadencia final más larga; como sería terminar sorpresivamente con la entrada a cuadro del personaje-relojero que inicia su labor de armar (2^{a} escena) coincidiendo con la última cadencia de la serie, etc.

- 340** 2. Este tipo de ritmado, ineludible en el caso como el que nos propusimos (dada la quietud interna de las 12 tomas) no debe despreciarse como virtuosismo o lujo. Si el alumno analiza atentamente los filmes que se han realizado sobre temas documentales y *films d'art* sobre artes plásticas en las mejores escuelas de este género (Holanda, Checoslovaquia, Suiza, Francia, Inglaterra, etc.) se percatará de la importancia de adoptar un criterio rítmico, y aun métrico, en toda escena sin sujeto en continuidad de acción.

- 341** 3. Hemos hablado de dividir en "compases" los cuatro grupos de tomas (§ 329). Debemos aclarar que el término "compás" está tomado aquí en un sentido analógico. De ningún modo equivalen estas agrupaciones de cuatro tomas a un compás de cuatro tiempos en música; pues, de ser así, el tiempo acentuado del compás debería poseer igual duración que los tiempos débiles. La acentuación aquí es dada por una persistencia

mayor de una toma en pantalla. Quizás sea más musical hablar de frases y cadencias, como veremos en Materia IV.

Las consideraciones sobre el ejemplo de la relojería nos llevarán todavía al análisis de nuevos aspectos del ritmo.

CAPÍTULO DÉCIMO

REPETICIÓN TEMÁTICA Y FORMAS CÍCLICAS

Cualquier elemento *solitario* es ajeno a la forma artística. Entendamos como tal a cualquier cosa desconectada, sin relaciones con lo dejado atrás y con lo que va a venir. En una serie de tomas estáticas, como aquellas 12 tomas de las piezas de un reloj (§ 333), sería imposible calzar correctamente un *zoom* metido entremedio. En medio de un juego de tomas con cámara móvil (*pan*, *tilt*, *dolly*) es igualmente inaceptable una toma estática. **342**

Sin embargo, si la última toma, la t. 12 de aquella serie estática, es un *zoom-back* que se abre desde una ruedecilla hasta la mesa entera, en cuya superficie yacen todas las piezas mostradas, y entra a cuadro el relojero dispuesto a iniciar el armado del reloj, esa toma *zoom* ya no es "solitaria", pues dada su ubicación, ha servido como un puente entre la primera escena y la segunda. Al establecer una relación con la escena siguiente, su cambio de estilo está perfectamente justificado.

Ahora bien, supongamos que en medio de una serie de tomas móviles ponemos un plano estático. Su efecto es congelante. Es tan sorprendente como un compás de silencio en medio de un vals. Si continuamos con tomas *móviles* y *vuelve a aparecer* otro plano estático, ya comienza a producirse una relación de repetición temática. Si aparece por tercera y por cuarta vez un plano estático intercalado en medio del movimiento de las otras tomas, podemos estar seguros que ningún espectador quedará ajeno a la relación rítmica y acompasada que hayamos construido. **343**

Las relaciones rítmicas son de una fuerza tan poderosa que parecen pertenecer a un mundo diverso, donde lo fisiológico, lo sensible y lo metafísico son una misma cosa e inseparable.

Este fenómeno psíquico nos llevaría directamente a un más profundo estudio de dos asuntos básicos dentro de la forma artística: la repetición temática y las formas cíclicas. El mejor camino para su plena comprensión es el conocimiento de la forma musical, que haremos en la Materia IV.

UNA EXCEPCIÓN AL RITMO DE IMAGEN Y OTROS CONSEJOS

344 Para terminar esta Materia, dedicada al movimiento visual, donde hemos prescindido casi totalmente del sonido para acentuar la supremacía cinematográfica de la imagen, debemos declarar algunos puntos:

1. Hemos afirmado que una serie de tomas estáticas (y/o de pulsación constante) deben cortarse en medida rítmica.

Entiéndase esto de un montaje no sujeto a otra finalidad que la estética. Porque no toda toma, ni toda secuencia de imágenes están solamente regidas por leyes estéticas. Si un film documental o dramático acuden a la voz en *off* de un narrador para explicar lo que aparece en pantalla, la imagen deja ya de sustentarse por sí misma y deberá, en muchos casos, someter sus medidas de tiempo (longitud de las tomas) al discurso narrativo que las explica y racionaliza. Tales normas son tratadas en Materia V.

345 2. No se abuse de series demasiado extensas de longitud idéntica. Ocho tomas rápidas pueden ser aceptadas. Pero, como esto no puede estar sujeto a recetas, sino que depende del contenido y del desarrollo del film, aquí sólo nos resta aconsejar el uso de la variedad.

Procúrese cambiar de ritmo pasando de una serie de tomas estáticas a una serie de movimientos de cámara. El *cambio de naturaleza* del movimiento será el mejor recurso de variaciones.

346 3. ¿Puede repetirse una misma toma?

La pregunta está destinada a aclarar si es legítimo subdividir una toma estática (o una toma de pulsación-constante) en varios trozos iguales y repartirlos en diversos sitios de la serie rítmica.

Aunque el método es usado, se puede afirmar que la aparición repetida de un plano exactamente igual en pantalla suele producir un efecto pobre.

Si el plano es quieto, sin movimiento de cámara ni de sujeto, su repetición podrá ser justificada por una clara intención de martillar monótonamente un asunto.

Ahora bien, si se pretende usarlo como una "agradable reaparición", tal efecto no será logrado así. Si la cámara o el sujeto se mueven y este movimiento (o sea esta misma toma) reaparece idéntico, su justificación es aún más difícil.

Cuando se prevén tales repeticiones, se deberán filmar planos diversos del mismo sujeto para crear una *repetición progresiva*. Volvemos a remitirnos a este tema en la materia siguiente.

MATERIA IV

FORMA MUSICAL Y MONTAJE

INTRODUCCIÓN

Encabezamos este estudio con dos pensamientos que comparan el cine con la música: **347**

Germaine Dulac, una francesa, estudiosa de la estética cinematográfica en la década 1920-1930, escribía:

El cine, a pesar de nuestra ignorancia, despojándose de sus primeros errores y transformando sus estéticas, se acercó técnicamente a la música, arrastrando consigo la constatación de que, de un movimiento visual rítmico podía surgir una emoción análoga a la suscitada por los sonidos... Del mismo modo que un músico trabaja el ritmo y las sonoridades de una frase musical, el cineasta se dedica a trabajar el ritmo de las imágenes y su sonoridad. (París, 1927)⁵⁰.

Ingmar Bergman escribe:

No hay forma artística que tenga tanto en común con el cine, como la música. Ambos afectan directamente nuestras emociones, no por vía intelectual. Y el cine es principalmente ritmo; es inhalación y exhalación en secuencia continua. (Estocolmo, 1960)⁵¹.

Del mero hecho de haber citado estos escritos, se podrá colegir que esta Materia IV no está limitada al oficio de un editor de música, sino que está dedicada al editor y al creador de la imagen.

Nos interesa el estudio de la forma musical y en ella buscamos un modelo estético.

La música puede ser unimelódica (monodia), polifónica (contrapunto) u homófona (de acordes verticales); puede ser antigua o moderna, popular o cultivada; cualquiera que sea debe contener como elementos esenciales: ritmo, armonía y forma.

El término "armonía" está usado aquí en el sentido más amplio que pueda pensarse

⁵⁰ *L'art cinématographique*, París, 1927. (Citado en *Regards neufs sur le cinéma*, Collection Peuple et Culture, París, 1953, pág. 40).

⁵¹ Introducción a *Four Screenplays of I. Bergman*, Simon and Schuster, Nueva York, 1960.

dentro de la estructura sonora de la música. Lejos de referirnos solamente al juego de acordes o sonidos sobrepuestos, hablamos de armonía pensando en toda relación de grado, modo o tonalidad que pueda resultar entre las notas consecutivas de una simple melodía. No queremos restringirnos, toda vez que no entraremos al estudio de la armonía vertical. Pensamos que esta asignatura exigiría un conocimiento especializado de la música, demasiado distante de la cultura general que deseamos poner al servicio de un creador cinematográfico.

El ritmo y la forma, en cambio, serán nuestra meta principal en esta Materia IV, por su cercano parentesco estético con el fenómeno fílmico del montaje.

CAPÍTULO PRIMERO

RITMO Y ARMONÍA NATURAL

FUENTE ORIGINAL DE DOS CATEGORÍAS RÍTMICAS

El ritmo es el orden del movimiento. Hay ritmos temporales y ritmos espaciales. Si examinamos los ritmos de ambas esferas, del tiempo y del espacio, llegaremos a un término común: el movimiento. Es un movimiento ordenado el que produce, o ha producido, los ritmos. El ritmo espacial es siempre el resultado de un movimiento pretérito, que dejó de existir como mensurable en su dinamismo, pero que permanece congelado en lo mensurable de las dimensiones espaciales.

348

Es tal la vecindad que existe entre ambas categorías rítmicas, entre estos dos órdenes, que jamás se podrá saber si los primeros creadores de artes plásticas fueron anteriores, contemporáneos o posteriores a los creadores de artes dinámicas. Para todo hombre la experiencia natural de ambas categorías se presentó simultáneamente como un hecho sensible y patente. El concepto abstracto y convencional de "tiempo" ha adquirido una fisonomía casi real, a pesar de no ser otra cosa que un ente de razón que hemos establecido mediante la comparación entre movimientos y micromovimientos. (Véanse párrafos 68-70, 102, 103.)

Para un cinematografista ambos ritmos son recursos primordiales de su creación, porque el cine se desarrolla siempre e indefectiblemente en estas dos dimensiones: el tiempo y el espacio. Para su manejo eficaz, necesitará hacer conciencia de esta fuente común, *el movimiento*, de donde dimana la potencia máxima del espectáculo fílmico. Al buscar la forma artística genuina de su arte, no podrá olvidar que el ritmo espacial que pudiese contener la composición interna de su cuadro, no está destinado a permanecer

congelado en la pantalla, ni siquiera una fracción de segundo, más allá de un límite dado. Este límite está marcado por el juego simultáneo de otros ritmos dinámicos, ritmos temporales, movimientos vivos, que no pugnan por arrasar con los valores estáticos (cuando la creación es verdadera), sino que, por el contrario, los vitalizan y los entregan al espectador dentro de una ronda de experiencias comunes y dentro de un fenómeno legítimo: el movimiento original.

NOTA: Es aquí, en el plano de interrelación entre ambos ritmos, donde debería situarse el verdadero concepto de contrapunto o polifonía de los movimientos del montaje que citaremos más adelante (§ 373).

Si en todas las artes el ritmo está presente, en ninguna de ellas es tan indispensable, tan hegemónico y tan esplendoroso en su manifestación como en la música. No hay música sin estructura rítmica; ni la hay sin estructura sonora. Ambos elementos, ritmo y armonía, se compenetran en esa misteriosa marcha hacia adelante, en ese flujo de avance que se articula y se desarrolla en toda obra, grande o pequeña, mediante divisiones y pensamientos artísticos que (en el uso más antiguo) se le ha llamado la forma musical.

LA EXPERIENCIA NATURAL DEL RITMO

349

El ritmo resulta vital en nuestra experiencia perceptiva. Al igual que en muchas otras experiencias directas y cotidianas, para gran parte de los seres humanos la rutinaria recepción de este fenómeno le impide la reflexión sobre su valor y transcendencia. El artista, en cambio, debe estar alerta y debe vivir en permanente contemplación. El universo palpita rítmicamente, y este hecho maravilloso debe penetrar en su inspiración creadora.

Ritmos lentos, a veces tan dilatados como el día y la noche, como el año con sus cuatro estaciones; ritmos moderados, como el balanceo pendular de una rama, y las olas del mar viniendo hasta la ribera y chocando contra la roca o desmenuzándose en la arena; ritmos rápidos y acentuados persistentemente, como el andar y correr, como el latido del corazón, cantos de aves y de insectos.

Frente a un sinnúmero de ritmos temporales, la naturaleza está inundada de ritmos espaciales: la misma superficie ondulada de las aguas, ondas idénticas que se desplazan en círculos; ondas estáticas que el viento ha formado sobre un arenal; las pisadas de un venado dejadas sobre la nieve.

Ritmos audibles, visibles, palpables. Ritmos isócronos, de idéntica medida; ritmos variados, en aceleraciones y en retardos, en combinaciones y en contrastes.

El aparentemente isócrono ritmo del corazón, sufre cambios por causas afectivas. Es de tal modo experimentado por toda persona este cambio emocional del latido, que toda expresión humana (gesto, lenguaje, pensamiento y arte) mantendrá como elemento básico de su juego expresivo la *aceleración* y el *retardo* rítmicos.

Los ritmos variados, evidentemente más bellos, son los más comunes en la naturaleza. Los cantos de las aves son quizás los más variados en su ritmo sonoro. De allí su parentesco (tan citado) con el arte musical. Pero, en cuanto a variedad rítmica, el tem-

se torna inagotable respecto a volumen y color, luz y sombra y diseños, en el mundo de los ritmos espaciales. Disposiciones circulares rítmicas en los pétalos de las flores; reiteraciones temáticas, dentro de extensa gama de tamaños, en los contornos de las hojas. Hay ciertas hojas de helecho que constituyen por sí mismas una obra completa, una composición de motivos rítmicamente espaciados dentro de un ciclo perfecto.

Añádase la misteriosa e insondable presencia de la sección áurea (§125-128), contemplada como repetición rítmica de un orden superior, para caer en la cuenta de que la naturaleza, la macro y la microscópica, está revestida de un ritmo que inunda por completo nuestra percepción sensorial, intelectual y estética.

LA ARMONÍA SONORA

Las leyes de la acústica nos indican apodícticamente que nuestro sentido de la armonía musical está basado en la naturaleza. El acorde o superposición de sonidos, que la humanidad logró como conquista de su creación musical, ha sido guiado por el principio de los "armónicos naturales", los cuales son inconscientemente percibidos por nuestras facultades, y que causan los diversos "timbres" con que revisten la mayoría de los sonidos y voces que escuchamos.

No solamente la música madura, de pueblos avanzados, ha sufrido un influjo de los armónicos naturales. El intento más primitivo del hombre que canta o toca un instrumento simple, unimelódico, ha seguido una gradación tonal, una "escala de tonos" perfectamente natural. Sin esta escala, en cierto modo semejante, sin estos saltos tonales intuitivos, la música de una época o de una región habría constituido una expresión inasequible para los otros pueblos. Aún más, resulta difícil aceptar que la música existiese (por lo menos con la fuerza con que se ha presentado entre los medios de expresión artística de todos los hombres) si no hubiese existido la base armónica de la naturaleza.⁵²

Como punto de meditación estética es conveniente fijarse en la constitución misma del sonido. Una vibración (de una cuerda tensa o de una columna de aire o de la membrana de un parlante) es esencialmente una emisión *rítmica* de ondas de aire. De este modo un ritmo, imperceptible como tal, constituye la esencia del sonido y de la armonía. (La velocidad de este ritmo de ondas es la llamada frecuencia. El oído humano capta desde 30 ciclos por segundo en sonidos bajos, hasta 18 a 20 mil ciclos por segundo en los agudos).

⁵² «La tonalidad es la interpretación que nuestro sentido estético-musical da al mero complejo sonoro que la naturaleza nos ofrece bajo la apariencia de leyes físicas, o sea de la armonía natural» (Adolfo Salazar, *Síntesis de la historia de la música*, Pleamar, Buenos Aires, 1945, pág. 86).

350

351

CAPÍTULO SEGUNDO

LA FORMA MUSICAL

Desde el momento en que una melodía nace del corazón humano y se traduce en expresión artística, su contorno presenta un desarrollo articulado. Es la *forma*. **352**

La línea melódica avanza mediante su ritmo y su escala armónica, a la manera como avanza la expresión hablada del pensamiento, mediante palabras. Este avance horizontal se tornaría monótono e intolerable si tuviese un flujo ininterrumpido, un ritmo sin respiros. Es un fenómeno natural de simbiosis entre el pensamiento parcelado en conceptos y juicios y la respiración pulmonar que obliga a detenciones o pausas más o menos regulares. Hágase la prueba de escribir y leer una página sin puntuaciones, sin comas ni puntos, en una redacción de pensamientos concatenados que constituyen una sola frase de un minuto. El resultado dará la sensación de un caos o de un esfuerzo mental inútil.

Las pausas, si fuesen sólo producto de una necesidad fisiológica de respirar, no irían más allá de ser detenciones. Son algo más: son producto de un pensamiento parcelado. Este nuevo principio da a la pausa un sentido intelectual, y por ello, la pausa, o puntuación, es *esperada*; es decir, no llega como un adorno imprevisto, sino como una verdadera necesidad.

La repartición cíclica de las pausas viene a ser algo así como un ritmo superior que se sobrepone al ritmo básico, a la pulsación fundamental. Volvemos así a encontrar este necesario elemento llamado "ritmo" en la constitución misma de la forma.

Ahora bien, la forma requiere toda clase de pausas. Para que las pausas sean un efectivo elemento formal, deben constituirse en una consecuencia de las "cadencias".

LA CADENCIA

353 La cadencia no es una disminución del ritmo fundamental; no es un *ritardando* o *rallentando*. Es más que nada una combinación de funciones tonales, un respiro en los complejos armónico-melódicos. Las leyes armónicas de la cadencia son, en la música, las que son las divisiones del pensamiento sobre la frase lingüística, emitida por la boca bajo el impulso del aliento.

Si las cadencias no son detenciones del ritmo fundamental, significa que el ritmo básico puede permanecer en su pulsación constante e ininterumpida, mientras las diversas combinaciones armónicas de las cadencias van produciendo hitos, van delineando frases, periodos y secciones. El conjunto de tales frases, periodos y secciones constituye la *forma*.

EL COMPÁS

354 La mejor ayuda para entender el papel de la cadencia es fijarse en lo que significa el compás.

Si el ritmo fundamental o básico se deja en pulsación constante, carente de acentos, se torna un martilleo monótono, informe.

El acento, colocado cada cierto número igual de tiempos, constituye un ritmo sobrepuesto al ritmo básico. El mejor ejemplo y el más simple es el compás de marcha *un-dos, un-dos*, donde el *uno* es tiempo fuerte y el *dos* tiempo débil. Es el primer modo de todo compás binario o de dos tiempos en gran número de danzas.

La danza, como impulso de fantasía sobre los movimientos corporales, acude al paso totalmente "inventado" de caminar o saltar en tres tiempos: *un-dos-tres, un-dos-tres*. Compás ternario, siempre juguetero e infantil.

355 En música la manifestación del ritmo se da en varios niveles, por decirlo así:

- Un nivel básico, o fundamental, de *pulsación constante*.
- Un nivel sobrepuesto de *acentuaciones* que hacen el compás.
- Un nivel superior de *frases, periodos y secciones* que hacen la forma.

Claro está que la forma no se puede reducir a un mero concepto de "ritmo superior". Es algo mucho más complejo, donde intervienen los *desarrollos temáticos* y el aspecto total de una *pieza*, de un *movimiento* o de una *obra* completa.

Extendámonos más sobre la frase musical.

LA FRASE MUSICAL

356 Tal como hemos dejado asentado, la frase musical nace de dos fuentes: el compás y la cadencia armónica concebida.

La música es una de las artes que alcanzaron la más alta depuración de sus formas. Llegada al periodo de música instrumental, sin participación de la voz humana y, por tanto, carente de palabras con "significado" (extrínseco a la música misma; § 44), su arquitectura formal debía valerse por sí misma. Su estructura rítmica y armónica debía

ser *asequible al oído*, desde el momento en que era más importante "gustar" esa música que "entenderla"; y al mismo tiempo habría de ser infinitamente menos importante saber "qué significaba".

Bajo este hecho histórico es fácil comprender por qué la música, a pesar de su aparente complejidad estructural y teórica, ha procurado (por lo menos desde el siglo xvii al xix) basarse en ritmos, compases, cadencias y frases de tipo danzable.

La danza, desde la suite hasta la sinfonía, ha acompañado la inspiración de todos los autores y, en una u otra forma, ha dejado impresa su huella. En el campo del ritmo, el compás danzable constituye una fuerza motriz universal de toda la música preclásica, clásica y romántica. En el campo de la forma sorprende la presencia implacable de la frase cuaternaria, de 4 u 8 compases, construida sobre un andamiaje *simétrico*, de necesidad casi popular.

Las frases de 3 y las de 5 compases son, en la música clásica, tan extrañas como el trébol de cuatro hojas, y está constatado que el oído popular las desdeña, como si sonaran sin atractivo contagioso.

DESARROLLO TEMÁTICO

Toda música, de cualquier época o estilo, ha debido someterse al principio fundamental de las artes: la *unidad* (§§ 47 a 49).

La unidad se manifiesta en todos los estratos de la música: ritmo, armonía, forma. La unidad principal dentro de la forma se establece mediante la presencia del *tema*. No hay música, por lo tanto, sin unidad temática (por lo menos en la música tradicional).

Ahora bien, a raíz de otra exigencia artística de tipo dinámico, a raíz de la necesidad de mover el interés en el flujo constante del movimiento, la unidad va siempre acompañada de la variedad. Así, el tema principal sufrirá constantes *variaciones* y a menudo estará fuertemente *contrastado* por los temas secundarios. Evasión de toda posible monotonía, mediante la progresión y el clímax. He aquí las metas del desarrollo temático.

Seguir las peripecias rítmicas y armónicas de un tema es el umbral de todo deleite estético en la música. Está probado hasta la saciedad que nadie gusta de una obra musical mientras no percibe y retiene (consciente e inconscientemente) el tema.

"Tema con variaciones" (en los comienzos llamados *diferencias*) fue para los músicos del siglo xvii la base de muchas partituras.

El desarrollo del tema es *algo más que variar* un tema. Es, no ya una colección de disfraces con que se reviste un personaje, sino un plan dramático, casi argumental, en el que se presenta el tema y se lleva a peripecias en progresión de clímax. Por eso, solamente a obras con este tipo de tratamiento se les llama "formas orgánicas". De ellas, las más importantes han sido hasta hoy la fuga, el concierto y la sinfonía.

357

358

359

CAPÍTULO TERCERO

EL SENTIDO MUSICAL DEL CINEMATOGRAFISTA

Ante la acumulación de conceptos y términos musicales, suele nacer un desánimo en los discípulos de cinematografía. El maestro también siente este obstáculo, cuyo origen se debe ubicar en dos hechos: primero, que todo arte tiene sus propios términos, difícilmente transferibles al lenguaje común; y segundo, que la música, por ser un arte estructuralmente complejo y una de las más abstractas (en su arquitectura de sonidos y formas sin significado extrínseco, § 36) exige un trabajo intelectual semejante al exigido por las matemáticas. Por esta misma razón la música, las matemáticas y la astronomía fueron estudiadas como una misma ciencia desde el siglo v antes de Cristo, hasta los siglos XIII y XIV de nuestra era. 360

Para hacer más fácil este paso, todos aquellos que no están familiarizados con la anotación musical podrán estudiar esta Materia IV acompañados de alguien que lea un poco de música y pueda interpretar una melodía sobre el teclado. En el capítulo séptimo, párrafo 387, presentamos el análisis de una canción, donde aparecen concretados los aspectos más importantes que tratamos de explicar teóricamente aquí. Una vez comprendida y asimilada a fondo esa forma, el lector podrá repasar la Materia IV sin tropiezo alguno, para luego pasar a otras obras musicales más extensas, sin otra obligación que captar el sentido del ritmo, el compás, la cadencia y las divisiones del pensamiento musical. Lograr esto no es solamente un extraordinario deleite del arte musical, sino la más eficaz pauta para la creación de la forma cinematográfica.

EL SENTIDO DEL COMPÁS, LA CADENCIA Y LA FRASE

- 361** Un creador de cine, un editor especialmente, debe conocer y sentir el compás musical. Deberá escuchar música y analizar su ritmo, ubicar los acentos binarios o ternarios del compás y darse perfecta cuenta de la presencia de las frases marcadas por las cadencias.

Salvo en raras ocasiones, deberá calcar la forma musical sobre la forma cinematográfica. No se trata, por lo tanto, de pensar que la música es un molde estricto para el montaje. Son dos artes diversas. Es el ejercicio de una facultad humana lo que se busca. El sentido rítmico y formal necesita la adquisición de un hábito. Y así como un joven que aspira a pintar se le enseña a contemplar los colores, los relieves, la luz y sombra y a perspectiva de las cosas reales para asimilar un modelo, así también debería formarse el sentido de la forma en la cinematografía asimilando las normas del orden en la forma musical.

El sentido de la cadencia marca el umbral entre el área del mero ritmo y el área de la forma, toda vez que la frase se expresa a través de la cadencia.

- 362** Estúdiese a este propósito cualquier canción popular que sepa tararear. Sea una canción tradicional como *Noche de paz*, *Le moulin rouge* (§ 387), una marcha o himno, un vals o una canción de Los Beatles. El ritmo básico de pulsación constante lo llevará usted con el pie, casi por instinto. Luego deberá trabajar un poco para descubrir si el compás es binario o ternario. El vals es siempre ternario rápido, mientras un minué es siempre ternario moderado. Una vez habituado a descubrir el acento de un tiempo fuerte frente a uno débil (en compás binario) y a dos tiempos débiles (en compás ternario), deberá afirmarse en la cuenta de cuatro compases para descubrir la frase.

Si no lo logra, ni aun en las canciones o danzas más sencillas, busque ayuda en alguien que lea música. Busque ayuda hasta que logre hacerlo, después, por su propia cuenta.

Pronto se quedará asombrado ante el hecho de que la frase cuaternaria inunda toda la música popular, mostrándola dentro de una diáfana estructura simétrica.

Desde el momento en que cuente compases, descubrirá que cada cuatro ofrecen cadencias; que en tales cadencias no es el ritmo básico (marcado implacablemente por su pie sobre el suelo) el que varía, sino la conducción de la melodía y de la armonización que llevan a descansos transitorios (a modo de respiraciones normales), o semicadencias y a descansos más estables (a modo de punto y aparte) o cadencias (§ 386).

EL SENTIDO DE LA FORMA

- 363** Ha dado su primer paso en el umbral de la forma. Siga hacia adentro. Si ha logrado descubrir por sí mismo los compases, las semicadencias cada cuatro compases y las cadencias cada 8 y 16 compases, trate ahora de distinguir el primer elemento contrastante de toda canción, marcha o danza.

Verá con inmensa satisfacción, que terminado un primer periodo de varias frases cuaternarias con un tema A, hace su entrada una nueva melodía, constituida por un diseño

sonoro diverso, que hace descansar el oído: el tema B. Este nuevo tema también es estructurado en frases y periodos cuaternarios.

Trate de fijarse en un fenómeno estético de inagotable valor. Cuando el tema B termina, generalmente lo hace en una semicadencia, es decir, en un reposo transitorio, que exige, pide, lleva a la reanudación espontánea y agradable del tema A, el principal.

Se cumple así un ciclo completo, una pequeña obra total.

El término "tema" es solamente asignado a un elemento musical que sufre un desarrollo. Por lo tanto, se refiere a un diseño sonoro que es sometido a variaciones rítmicas, melódicas, tonales o instrumentales, dentro de una obra generalmente extensa.

Los diseños melódicos que componen una canción (u otras formas pequeñas) no reciben el nombre de "temas", aunque ciertamente se hallan sometidos a variaciones dentro de cada frase. Algunos musicólogos prefieren, en este caso, un término mucho más preciso y general: *idea musical*. Tal concepto es de gran exactitud para quien lo contemple desde el punto de vista planteado en la primera parte de este libro (§ 39).

No deje de dar el paso definitivo hacia las grandes formas musicales: suite, concierto, **364** sinfonía.

La *suite*, creación del siglo XVII, es una colección de danzas cortesanas tratadas con profundidad instrumental. La mayoría de aquellas danzas son extendidas y magnificadas por variaciones orquestales llenas de brillo y colorido, pero siempre ajustadas a las mismas reglas de juego que ya descubrió en la canción y danza popular. Escuche y analice, por ejemplo, las suites de Johann Sebastian Bach.

El *concierto* y la *sinfonía* nacen de la «forma sonata».

365

Llábase "forma sonata" a la manera como se tratan y desarrollan los temas en el primer movimiento de los conciertos y sinfonías, y su plan suele ser siempre semejante:

- *Exposición* de tema A y tema B (a veces otros temas más).
- *Desarrollo* y variaciones tonales, rítmicas, instrumentales de aquellos temas.
- *Recapitulación* (o repetición de la exposición).
- *Coda* (o cierre final).

Los conciertos para un instrumento solista y orquesta, y las sinfonías, constan de varios movimientos. Después del primero en "forma sonata", suele seguir un segundo "cantabile", muy melodioso y tranquilo, donde un tema sufre una serie de variaciones; su forma es simple y asequible al oído: es cantabile, porque su origen es la forma-canción (§ 387).

El tercer movimiento suele ser, tradicionalmente en la época clásica, un minué. Es una reminiscencia de la suite de danzas. Allí se puede adivinar fácilmente la forma popular de la danza. Tema A repetido en diversos periodos y tema B, que (también por tradición y buen contraste) se le llama "trío", porque era primitivamente ejecutado por tres solistas. En las sinfonías de Haydn y Mozart a este "trío" se le reconoce de inmediato en los minués del tercer movimiento. **366**

Beethoven no quiere amarrarse tanto a la danza minué. Sin embargo, la tradición

formal que él respeta con clasicismo, lo lleva a trabajar con una forma más libre, que él llama *scherzo*. Con libertad y todo, allí está presente la forma danzable ("forma-canción"): el tema A y el "trío". Escúchese, por ejemplo, su *Octava sinfonía*, una de las más clásicas, y su *Séptima sinfonía*, una de las más románticas junto con la *Quinta*, donde aparecen los *scherzos* típicamente beethovenianos.

- 367** El cuarto movimiento de los conciertos y sinfonías (y a veces el quinto movimiento), o sea el movimiento *finale*, suele estar construido en forma rondó.

Esta forma es simple y radica en la aparición cíclica de un tema A o principal, que va siendo alternado con otro nuevo cada vez. Su ronda sería así: A-B-A-C-A.

Claro está que ya no se trata de forma-canción, de modo que en muchas sinfonías y conciertos cada uno de estos temas es expuesto, para luego ser desarrollado o variado antes que aparezca el nuevo. Será, pues, necesario escuchar muchas veces cada movimiento, hasta distinguir y retener los diversos temas.

- 368** Si se desea penetrar más a fondo en la estructura de las grandes formas musicales, serán necesarios libros y una lectura de las partituras originales. Las obras orquestales pueden obtenerse en ediciones de bolsillo que presentan las partes de todos los instrumentos, como también pueden obtenerse reducciones para piano.

En Estados Unidos se publicó una colección de estudios sobre la forma de las sinfonías más conocidas, diseñando su análisis sobre las dos pautas de sus reducciones para piano. Con ello se logró poner al alcance del público en general el conocimiento de las grandes formas. Esta colección es distribuida por Theodore Presser Co., Philadelphia, EU, 1959.

Como tratados sobre la forma, relativamente asequibles para personas no profesionales en la música, recomendamos:

—Huge Leichtentritt, *Musical Form*, Harvard University Press, EUA, 1959.

—André Hodeir, *Les formes musicales*, Col. «Que sais-je», Presses Universitaires de France, 1951.

—Erwin Leuchter, *La sinfonía, su evolución y su estructura*, Editorial Ruiz, Rosario, Argentina. Este libro es el resumen de un curso dictado en Rosario, por el mismo autor, en 1942.

—Adolfo Salazar, *Síntesis de la historia de la música*, Editorial Pleamar, Buenos Aires, 1945.

CAPÍTULO CUARTO

BÚSQUEDA DEL DESARROLLO FORMAL

En un arte como el cine, donde la forma está subyugada en la mayoría de los casos al contenido por transmitir, el juego de repeticiones, variaciones y contrastes que componen un desarrollo temático resulta casi siempre una mezcla de factores visuales, auditivos y argumentales. **369**

Los principios del montaje estudiados tan estructuradamente por los tratadistas rusos de los años 1928-1943 se basan en el "significado" de la combinación o yuxtaposición de las tomas (§ 311). Recuérdese que nosotros usamos como punto de partida una visión del arte cinematográfico desde otro ángulo. Buscamos en el discípulo un hábito de abstracción, una prescindencia metódica del contenido. Decimos «metódica», porque estamos convencidos de que el cine puro, idéntico al fenómeno estético de la música pura, se presenta en muy raras oportunidades; por lo menos, desde los orígenes del cine hasta hoy.

Si el editor estudia la forma propia del cine, deberá habituarse a reconocerla y a imaginársela como terreno aparte del significado argumental. Sólo así, cuando llegue a sus manos un argumento por realizar, un material dramático o documental por editar, sabrá buscar la *forma de montaje* que sirva a aquella idea y al mismo tiempo posea un valor intrínseco.

El acorazado Potemkin, de Sergey Eisenstein (1926), y *La pasión de Juana de Arco*, de Carl Dreyer (1928), parecen ser ejemplos clásicos de un desarrollo temático, en una época donde el sonido estaba ausente y el montaje debía soportarse en la sola imagen. **370**

Ambos autores son conscientes del ritmo, cadencias y frases en el movimiento externo e interno de sus tomas. Para ellos el tema visual, el desarrollo del tema principal y el choque contrastante de los otros temas es trabajo de fina artesanía en guión técnico, filmación y edición. La aparición cíclica de un plano y su progresión ascendente están medidas prolijamente.

Se podría decir de estas obras lo que se decía de todas las obras de Johann Sebastian Bach, que «no hay un solo compás inútil».

371 Cualquier elemento visual, auditivo o argumental puede sufrir un desarrollo o, en otro aspecto, puede *provocar* un desarrollo. Todo radica en lo que se determine como "tema", y, en el caso de que el tema sea argumental (vale decir conceptual), no deberá llevar a un descuido de la imagen y de su montaje.

Si en música el tema es un diseño *sonoro*, que se convierte en sujeto principal de desarrollo, mediante:

- 1° repeticiones,
- 2° variaciones rítmicas,
- 3° variaciones armónicas,
- 4° variaciones instrumentales,
- 5° contrastes,
- 6° clímax o progresión,
- 7° recapitulación;

en cine deberá pensarse posible la existencia de elementos *visuales* (o visuales-auditivos) que se desarrollen mediante los recursos de *movimiento* en el montaje.

Por lo tanto, la repetición *variada* y *contrastada* no sólo de ideas argumentales, sino de imágenes, habrá de ser buscada, pretendida, como meta de muchos tipos de montaje.

Cabe volver al comienzo de esta parte y preguntarse: el verdadero sujeto temático, ¿debe ser la imagen?

Pensamos que la respuesta es más precisa si en lugar de la imagen fijamos nuestra mirada en el movimiento. Es el *movimiento* de la imagen.

CAPÍTULO QUINTO

EL CONTRAPUNTO

EL CONTRAPUNTO MUSICAL

Llámanse contrapunto en música al arte de escribir a varias voces simultáneas, a una manera de tratar la conducción de diversas melodías sobrepuestas, que ocupó una extensa época, desde el siglo XII al XVIII. Es la llamada polifonía. 372

Se podría decir que la música de la Edad Media siguió el camino más difícil para pasar de la *monodia*, de la melodía sola, al conjunto de varias voces simultáneas.

Antes de descubrir o de apreciar en toda su riqueza el acompañamiento armónico *vertical* que podían ofrecer los *acordes* y sus combinaciones tonales (en otras palabras, antes de descubrir la *tonalidad*), los músicos se dedicaron a un tejido de melodías *horizontales*, las cuales, a pesar de gozar de libertad e independencia, debían "sonar agradablemente" al escucharse juntas.

La polifonía llegó a su cumbre en las obras corales del siglo XVI, y en manos de los nacientes instrumentistas del siglo XVII dio origen a una de las formas orgánicas más imponentes y difíciles: la *fuga*: Johann Sebastian Bach, a fines del siglo XVII y primera mitad del XVIII, significa la cumbre y el modelo, no superado, de la fuga.⁵³

⁵³ Para una comprensión más a fondo de la fuga, sería muy útil el pequeño tratado (quizás el más simple y completo que se haya escrito sobre esta forma) del alemán Stephan Krehl, *Fuga*. Una traducción española, de Antonio Ribera y Maneja, ha sido editada por Edit. Labor, Barcelona-Buenos Aires, 1930.

CONTRAPUNTO EN MONTAJE

373 Desde el momento que el cine está constituido por un conjunto de diversos movimientos, la concepción contrapuntística del montaje no debe ser descuidada. El asunto está en enfocar el problema creativo con madurez estética, dado que cualquier mezcla de diversos elementos no merece el calificativo de contrapunto.⁵⁴

Un primer contrapunto, el más fácil de comprender, se puede dar entre dar la imagen y el sonido. Es importante no confundir contrapunto con polirritmia o con tiempo sincopado.

⁵⁴ Es conveniente conocer el sentido dado por Sergey Eisenstein al *contrapunto* en montaje, en sus escritos del año 1942 (*The Film Sense, II-Synchronization of Senses*, pag. 77, Ed. Meridian Books, Nueva York, 1957).

CAPÍTULO SEXTO

MONTAJE SOBRE MÚSICA

ANALOGÍA DE TÉRMINOS

Al proponer el estudio de la *forma musical* como excelente molde de inspiración estética para el montaje visual, debemos advertir que ambos términos son sólo *análogos*. Tal analogía se presenta en todas las artes. Así, pues: ritmo, compás, cadencia, frase, desarrollo temático, contrapunto, etc., son maneras con que el músico, el literato, el dramaturgo, el coreógrafo o el cinematografista, tratarán sus materiales para obtener la forma propia de cada una de sus artes. En ningún momento se podrá afirmar en sentido unívoco el uso de aquellos términos. 374

Tenemos, como ejemplo, el ritmo. El ritmo de la imagen no puede ser tan insistentemente pulsado y acompasado como lo es en música. La razón está en la naturaleza del movimiento que se está creando en cada uno de estos géneros de arte.

En música el ritmo es el fundamento definitivo del andamiaje sonoro y goza de una total autonomía. El compositor podría (si se le antojase así) crear primero un ritmo, luego la armonía y por último la melodía.

En el montaje sería muy estéril, o, por lo menos, sumamente extraño, partir de un ritmo y un plan fraseológico y cadencial, para terminar con la creación de un discurso cinematográfico que calce con aquel plan rítmico y formal.

Es, pues, la naturaleza de ambos movimientos, el musical y el cinematográfico, el que exige diversos planteamientos de realización. En el cine los diversos movimientos

(internos y externos a la toma: ver Materia III) exigen un tratamiento y un encuentro especial de sus ritmos.

MONTAJE SOBRE MÚSICA O MÚSICA INTEGRADA

- 375** Sin embargo, existe un tipo de montaje que conduce las imágenes en un ritmo casi idéntico y paralelo con la forma musical. Se trata del *montaje sobre música*, que es ciertamente un método excepcional, por ser una *integración* (§ 389) de ambas formas.

Si hemos hecho una llamada de alerta sobre la analogía de términos, se debe a que queremos evitar que este método *excepcional* se quiera adoptar como meta de toda la concepción cinematográfica.

El montaje sobre música estará acertado sólo en algún tipo o estilo de filmes y sólo en algunas secuencias de algunos filmes dramáticos.

Tal montaje tenderá a un paralelismo de movimientos que corre el peligro de tornarse obvio, infantil, pobre, si no está trabajado con gusto y maestría.

¿Cuál es, entonces, la razón de tratarlo aquí tan detenidamente? Lo hacemos porque es fuente fecunda de inspiración, porque bien logrado es una muestra de legítima creación artística y porque todo editor que logra entrenarse en este tipo de montaje, alcanza más rápidamente que con cualquier otro método un sentido de penetración y de dominio en el ritmo de la imagen. En ningún otro momento tendrá más cerca de su material visual ese magnífico molde, ese modelo *puro* de la forma que es la música. Estamos seguros de poder afirmar que un editor habituado al montaje sobre música no tendrá dificultad en crear ritmo, frente a cualquier otro material visual que se le presente.

¿QUÉ ES MONTAJE SOBRE MÚSICA?

- 376** Es un conjunto de movimientos visuales (internos o externos a la toma) que son cortados y montados según el molde de un trozo musical.

Por lo tanto, se supone que la imagen es cortada en moviola de acuerdo al ritmo, al compás, la cadencia y la frase musical que se escucha.

¿CÓMO SE ELIGE LA MÚSICA?

- 377** Lo más común es buscar un trozo musical o crearlo y grabar su ejecución, una vez que se cuenta ya con el material filmado. De este modo la imagen encuentra su apoyo normal y no sufre una mutilación de su contenido.

Sin embargo, por excepción, es posible el método contrario y puede dar (en ciertos casos) un resultado excelente: elegir primeramente una música, estudiar su partitura y diseñar un guión de filmación para esa forma musical.

¿CUÁNDO ES POSIBLE EL MONTAJE SOBRE MÚSICA?

- 378** Cuando la imagen no se encuentra previamente atada a una acción dramática con ritmo propio.

Porque, aunque parecería posible el método de componer la música para ese ritmo

dramático, no resultaría sino una música incidental (§ 388) (sin posible paralelismo de forma). No se presentaría entonces el asunto que estamos tratando aquí.

Es indispensable que la imagen presente toda libertad en cuanto al orden y la longitud de las tomas.

Las tomas fijas sobre sujeto fijo, igual que las tomas de pulsación constante (véase Materia III) son las más cómodas para este trabajo.

Ahora bien, esas dos categorías de tomas son, por definición las más estáticas y su movimiento más importante les vendrá del corte.

En cambio, las tomas con sujetos que se desplazan o con cámara móvil son, por sí mismas, más atractivas y deberán ser conjugadas como elemento valioso de todo montaje, a pesar de no ser tan libres en longitud.

Como es fácil vislumbrar, lo que más se resiste a este tipo de montaje son las tomas que describen una acción continuada.

¿CUÁNDO ES NECESARIO?

No parece que existan tratadistas de montaje que hayan determinado la necesidad de este tipo de montaje. La razón es obvia: tampoco es *necesaria*, en ningún género fílmico, la conjunción de música e imagen. Lo que sí podría fijarse es la necesidad de ritmo en la imagen, como dijimos en la Materia III.

Ahora bien, si un pasaje fílmico ha sido voluntariamente planteado de tal modo que una *imagen libre* se quiere acompañar con música, parece necesario pensar antes de montar la imagen lo que se pretende con aquella combinación. En algunos casos no habrá solución más lograda que montar sobre la forma musical.

379

MÉTODO DE TRABAJO

Vamos a la moviola y supongamos que el editor tiene ante sí un rollo de film magnético grabado con la música y un material de imagen tres veces más extenso.

380

a. Estudio de la forma musical.

Determine el compás, las cadencias y las frases musicales. Anótelas en un diagrama. Si se trata de una forma canción, de una danza, de una fuga o de un trozo con desarrollo temático, su diagrama escrito le dará una pauta fácil de trabajo.

b. Estudio de la imagen.

No siempre la imagen será totalmente libre en su ordenación. En muchos casos la secuencia por montar está metida en medio del film argumental o documental. En tal caso, la ordenación del material se hará en función de ambos factores: el discurso fílmico y la forma musical.

381

Pongámonos en el caso de que no existen exigencias con respecto al contenido fílmico.

Aún resta por ordenar el material visual, bajo normas muy semejantes a las atendidas en Materia III (montaje rítmico) en cuanto a los movimientos por conjugar. La razón es simple:

- 1º Lo más importante es el movimiento.
- 2º Estamos jugando con diversos tipos de movimiento.

En resumen, tenemos dos movimientos básicos por conjugar: el movimiento interno a la toma y el movimiento que nace de los cortes.

Ambas posibilidades nos guiarán en la selección y ordenación de las tomas. No olvidemos las cadencias, los hitos que dividen el discurso musical. En la imagen hallaremos trozos en que el movimiento entra a reposo; una panorámica se detiene, un *zoom*, *undolly* llegan al reposo; un sujeto en recorrido descansa, etc. Si no las hubiera (caso raro), aún podremos acudir a un mayor distanciamiento en el ritmo de los cortes sobre tomas estáticas.

Con estos datos no hacemos otra cosa que recordar someramente las normas dadas más extensamente en la Materia III.

c. Preparación del film magnético.

382

Bien conocida auditivamente la forma del trozo musical, será ahora fácil dejar marcas de lápiz de cera sobre el film magnético para conocer, visualmente, el sitio exacto de los acentos del compás que señalan entrada de frase o golpes rítmicos de interés. Tales señas son de gran utilidad para elegir el número y longitud de las tomas que participarán en cada frase o período.

d. Corte y armado de la imagen

383

Queda muy poco añadir. La intuición y el gusto de cada editor será ahora la mejor norma en este tipo de artesanía. Sin embargo, resta una norma que atañe a la relación entre el *corte* y el *acento* del compás. Por un fenómeno aún no suficientemente estudiado, *el tiempo fuerte del compás musical* no debe coincidir con el sitio de empalme entre dos tomas. Para comprender esta extraña aseveración, hágase la prueba y se llegará a comprobar la veracidad de la fórmula planteada. Los muchos creadores que han usado el montaje sobre música, sea en secuencias dentro de un film dramático o en cortometrajes completos, han observado fielmente este principio.



Lámina M - 1

Según nuestro parecer, el fundamento de este fenómeno se halla en la estructura misma del compás, el cual ha sido transcrito al papel en una misma forma desde los comienzos de la escritura musical, por los siglos x y xi.

Pensemos que los compases no se inician con la barra divisora, sino con el primer tiempo acentuado.

Si hacemos caer un *empalme* (o sitio de corte entre dos tomas) sobre el acento, el espectador aún está por entrar en la nueva imagen. Su percepción le avisa un cambio, pero no sabe cuál. Es sabido que en los cambios de tomas existe un instante muerto en el que el espectador recibe una imagen nueva sin aún percatarse de su valor y significado.

Todo editor que ha ajustado una música (aunque sea incidental) a una entrada de la toma, sabe por experiencia que deberá elegir entre poner el golpe musical un instante *antes*, para lograr un alerta, o un instante *después* del corte, para lograr identificar la imagen nueva con la música que entra. *Evitará*, por lo tanto, *acenturar el empalme*.

384

Dedúzcase de lo dicho, que todo este fenómeno se basa en el hecho de que el empalme es *un instante débil*.

En la práctica, cada tipo de música y cada tipo de imagen (según sean sus *tempo*s o velocidad del ritmo) exigirán mayor o menor distancia de atraso con respecto al empalme.

Lo común se hallará en el atraso del acento musical entre 4 y 12 fotogramas de imagen. En otras palabras, el sitio señalado sobre el film magnético que señala un acento (o tiempo fuerte) y que haya sido elegido para cambio de toma, deberá caer entre 4 y 12 fotogramas después del empalme (después de aparecida la toma).

Este uso del tiempo de empalme se extiende a todo sonido que lleve ritmo propio, sea música o sea un poema o texto narrado. No así en cuanto a los ruidos o efectos reales (por ejemplo, el motor de una máquina, el ruido de calle, gente en conversación de grupos, etc.), que deberán partir desde el primer fotograma, pues son parte de la toma y desaparecen con el último fotograma de la misma.

Los documentalistas franceses y holandeses son maestros en este montaje rítmico sobre música. Algunos ensayos de jóvenes cinematografistas de Nueva York muestran bellísimos ejemplos de este estilo.

LA ANACRUSA

No siempre comienza una melodía con el tiempo fuerte. Muchas melodías parten con el azar o tiempo débil del compás anterior.

385

Este tiempo débil, de introducción al golpe del acento, se llama en música *anacrusa*. Puede estar constituido por una o varias notas. (Ver Lámina M-1, la primera nota.)

¿Dónde debe caer la *anacrusa*, con relación al empalme?

Depende definitivamente del sitio del acento. Como norma general parece mejor fijarse en la exacta ubicación del primer tiempo acentuado y no atender a la *anacrusa* que lo precede.

CAPÍTULO SÉPTIMO

EJEMPLOS DE CADENCIAS Y FORMA-CANCIÓN

CADENCIAS CLÁSICAS

Como quedó explicado anteriormente y se podrá constatar en la canción que analizaremos en párrafo 387, las cadencias no son sólo un producto de la armonización vertical, o sea de los acordes del acompañamiento; por el contrario, lo más importante de una cadencia es que sea diseñada por las mismas notas de la melodía y produzca la sensación e impresión de descanso divisorio, aunque se trate de una voz solitaria, es decir, de una monodia.

Ahora bien, la relación armónica que existe entre la línea horizontal de una melodía y los acordes o sonidos simultáneos que pudiesen acompañarla, es de tal manera mutua y eficaz, que se podrá hablar de cadencias aunque no se tenga nada más que los solos acordes. De aquí que en la música tradicional se hayan dividido las cadencias en cuatro grupos, que presentamos a continuación. Tales "cadencias clásicas", como han sido llamadas, se establecieron en la música tonal de los últimos cuatro siglos.

Los siete ejemplos se refieren al tono de do mayor. Se supone que cada nota de esta escala puede fundamentar (o dar origen) a un acorde de tres notas (triada), que llevará un número romano de I a VII, según los siete grados de la escala. Así tendremos: I = do-mi-sol, II = re-fa-la, III = mi-sol-si, etc., hasta el acorde (disminuido) VII = si-re-fa.⁵⁵

⁵⁵ Si-re-fa es disminuido por estar compuesto de dos terceras menores, o sea de dos distancias iguales de $1\frac{1}{2}$ tono. Si se observan sobre el teclado del piano las otras seis triadas restantes, se verá que ellas constan de una tercera mayor (2 tonos) y una tercera menor ($1\frac{1}{2}$ tono). Ahora bien, los acordes que llevan la tercera mayor

Si estuviésemos en otro tono, por ejemplo sol mayor (ver *Moulin Rouge*, § 387), el acorde I, de tónica, sería sol-si-re; el acorde V sería re-fa sostenido-la y así los demás.

Aunque un acorde cambie la posición de sus dos notas superiores, no cambia su naturaleza mientras su nota fundamental esté siempre más abajo.

Cuando un acorde lleva añadida una cuarta nota, y está es la séptima (contando desde su fundamental), ese acorde disonante se llama "de séptima". El acorde dominante de séptima es el más usado en toda la música tradicional, para lograr la cadencia que exija o pida una resolución en el acorde de tónica. La disonancia pasa así a ser el elemento fundamental en la dinámica de la armonía clásica. Para comprobarlo, tóquese el acorde sol-si-re-fa, y obsérvese cómo se resuelve directamente en el acorde do-mi-sol. En el tono de sol mayor, el acorde dominante de séptima será: do-re-fa sostenido-la y se resolverá en el acorde de tónica: sol-si-re.

Las cuatro cadencias más importantes son:

- | | |
|---------------|---|
| Auténtica | De dominante a tónica (1) |
| | De dominante-séptima a tónica (2) |
| Plagal: | De subdominante a tónica (3) |
| Semi-cadencia | De tónica a dominante (4) |
| | De tónica a subdominante (5) |
| Sorpresiva o | De dominante a relativo menor de tónica (6) |
| deceptiva: | De dominante-séptima a relativo menor de tónica (7) |

Lámina M - 2

NOTA: Cualquier cadencia que invita a seguir el discurso musical recibe el nombre genérico de "suspensiva" y la que cierra un periodo se llama "conclusiva".

mayor abajo, son los tres acordes mayores: do-mi-sol (acorde de tónica), sol-si-re (acorde de dominante) y fa-la-do (acorde de subdominante). Los otros tres acordes son menores: la-do-mi, mi-sol-si y re-fa-la.

A continuación presentaremos un somero análisis de una melodía que ha llegado a hacerse mundialmente popular gracias a su sencillez y extraordinaria belleza. Se trata del tema principal del film de John Huston *Moulin Rouge* (1952), para el cual escribió la música el compositor francés Georges Auric.

Es una típica forma-canción ternaria (§§ 55, 363) donde la melodía (o frase) A es seguida por otra melodía (o frase) B contrastante, para volver a la misma melodía A. Esta forma A-B-A constituye el embrión de donde dimanar casi todas las formas populares y, por extensión, casi todas las grandes formas de la música barroca, clásica, romántica y moderna.

Obsérvese cómo los principios estéticos se cumplen en esta sencilla composición:

Unidad y variedad. *Moulin Rouge* constituye un pequeño ciclo completo, de tres periodos: A, B y A (de donde viene el nombre de forma ternaria). La vuelta a A no es solamente un mandado señalado por las letras B y C (o *da capo*, desde el comienzo); es una exigencia armónica, producida por la cadencia suspensiva con que termina la frase B. Esta semicadencia sobre el acorde V (o tónica; re mayor en este caso) fuerza nuestro oído a buscar el descanso del acorde I (o tónica; sol mayor en este caso) que debería escucharse en el "acompañamiento" de la melodía, al iniciar otra vez la frase A, pero que, además, está claramente indicado por las primeras notas de la misma frase A: re, sol, si.

Por otra parte, la frase A exige ser escuchada de nuevo, porque nuestro sentido musical tiende, en el fondo, a una síntesis (unificante). Esta vuelta a A no es otra cosa que una repetición idéntica de la primera frase.

Lo notable es cómo esta frase A, de 8 compases, está constituida, a su vez, por dos semifrases, de 4 compases cada una, que poseen más semejanzas que disimilitudes. Obsérvese que los compases 5, 6, 7 y 8 son una réplica de los compases 1, 2, 3 y 4. Son una réplica con variantes. De este modo la *variedad* ha dado su fruto en el seno mismo de una frase.

Lo mismo sucede en la frase contrastante B, donde los compases 9, 10, 11 y 12 son variadamente replicados por los compases 13, 14, 15 y 16.

La musicología ha llamado *antecedente* y *consecuente* a este juego de pregunta y respuesta, de prótasis y apódosis, con que la forma musical refleja las formas del lenguaje humano.

El juego de antecedente-consecuente tiene también cabida en cada una de las semifrases; de tal modo que los compases 1 y 2 son antecedentes de los compases 3 y 4, y así, los compases 5 y 6, 9 y 10, 13 y 14 tienen sus respectivos consecuentes en los compases 7 y 8, 11 y 12, 15 y 16, como lo indican las líneas verticales de la estructura musical.

Bajo este aspecto, se puede analizar, dividir y subdividir la obra musical, desde su totalidad hasta sus más mínimos diseños. De este modo, podemos abstraer un motivo o *idea-musical* y descubrir su presencia y constatar su permanencia en el desarrollo de una melodía.

Compárense los compases 1 y 5, por una parte, y los compases 9 y 13 de la frase B, por otra.

Resulta, de este modo, sorprendente constatar que un diseño melódico continúa siendo el *mismo*, a pesar de que las notas no son las mismas. Lo que permanece es el ritmo y la relación entre los grados de la escala. Tal ritmo y tal relación de grados tampoco

es idéntica, sino sólo *semejante*. Lo que permanece, en último término, es la relación de antecedente-consecuente, que es (sin duda alguna) una *relación compartida* entre los datos sensoriales (auditivos) y los datos metafísicos de la abstracción intelectual. Se trata, pues, de un ejemplo típico de idea-artística (§§ 39, 40).

La unidad y variedad están igualmente presentes en los constitutivos mismos de la música, es decir, en el ritmo y en la armonía. En *Moulin Rouge* el compás ternario (lento) marca una permanente unidad rítmica con las variaciones correspondientes dentro de cada desarrollo de la idea-musical, ya señaladas.

La unidad armónica es manifiesta, pues la melodía permanece inflexiblemente dentro de los límites de la escala tonal que, en este caso, es sol mayor. Los acordes con que pueda acompañarse esta canción estarán todos relacionados con esta tonalidad de sol. Las cadencias, por naturaleza, son resultado de ambos factores: rítmicos y armónicos (§ 353).

Será útil sentarse al piano, con ayuda de alguien que sepa reproducir estas notas, si no sabe hacerlo por sí mismo, o por último tararear esta melodía, hasta lograr percibir el papel del compás y de las cadencias, y el cumplimiento de la unidad, variedad y contraste en la estructura de su forma musical.

ANÁLISIS DE LA FORMA EN LE MOULIN ROUGE

The image shows a musical score analysis for 'Le Moulin Rouge'. It is written in 3/4 time and G major. The score is divided into two phrases, A and B. Each phrase is further divided into an antecedent and a consequent part. The antecedent parts are 4 measures long and end with a semicadence. The consequent parts are also 4 measures long. Phrase A ends with an authentic cadence, while Phrase B ends with a semicadence. Vertical dashed lines mark the boundaries between the antecedent and consequent parts for both phrases.

Lámina M - 3

NOTA: Todas las frases y semifrases de esta canción comienzan en el alzar del compás (tercer tiempo, débil). O sea, en anacrusa (§ 385). Por esta misma razón todas las frases y semifrases terminan antes del tercer tiempo del último compás. Así, el tiempo añadido por la anacrusa es restado al final, con lo cual quedan todas las semifrases de cuatro compases exactos.

CAPÍTULO OCTAVO

MÚSICA INCIDENTAL

Se ha dado en llamar "incidental" a la música que acompaña libremente a una escena dramática.⁵⁶ Se ha dicho, en cuanto al cine, que la primera cualidad de su música incidental habrá de ser el pasar *inadvertida* al espectador. Aunque es exagerado este juicio, no deja de poseer una buena dosis de verdad, porque la música incidental es, por definición, una música de fondo, un recurso de acentuación ambiental, una *mood music*; por lo tanto, jamás debe robar la atención distraendo de la imagen, ni del contenido.

388

Así como hemos analizado detenidamente el montaje sobre música, por tratarse de un tipo muy especial de formas integradas, es necesario aclarar que la música incidental es completamente diversa en estilo y en función. Hablábamos, en aquélla, acerca del compás y las frases cuaternarias que servirían de molde a la imagen. Ahora, al referimos a la música incidental, debemos afirmar que un compás demasiado danzable, y aun demasiado clásico, no es el más apto para este fin.

La música incidental exige un estilo de ritmo libre, lo más alejado posible de una expresión métrica. Para entender esto, fijémonos en lo que sucede cuando escuchamos una sonata de Mozart o un *lied* para piano de Mendelssohn, donde el ritmo se aferra a una métrica sencilla, y a una fraseología de repeticiones casi arquitectónicas: la música es tan formal que la sentimos en nuestros dedos y en nuestros ojos; como si se tratara de un dibujo o un sobrerrelieve.

⁵⁶ El origen del término "música incidental" se debe remontar a la época Isabelina en Inglaterra, a fines del siglo xvi, donde se compusieron partituras especiales destinadas a acompañar el drama. Véase el artículo de Edward Lokspeiser, en *Encyclopædia Britannica*, vol. 12, pág. 15: «Incidental Music».

Escuchemos, después, el Preludio al Acto III de la ópera *Parsifal* de Richard Wagner, o la *Sinfonía en re* de Cesar Frank, o *La catedral sumergida* de Claude Debussy, o *Romeo y Julieta* de Sergey Prokofiev: la música nos parecerá etérea, ya no podremos "mirar" su forma, ni con los ojos de la imaginación, sino que parecerá brotar directamente del sentimiento. Este "brotar del corazón" es, precisamente, la quintaesencia de la música romántica.⁵⁷

Cuando la música incidental carece de este carácter libre y espontáneo, de esta respiración emocional que va y viene a merced del vaivén de los sentimientos y se torna rígida en su estructura rítmica, comienza a exigir la atención del espectador sobre su forma y, por ende, comienza a distraer del asunto filmico como tal.

389 A grandes rasgos, se podría dividir la música de cine en tres grupos:

1. La música *incidental*, o aquella que refleja o realza una situación dramática y que se supone (idealmente) escuchada solamente por el espectador del film.
2. La música *real*, que escuchan los personajes del film. En esta división pueden tener cabida muy diversos estilos de filmes: comedia-musical, ópera, orquestas, etc., como cualquier escena donde los personajes escuchan un receptor de radio, un cantante de cabaret, una banda militar que pasa por el cuadro, etc.
3. La música *integrada* al montaje. Aquella que guía el montaje de la imagen (§§ 375-385) en una mutua relación de *ambas formas*: la forma-musical y la forma-montaje de la imagen.

⁵⁷ No se piense que música romántica es algo que pueda meterse en fechas exactas y achacarse a ciertos autores exclusivos. Es cierto que el romanticismo invade el arte del siglo XIX; pero no es menos cierto que en todas las épocas hubo música romántica y en todas hay música clásica-formal.

MATERIA V

TEXTO NARRATIVO Y MONTAJE

TRES ETAPAS PARA LA REDACCIÓN DEL TEXTO

La redacción de un buen texto narrativo exige normas literarias que, lógicamente, no tienen cabida en un tratado de edición. Ahora bien, dado que estos apuntes tienen también como destinatario al cinematografista creador (el que debe conjugar todos los recursos de esta complicada artesanía), esta materia contemplará varios aspectos de la narración: unos técnicos y otros artísticos. **390**

Entiéndase por texto narrativo todo parlamento en *off*, destinado a orientar, explicar, indicar, ligar o extender el sentido de un film, o de un trozo, donde la imagen es insuficiente por sí sola para transmitir un contenido.

Como es el género documental el que más necesita del texto narrativo, nos referiremos especialmente a él. (No se entienda por esto que todo documental debe necesariamente llevar texto.)

No siempre se espera que un documental llegue a la edición definitiva de su imagen para comenzar a preocuparse del texto. Por el contrario, generalmente se comienza por redactarlo antes de su filmación y se usa como guía de la escaleta y de la creación del guión técnico. Sin embargo, este primer texto es sólo una pauta, necesaria, sí, pero casi siempre insuficiente. Para comprobar esta aseveración enumeraremos las etapas de su redacción. **391**

Primera redacción. Tan pronto se decide un tema para un film documental, se buscan las imágenes que lo compondrán. Esta búsqueda no puede ser independiente de la narración explicativa. Es una creación simultánea que selecciona imágenes y determina la explicación hablada, que redacta una explicación hablada y busca angulaciones, planos y tomas para ilustrarla. **392**

Cuando esta creación simultánea, en simbiosis de ambos factores, no se ha tenido desde el comienzo, los filmes documentales adolecen de tradicionales defectos: el texto sufre mutilaciones por falta de imagen; las tomas deben alargarse más allá de las exigencias rítmicas de un buen montaje para que se alcance a decir algo importante; gran parte de las transiciones dejan de ser visuales y se sustentan exclusivamente en "puentes" hablados, generalmente despegados de la imagen.

Se puede asegurar, sin temor, que si un film se va a crear a base de un texto narrativo, éste debe quedar diseñado desde el comienzo.

Esta redacción primera jamás podrá ser definitiva, menos en los azares con que se topa toda filmación de hechos reales. Pasará por varias etapas de adecuación que la acrisolan. No obstante, la primera redacción deberá caer en manos del creador cinematográfico. Y como es de suponer que esta afirmación levanta sospechas en los literatos, es preferible aclararla.

- 393** El texto cinematográfico es un género de expresión tan sometido a las leyes de la imagen y de su montaje, que si se presenta desnudo, se le lee sin la imagen, aparecerá incoherente y aun gramaticalmente erróneo.

La mayoría de las figuras literarias tienen escasa cabida, y los puentes o frases de relación que se usan en la lengua escrita, se presentan como superfluos y nocivos en un texto que está destinado sólo a ser escuchado "impersonalmente", mientras la imagen relaciona y da forma, con diez veces mayor fuerza, al pensamiento fílmico.

Quien no está impregnado de la sintaxis de la imagen, no podrá lograr éxito al querer añadir su sintaxis literaria. Un film debe aparecer como *una sola obra*. Esta unidad básica no podrá conseguirse mediante la suma de creaciones desconectadas.

Todo buen escritor que ha logrado crear un buen texto para un film ha debido aceptar primero la necesidad de estudiar el lenguaje de la imagen y de someterse a sus leyes, teniendo como punto de partida que toda palabra desconectada del discurso visual se pierde en la sala y pasa inadvertida para el espectador.

Jean Cocteau, comentando su libreto para el film *L'éternel retour* (1943), de Jean Delannoy, escribió estas líneas: «...en efecto, en un film el texto es poca cosa. Lo que importa es hacerlo invisible. La supremacía del ojo sobre el oído obliga al poeta a narrar en silencio, a encadenar las imágenes, a prever sus mínimos regresos y sus mínimos relieves».⁵⁸

- 394** *Segunda redacción.* Una vez editada la imagen, frente a la copia de trabajo ordenada y en longitud de tomas aproximadamente satisfactorias (lo que suele llamarse el corte aproximado, § 439), es necesario adecuar la imagen al texto. Vuelve aquí la creación en simbiosis, donde imagen exige texto y texto exige imagen.

Atiéndase, eso sí, a que la palabra «exige» no es la más exacta. Es preferible decir «origina». Porque en esta concepción del trabajo está su secreto, como lo analizaremos en párrafo aparte.

El primer texto ha servido como guía de la primera etapa de un film: el guión técnico. Igualmente, ante la etapa final, la edición de la imagen se usa como referencia. Sin

⁵⁸ Citado en *Regards neufs sur le cinéma*, Coll. Peuple et Culture, París, 1953, pág. 61.

embargo, ante los cambios obligados entre lo imaginado, y lo captado realmente por la cámara, se ve surgir un nuevo tipo de relaciones. En unos sitios la transición estará marcada obviamente por la misma imagen, mientras en otros será indispensable un puente narrativo.

El sentido de una escena puede haber quedado opacado por la imagen saltada, desmembrada, colectada en pasos sin relación visual. En otras escenas, en cambio, el ritmo alcanzado por la imagen puede resultar tan efectivo que el texto *primero*, demasiado distante o abstracto, aparezca pobre, desconectado o distractivo.

Es éste el momento de redactar otro ensayo de texto, mientras aún se puede corregir la imagen. Ambos factores emergen simultáneamente.

La experiencia enseña que esta segunda redacción está más cercana a la tercera, a la definitiva, que a la primera. Y entonces, ¿por qué hablar de una tercera redacción? Simplemente porque aún estamos retocando la imagen. De este corte aproximado al corte definitivo, puede haber lugar a muchos cambios de longitud, ordenación y adición de tomas. Sólo al tener la imagen definitivamente montada y, si es posible, con sus bandas sonoras de efectos y música (y diálogos si los hay) armados, se deberá proceder a la tercera redacción.

Estas otras bandas sonoras deben ser tenidas en cuenta. Comúnmente presentan pasajes en que un efecto sonoro o una frase musical acentúan o marcan una entrada temática. Sería lamentable destruir tal efecto por un texto mal calculado o mal situado. Recuérdese que, por su misma naturaleza, la voz del narrador deberá ocupar siempre un primer plano de nivel sonoro (no menos de 10 a 20 db. más potente) en la mezcla o regrabación de sonido de varias bandas. Si parte de una frase del narrador cae sobre otro efecto sonoro, éste deberá atenuarse, pasando a 1/4 de su nivel-volumen.

Tercera redacción (final). El decir que la redacción final es la tercera, es un mero planteamiento de método. Por lo general, un buen texto necesita muchas y continuas enmiendas. Lo importante es tomar conciencia de los pasos que exige, sean cumplidas aquí o allá por quien domina este oficio.

Lo esencial entre ambas etapas (segunda y tercera) es aquel concepto apuntado en el párrafo anterior: el texto "origina" la imagen y la imagen "origina" el texto. Se puede afirmar enfáticamente que aquí radica el secreto de un buen texto.

Cuando el espectador ve un film y *escucha* su texto narrativo no deberá tomar conciencia separada de ambos fenómenos psíquicos. Un todo, sólidamente unificado, debe penetrar en su sensibilidad. Cualquier separación de aquellas nociones irá en desmedro del resultado. Para lograrlo se necesita un buen acopio de conocimientos por parte del creador cinematográfico y una larga práctica de ejercicio, análisis de obras, constataciones y remiendos, redacción literaria y dominio de ciertos resortes dramáticos o, por lo menos, argumentales. Sin entrar en todos ellos, por lo menos analicemos aquí uno de los más desconocidos y quizás el más fecundo: dejar hablar a la imagen.

DEJAR HABLAR A LA IMAGEN

- 396** A estas alturas parecerá contradictoria esta idea, desde el momento que habíamos planteado una mutua y permanente conjugación de imagen y palabra. Y ahora queremos hacer hablar a la imagen.

No existe tal contradicción. Precisamente porque a estas alturas de la facturación de un film debemos reafirmar el derecho definitivo que la imagen tiene sobre el sonido. Esto, lógicamente, lo sabe el realizador avezado, desde el comienzo. Por tal razón, durante el proceso completo ha estado alerta en no relegar al texto lo que debía expresar la imagen por sí misma. Hay un viejo adagio que se escuchaba en los años cuarenta entre los cinematografistas más concienzudos y que siempre tendrá valor: «No se diga con palabras lo que puede decirse con imágenes». Quizá tenga su origen remotísimo en un adagio chino que reza así: *pai wen bu rue i chen*, que significa «muchos oídos son menos que una mirada».

NOTA:(Léase el comentario de Spottiswode a un texto inútil de Grierson-Flaherty en el film *Industrial Britain* (1963), *A Grammar of the Film*, página 227, Ed. University of California, 1951.

- 397** El texto debe brotar de la imagen. Para que resulte así, es imposible redactarlo sin tener ante los ojos el film. Instálese, pues, el redactor frente a la moviola con la imagen definitiva y lea el texto en su segunda redacción. Se supone que ésta se ajusta bastante al orden y a la longitud de cada escena. Si no calza, se deberá corregir. Sin embargo, no es el criterio "tiempo", ni siquiera el criterio "claridad", el que sólo interesa ahora. *Lo fundamental* es si aquellos contenidos visuales (por poner un ejemplo: aquel movimiento de un mecánico que toma una herramienta y se acerca a una pieza de un generador eléctrico, aquel acercamiento en *zoom* a un manómetro cuya aguja asciende hasta 100 y se detiene, aquel pasarse la mano por la frente transpirada, aquella rápida y fugaz nube de vapor que salta desde una válvula) están o no están presentes en el texto.

Nótese que decimos «están presentes». No decimos «expresados», ni «explicados» en el texto. Porque toda cosa que se ve, que se conoce, no debe ser majaderamente *repetida* por el narrador. La narración debe siempre *añadir* y relacionar todo aquello que la imagen sola no alcanza a hacer.

«Estar presente» significa ese extraño fenómeno estético (o psíquico) que hace sentir al espectador que ninguna otra palabra habría estado mejor y más a tiempo que la que se dice entre una imagen y la siguiente. Y, a su vez, por arte casi de magia un buen texto será tan inteligentemente natural que hará sentir al espectador que ninguna imagen era mejor y más oportuna que la que cae en pantalla.

- 398** Hablando entre nosotros (con ese pudor instintivo con que todo artesano lleva a visitas, extrañas al oficio, y las introduce en su taller lleno de trastos viejos, herramientas enmohecidas y obras a medio terminar) debemos confesar que esa fluidez natural de un montaje y un texto narrativo son fruto de estas mil tramoyas y bambalinas. Es el fruto (y esto es lo hermoso) de una compleja materia prima, amasada y transformada por las manos hábiles, bajo la intuición y la tenacidad del verdadero creador.

Dejar hablar a la imagen es, sin duda, una experiencia estética. Habrá escritores que se resisten al método, por estar acostumbrados a basar su pluma en imágenes libremente creadas en su propia fantasía. Tales personas no sirven para el oficio que nos ocupa.

El redactor de textos cinematográficos debe saber "escuchar a la imagen".

Este dictado de la imagen debe ejercitarse por parte del estudiante, sin descanso. Deberá tener presente que el cine es, ante todo, movimiento. Si las imágenes se presentan fluidas, el texto deberá cooperar para que tal propiedad logre toda su magia. Si las imágenes parecen estancadas, y esto es inevitable por causa del tema tratado, la narración podrá empujar el interés con un ritmo compartido.

399

Si el texto nace de la imagen, nunca se caerá en uno de los más comunes errores: un texto disparado por un camino diverso al discurso visual de la imagen. Esta idea, repetida hasta el cansancio en estas páginas, tiene más importancia de lo que pueda aparecer a primera vista. No se trata de que las ideas, que dirigen conceptualmente el film, se bifurquen. Esto es de suponer que será evitado a todo trance. El asunto es mucho más estricto en cada pequeño instante, en cada toma, por decirlo así, aunque esto pudiese ser exagerado en apariencia. Una toma de imagen *perdida* es un elemento inútil al discurso de la forma artística.

Una palabra inútil también puede obscurecer ese discurso. Dos elementos valiosos, una imagen valiosa y una palabra valiosa, pueden tornarse inútiles por un mero desincronismo, un toque diminuto pero inoportuno.

Un escollo frecuente en la redacción de los textos proviene de los datos "importantes" sobre el tema del film y especialmente de las *cifras* indicadoras de progreso o de comparación.

400

Gran parte de los filmes documentales son financiados y supervisados por empresas o instituciones. Pocos son los empresarios que no presionan al cinematografista para que «no deje de decir» tal o cual cosa y tales o cuales cifras. Resulta muy difícil hacer comprender lo que será el éxito de un buen texto a personajes que ven una muestra del film (a menudo en versiones incompletas y en copias de trabajo rayadas) conociendo de antemano todo lo que significa el tema. Si tales datos y cifras no brotan como necesidad de la imagen misma, se les puede dar por perdidas; el espectador no las escuchará, ni menos recordará.

Si un dato o cifra es de vital importancia, se les deberá sustentar con una imagen destinada directamente a ilustrarlos.

Ante el cúmulo de filmes que no observan estas leyes, y que podrían contradecirlas, se hace necesario un llamado para situarnos en la posición correcta.

401

Es cierto que un film de noticias, de reportaje, de documento (como vemos a diario en la televisión) puede ser de indiscutible utilidad y valor humano. Pero no olvidemos que estas líneas están destinadas fundamentalmente al estudio estético del cine. Una cosa es que un film sea valioso como medio de información y difusión y otra muy diversa es que sea una obra de arte.

EL RITMO DE IMAGEN-TEXTO

- 402** Un buen montaje de imagen debe poseer un ritmo propio. Desde el momento que un film está concebido desde su origen como film sonoro y (yendo directamente a nuestro asunto) como film narrado, es legítimo aceptar que el ritmo puede ser *compartido* entre la imagen y el sonido.

Este término y su contenido podría haberse explicado en la materia iv. Hemos preferido hacerlo aquí porque el estudiante abarcará mejor su visión completa.

Si una banda sonora fuera incapaz de enriquecer, apoyar y dar vida al ritmo de la imagen, sería un elemento pobre e indeseable.

Desde el momento que el sonido actúa en simbiosis con la imagen, el ritmo resultante debe ser fruto de ambos.

Un film creado para ser sonoro no puede ser visto sin sonido; más aún, ninguno de los valores de su imagen podrá ser apreciado en su totalidad. Por lo tanto, el *ritmo* de un film mudo no puede poseer todas las mismas normas que posee el ritmo de un film sonoro. Lo que sí se mantiene en pie, como principio irrefutable, es que siempre la imagen deberá poseer ritmo. Sea un ritmo autosuficiente (en filmes mudos), sea compartido (en filmes sonoros).

- 403** En el caso de un film con narración, el *ritmo compartido* parece indispensable. No deberán contradecirse ambos ritmos, aunque el estilo lleve a un matizado "contrapunto" o independencia horizontal (§§ 372, 373).

El ritmo de la narración debe cuidarse en dos etapas: en su redacción escrita y en su interpretación en la sala de grabaciones. Para ello es importante la *cronometración* de que hablaremos más adelante.

LA PALABRA CLAVE

- 404** Dentro del ritmo podemos tratar un aspecto axial: *El momento de la palabra clave*.

Porque en todo texto narrativo (donde la economía de palabras y la objetividad son necesarias) abundan palabras solas, palabras solitarias, sin adjetivos, sin adverbios, que señalan un asunto preciso de la imagen. Como es lógico, tales palabras son claves y exigen un instante preciso. Si se les escucha un tercio de segundo antes o después, pierden su efectividad. Tal ajuste de precisión no se logra fácilmente con el locutor frente a micrófono. Es operación del editor, al armar la banda magnética de narración, en movimiento.

Es importante tomar conciencia de que tales palabras necesitan ajuste preciso, es cierto, pero que deben tenerse en cuenta en la redacción del texto. Es decir, se les debe buscar porque son elementos positivos de un buen texto.

Dijimos palabras «solas», no para indicar que deban existir ajenas a la sintaxis total de una frase. Podrán ser así; pero no es eso lo importante. Se trata del *valor*, o sea de acento o acentuación o inflexión de la voz con las que se les pronuncia. Para lograr ese valor no deberán ir metidas en medio de adjetivos, adverbios y preposiciones que las empalaguen.

Y atendamos al *momento* donde deban caer. Para ello partamos de la base segura, por ser la norma general, de que es mejor *anunciar previamente* a la imagen que viene. **405**

El asunto es delicado de tratar y nos atrevemos a plantearlo por tratarse de un efecto comprobado en toda clase de filmes, y de modo especial en los didácticos, que suponen un narrador que explica y dirige la atención.

La imagen de un gato puede caer en pantalla en forma esperada o inesperada. Si el espectador va siguiendo un proceso de imágenes que lo hace desembocar ineludiblemente en el gato, cuando éste aparece lo relacionará sin equívocos con todo el discurso anterior.

Supongamos una escena en que un niño de diez años busca a su gato por toda la casa y por fin decide salir al campo vecino. Puede seguir otra escena paralela, de la mamá enseñando a leer a la pequeña de cinco años. Si de pronto aparece un gato en la copa de un árbol, deja de ser "un gato". Para el espectador es "el gato". El gato esperado. **406**

Si en otro film, por ejemplo, en un documental sobre fabricación de instrumentos musicales, después de recorrer una moderna instalación de hornos para metales especiales y operaciones de afinación en instrumentos de bronce, apareciera un gato en primer plano, su figura resultaría *inesperada*: "un gato".

Todo film documental abunda en imágenes "inesperadas".

Puede decirse que la norma general dicta así: cuando se haga alusión o se nombre algún sujeto u objeto *inesperado* en el texto narrativo, *adelántese el texto a la imagen*.

Se objetará que así se suprimen interesantes "sorpresas". Distingase: si se desea sorpresa, no adelante nada. Pero si lo inesperado suscita imágenes o ideas que distraen del tema, debe evitar que sea inesperado mediante el adelanto del texto.

Desde otro ángulo podremos comprender mejor el importante alcance de lo dicho. Una imagen inesperada carece de relación con el desarrollo anterior del discurso. Al aparecer así desconectada, puede distraer la atención del tema. **407**

Es norma de buena didáctica no dejar que una imagen, traída ante los ojos para ilustrar una idea, lleve la fantasía hacia otro rumbo, y un instante después ya sea triple trabajo lograr encauzar su verdadero destino.

Volviendo a la fábrica de instrumentos, podemos imaginar un salón donde se muestran trombones, cornos, trompas, cornetas y toda la familia de los bronces. Y al narrador que invita a pasar a la sección cuerdas; pero antes de terminar con los bronces dice: —En un salón de bronces, un personaje goza de seguridad y paz. (Imagen del gato.) Al otro extremo de la fábrica comienza su exterminio. (Imagen de obreros trenzando cuerdas a base de tripas de gato.)

CRONOMETRACIÓN DEL TEXTO

Toda moviola profesional debe poseer un rodiillo dentado (*sproket*) que permita medir el *tiempo* en *minutos* y *segundos*, al mismo tiempo que se proyecta imagen en pantalla (§ 416). **408**

Si no lo tiene, el editor y/o redactor de textos perderán tiempo haciendo señas sobre la copia de trabajo-imagen para medir después los trozos en otras máquinas que posean *cronómetros* de film.

Un *cronómetro* de film consiste fundamentalmente en un rodillo dentado en conexión con un lector de *minutos-segundos* que dé exactamente un segundo cada 24 fotogramas y un minuto cero segundos cada 1,440 fotogramas.

Esta cronometración se usará en la segunda y tercera redacción del texto.

En la segunda, servirá de guía para quien desea pulir el texto. En la tercera, la medición será la pauta precisa para proceder a la grabación del locutor. Supone, por tanto, que la redacción está definitivamente trazada y ajustada a la imagen.

Siendo imposible someter al locutor a un tiempo rígido y siendo muy poco práctica hacerle leer el texto durante la proyección en pantalla, lo mejor será medir los tiempos máximos y mínimos que deba demorar en cada párrafo. Cuando aparecen palabras "clave", éstas deberán subrayarse en el escrito y anotar el tiempo exacto en que deban caer.

Si el texto está constituido por muchas palabras clave, que exigen precisión menor al 1/2 segundo, convendrá grabar el texto en film magnético perforado y ajustar la banda en moviola.

TERCERA PARTE

ARTESANÍA EN MOVIOLA

INTRODUCCIÓN

LA TAREA CREADORA DEL EDITOR

La decisión de comenzar a cortar supone una meditación y una visión total de la obra. El editor debe interpretar una concepción artística del director y para ello deberá poner una buena porción de creación personal. Si una edición no deja ninguna huella de estilo personal sobre el montaje de un film, no merece el calificativo de trabajo artístico.

409

Muchos editores "arman" películas con una pericia extraordinaria. Cada día, terminada una etapa de filmación, el laboratorio le entrega una copia de trabajo de lo filmado ayer; le pasa los *rushes*, el *daily workprint*. Y mientras el director sigue rodando nuevas escenas en el estudio o en exteriores, el oficial "edita" todo lo recibido, con una sola consigna dictada por un jefe de producción comercializado: «en 25 días más debemos estar en las salas públicas». De tales fábricas de filmes no pueden salir creaciones artísticas.

El aprendizaje de la cinematografía como arte no puede nacer de tales ambientes mecanizados. Es ésta la razón que nos mueve a detenernos a cada paso, en estos apuntes, en pensamientos aparentemente divergentes de la materia técnica que nos ocupa. No queremos que el discípulo se ahogue en la maquinaria y olvide que toda ella es un mero instrumento de creación.

Nada más definitivo que este párrafo de Carl Anders Dymling, productor de Ingmar Bergman: «Como norma él (Bergman) y yo discutimos la película en detalle y bastante antes que él comience a filmarla. Volvemos a conversar de ella *después* que él ha terminado la filmación y edición. Yo me rehúso a ver los *rushes* o pedazos de una película. Sólo cuando el corte aproximado está listo lo veremos juntos. Una de mis pocas normas

410

es no interferir jamás en el trabajo del estudio. Prefiero dejar solo al director durante el arduo tiempo por que debe atravesar»

- 411** Y ésta es la impresión de Ingmar Bergman: «Finalmente, está Carl Anders Dymling, mi productor. Él es lo suficientemente loco como para depositar más confianza en el sentido de responsabilidad de un artista creador, que en los cálculos de entradas y salidas. Así he logrado trabajar con una entrega total que ha llegado a ser algo así como el aire mismo que respiro».

Poco antes, Bergman ha resumido así lo que significa su artesanía: «Ahora nos topamos con las cosas esenciales, que son para mí el montaje, el ritmo y la relación de una imagen con otra —la vital tercera dimensión sin la cual un film no es más que el producto muerto de una fábrica».

(Ambos textos son los dos respectivos prólogos a la edición de *Four Screen-plays of Ingmar Bergman*, Simon and Schuster, New York, 1960).

«CUTTING», SINÓNIMO DE EDITAR

- 412** No deja de ser curioso que los tratadistas de lengua inglesa se refieran a menudo al trabajo de moviola con la palabra *cutting*; como si lo más característico de la edición fuese *el cortar*. También en nuestros países se acostumbra así. Y se pregunta: «¿Está cortada la película?» «No, aún está en corte».

Es curioso, porque *compaginar* o editar (*editing*) consiste mucho más en ordenar, seleccionar y empalmar, que cortar.

La operación última de un editor (compaginador) está destinada a encontrar (o a crear) las *transiciones visuales* o *estéticas* entre una toma y la siguiente; es «esa relación de una imagen con otra» que acabamos de leer en Bergman (§ 411). Ahora bien, debemos reconocer que el camino para lograrlo es cortando.

- 413** Parece algo inherente al cine mismo el hecho de que se deba filmar en tomas, en planos *más extensos* de lo necesario y en orden que obedece a otras razones distintas al orden del guión técnico. Todo intento de imaginar alguna técnica para filmar en orden de guión y a la longitud definitiva, en otras palabras, para montar con la cámara, no va más allá de una teoría impracticable.

Cualquier persona que ha creado un film, por corto que sea, sabe que durante la filmación, y aun terminada ésta, todavía se ignora cómo será la obra. Simplemente, porque la etapa de moviola es tan creativa como las anteriores.

Es muy posible que esta última afirmación ofenda a muchos profesionales, especialmente a directores. En lugar de disculparnos, cometeremos otra mayor indiscreción afirmando que si la edición no es creativa, es porque el realizador del film (léase el director) no ha captado aún lo que significa el montaje.

CAPÍTULO PRIMERO

LA MOVIOLA

MECANISMO BÁSICO

La moviola es una máquina para editar filmes, que tomó su nombre por extensión de la antigua marca americana Moviola Manufacturing Company. En otros países se la llama mesa de compaginación, editora (*editing machine*), etc. **414**

La "moviola" americana es vertical. Los filmes pasan en la misma dirección que deberían tomarse con las manos para inspeccionar un cuadro: de abajo hacia arriba.

Otras marcas, alemanas e italianas, son mesas horizontales donde los filmes pasan acostados, del lado izquierdo al derecho.

Básicamente una moviola es una proyectora que permite las siguientes operaciones: **415**

- 1ª Detener un fotograma en pantalla sin que se deteriore el film con el calor de la lámpara.
- 2ª Acceso a la ventanilla de proyección para hacer marcas de lápiz de cera sobre el film; sobre el mismo fotograma que se proyecta en la pantalla.
- 3ª Fácil enhebrado, fácil extracción de trozos sobrantes y fácil acceso a los sitios de corte y empalme del film.
- 4ª Diversas velocidades con motor de velocidad variable, tanto en marcha adelante como en retroceso. El film puede pasar cuadro a cuadro, muy lento, muy rápido; también puede pasársele a velocidad normal de 24 fotogramas por segundo.

- 5ª Recorrido diverso para el film imagen y el film sonido. Bobinas o platos diversos para entrega y recepción de los rollos de imagen y de sonido.
- 6ª Posibilidad de desplazar la banda imagen y/o la banda sonido para ubicar su sincronismo. Para que corran paralelas, posee dos rodillos dentados de sincronización (*sync-sprockets*) que pueden soltarse para desplazar las bandas entre sí o pueden ajustarse para la marcha paralela.
- 7ª Cabezas reproductoras de sonido óptico y magnético, con acceso fácil para hacer marcas de sincronización sobre el film sonido.

416 Según el modelo de moviola se añadirán otros accesorios y diversos mecanismos de operación.

Algunas moviolas carecen de grifa en el sistema de arrastre del film. Este pasa en forma continua y la fijación del cuadro proyectado se realiza mediante una corona de prismas. La proyección no cae sobre un vidrio transparente, sino que la pantalla es de papel o cartulina. Con ello se hace cómoda su renovación y hacer anotaciones o calcar siluetas de un fotograma detenido.

Entre los accesorios importantes de toda moviola se debe contar el *timer* o contador de tiempo. Consiste en un rodillo dentado (de 16 ó 35 mm según el film que se use) que marcará un segundo al paso de cada 24 fotogramas, y un minuto cero segundos al paso de 1440 fotogramas. Este reloj que señala segundos, minutos y horas es la ayuda más eficaz para gran parte de los trabajos de sonido.

La disposición esquemática de una moviola horizontal (Lámina 81) nos mostrará los cuatro puntos críticos del recorrido sincrónico: 1. ventanilla de proyección (VP); 2. cabeza reproductora de sonido óptico o magnético (CS); 3. *sprocket* de imagen (SPR I) y 4. *sprocket* de sonido (SPR S).

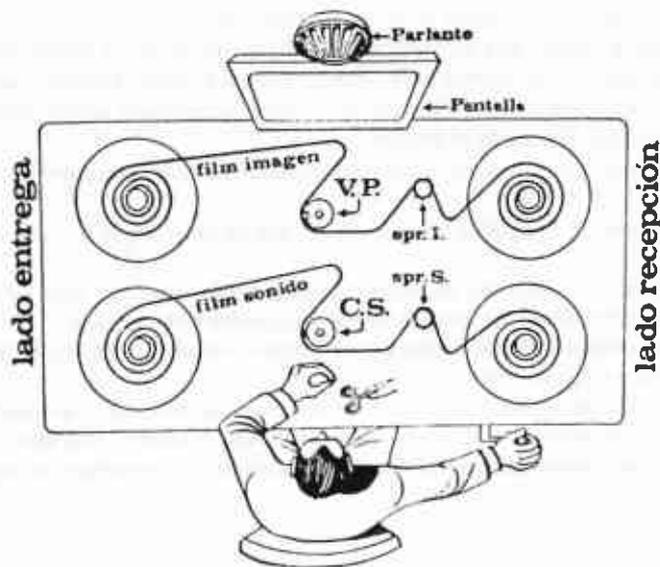


Lámina 81

1. *Ventanilla de proyección*. La imagen que se proyecta en pantalla es la imagen del fotograma que pasa, o se deja estacionado, frente a la ventanilla. Éste será, por lo tanto, el sitio donde se hagan las marcas cuando se arma un rollo de imagen.

417

2. *Cabeza reproductora de sonido o cabeza de play-back*. El sonido que se escucha en el parlante es el que pasa por frente a la cabeza $\#$. Por lo tanto, éste será el sitio donde se hagan las marcas sobre el film o banda de sonido, cuando se sincroniza imagen y sonido. (Véase párrafo 493 y Lámina 97)

3. *Sprocket de imagen*. Después de pasar por ventanilla de proyección, el film pasa por un rodillo dentado o *sprocket* de sincronización.

4. *Sprocket de sonido*. Destinado al film sonido.

Ambos *sprockets* se llaman «de sincronización» por estar mecánicamente engranados entre sí, de modo que giran a idéntica velocidad, arrastrando exactamente la misma cantidad de fotogramas en ambos filmes. De este modo, si un film trajera la imagen en un rollo y el sonido en otro y fuesen colocados en moviola desde un punto común de partida (un *start*) se vería y se escucharía en sincronización de principio a fin.

418

Ambos *sprockets* son *ajustables* a voluntad. Esto significa que existe la posibilidad de soltar uno de los *sprockets* para desplazar una banda con respecto a otra. Esta acción de soltar y ajustar los *sprockets* constituye la operación rutinaria en la búsqueda y corrección de la sincronización entre los diversos trozos de imagen y de sonido que hacen la edición.

Se trata, por lo tanto, de dos operaciones básicas: el montaje de la imagen y la sincronización del sonido.

El montaje de la imagen queda casi totalmente definitivo en la moviola, exceptuando algunos efectos visuales que exigen trabajo ulterior del laboratorio. El montaje del sonido, en cambio, no se termina en moviola, sino más bien en la sala de sonido, durante los *mixings* o grabaciones finales. Tal montaje del sonido, sin embargo, exige una difícil operación en moviola, que constituirá el asunto más importante de esta materia: la sincronización.

419

La edición de la imagen es, ciertamente, lo más importante de nuestro estudio y por ello le hemos dedicado la mayor parte de este libro. Aquí le destinaremos algunos párrafos en su aspecto técnico.

CAPÍTULO SEGUNDO

EL MATERIAL IMAGEN

COPIA DE TRABAJO O EL COPIÓN, *WORKPRINT*

El editor trabaja exclusivamente con una copia. Nunca, por lo tanto, manipula el film original de cámara. **420**

Esta copia se llama *copión* (copia-campeón), o *workprint* (copia de trabajo).

El material con que se hace esta copia es la misma emulsión positiva (léase *print positive film*) con que se hacen las copias finales de exhibición. Estas últimas suelen llamarse copias compuestas (*composite prints*, compuestas de imagen y sonido), mientras el *workprint* es copia de imagen sola (copia muda).

Otra diferencia fundamental entre las copias de trabajo y las copias compuestas es que estas últimas han sido copiadas con diversas luces, según las correcciones de copiadora que exige una densidad general equilibrada. Toda copia compuesta, por cuidadoso que haya sido el cinefotógrafo en la medición de la luz y colocación del diafragma, exige un estudio de luces de copiadora para cada toma del negativo original. Este cálculo de las diversas luces se llama *timing* y el técnico que lo ejecuta, *timer*. **421**

Esta correlación de luces no suele hacerse con las copias de trabajo, ni con los *rushes* (§ 454), por dos razones: primera, porque no debe muescarse el negativo original. Toda muesca (trozo sacado en el borde del film negativo), destinada a impulsar el sistema eléctrico que cambia las luces de la copiadora, debe hacerse solamente cuando el negativo está ya cortado y empalmado para hacer las copias compuestas. Segunda razón: porque

una copia de trabajo o copión de una sola luz de copiadora (se supone que se ha elegido una luz intermedia, normal) será la mejor pauta para juzgar la calidad del negativo original.

Por lo tanto, la copia de trabajo debe ser pedida *one-lite* (como suele escribirse en EU), «de una luz».

Cuando se trata de copias de color, la corrección es doble: corrección de luz y corrección de color. De aquí que cuando se solicitan las copias de trabajo-color sea necesario especificar: *one-lite* y *non-color-corrected*.

Así como es cierto que el editor sólo opera con su copia de trabajo, no es menor cierto que debe conocer perfectamente las diversas emulsiones que dieron origen a esa copia. Por esta razón en los párrafos siguientes intentamos dar una pauta resumida de los diversos tipos de filmes que podrían traer problemas a su trabajo en moviola.

DIVERSAS EMULSIONES

422 Las emulsiones, como tal, se dividen en grupos muy complejos según sus diversos destinos y según sus características sensitométricas. El nombre de "emulsión negativa" no significa necesariamente que esté destinada a producir una imagen negativa. Igual cosa sucede con el nombre de "emulsión positiva". Si se carga cámara con una emulsión positiva, se filma con ella, por ejemplo, títulos de letras blancas sobre fondo negro, y se procesa aquella emulsión, el resultado será una imagen negativa (letras negras sobre fondo transparente). La emulsión destinada a regrabaciones de sonido óptico es, según las fábricas, un *positivo de sonido óptico* a pesar de que resultará un negativo-sonido.

Como es evidente, para un editor, los términos negativo y positivo se refieren directamente a la *imagen resultante*, sean cuales fueren las características de las emulsiones usadas.

423 En producciones blanco y negro los filmes usados son:

Negativo original en cámara (*Panchromatic Negative Film*).

Positivo para la copia de trabajo (*Release Positive Film*).

Negativo sonido en grabación óptica (*Sound-Recording Positive Film*).

Positivo para las copias compuestas (*Release Positive Film*).

Cuando se usa en cámara un film reversible⁵⁹ y se desean muchas copias de la producción, los pasos son los siguientes:

Reversible original (*Reversal Camera Film*).

Duplicado de negativo (*Duplicating Neg. Film*)

Positivo para copia de trabajo (*Release Positive Film*)

Negativo sonido (*Sound-Recording Positive Film*).

Positivo para copias compuestas (*Release Positive Film*).

⁵⁹ Reversible, sea blanco y negro o color, es un film que sufre un doble proceso, primero como negativo y luego como positivo. El resultado final, por lo tanto, es que la misma emulsión expuesta en la cámara puede ser proyectada como un positivo.

Quando se necesita duplicar los negativos, sea por cuidar de riesgos al negativo original, o por tener que enviar negativos a otros países, el procedimiento consiste en duplicar mediante una copia de tonos suaves (sin el contraste de las copias de exhibición) que lleva el nombre de copia *master*. De este *master positive* (o positivo maestro) se sacarán los duplicados de negativo deseados, que darán origen a otras copias compuestas de exhibición.

EL LADO DE LA EMULSIÓN

El editor deberá conocer con precisión cuál es el original de cámara de donde procede su copia de trabajo

424

Lo más importante será saber si procede de un negativo original o de un reversible de cámara.

Recuérdese que el nombre de film «original» se aplica exclusivamente al film usado en cámara.

En toda filmación, el film puesto en cámara *siempre* debe tener su emulsión hacia el lente, o sea hacia el sujeto (Lámina 82-A).

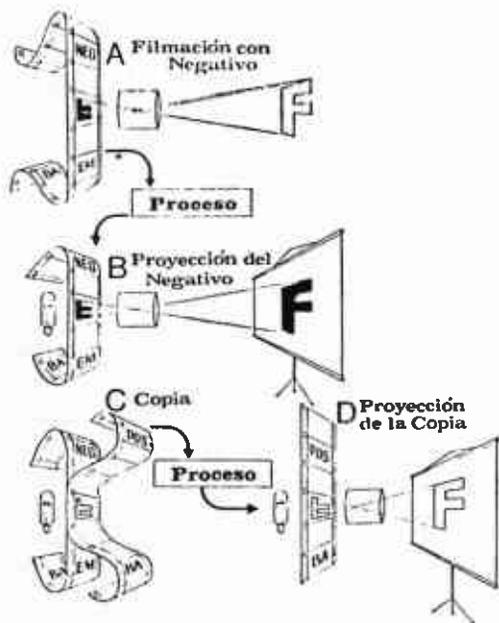


Lámina 82

De aquí nace la diferencia fundamental entre una emulsión negativa y una emulsión reversible puestas en cámara. En el primer caso es una emulsión "negativa" la que mira al sujeto. En el segundo, es una emulsión "positiva" (porque el resultado final de un film reversible es una imagen "positiva").

Para comprender el asunto "lado de la emulsión" imaginaremos que la misma filmadora se transforma en proyectora y en copiadora. Si la emulsión negativa reproduce al sujeto y después del proceso se quisiera mirar la imagen negativa en pantalla, bastaría colocar el negativo en idéntica posición dentro de la filmadora-proyectora y hacer pasar luz a través del negativo y del lente para que el sujeto quedara en la misma posición sobre pantalla; es decir, con el lado izquierdo y el lado derecho, arriba y abajo, iguales a la realidad (Lámina 82-B). Claro está que la imagen se proyectaría en negativo.

Supongamos ahora que queremos hacer una copia positiva dentro de la misma filmadora. La película positiva virgen (*raw-stock*) debería ir entre la emulsión del negativo y la ventanilla de la filmadora; ambas emulsiones, la negativa y la positiva virgen, tocándose; porque de ninguna manera se puede lograr una copia nítida a través de la base del negativo (Lámina 82-C). La luz para copiar deberá atravesar el negativo y caer sobre la emulsión del positivo. Imaginemos procesado el positivo y, quitado el negativo de la filmadora donde volvemos a colocar la copia positiva, en idéntica posición a la que tenía durante el procedimiento de copia. Si hacemos pasar luz a través de la copia y del lente, veremos en pantalla al sujeto en su misma posición real (Lámina 82-D).

Este modo de imaginarse el procedimiento es útil para comprender definitivamente lo que sucede a la imagen y a la posición de los filmes en filmadora, copiadora y proyectora. Lo importante de retener es que la *emulsión negativa mira hacia el sujeto* (si fuese proyectada debería mirar hacia pantalla). La emulsión positiva, en cambio, no debe mirar hacia pantalla; es la *base del positivo* la que mira hacia pantalla, para que el sujeto aparezca en su posición real.

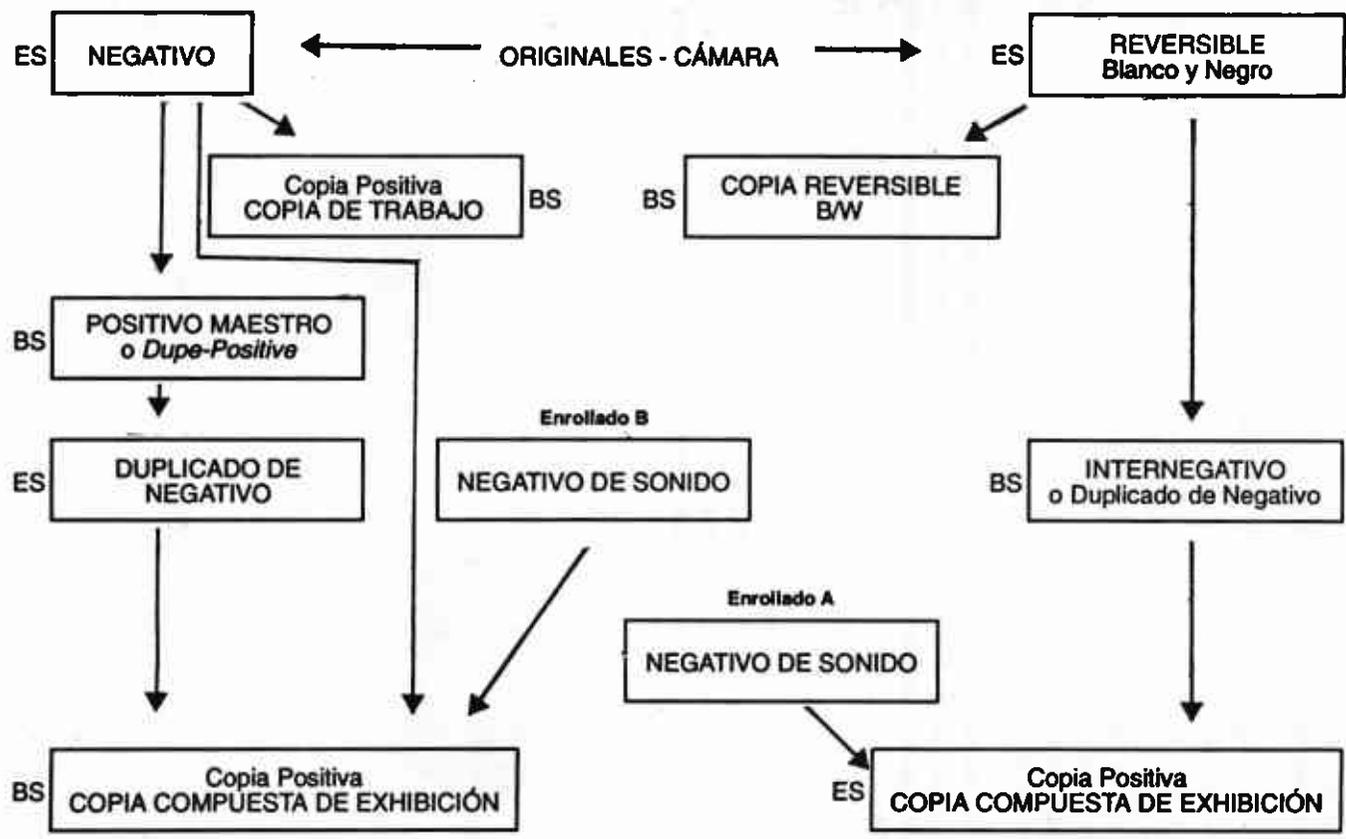
425

Si atendemos ahora a una emulsión reversible, tendremos que: en cámara, como siempre, la emulsión debe mirar hacia el sujeto. Procesado el film reversible obtendremos una imagen positiva, que en proyectora deberá quedar en la misma posición que estaba en la filmadora. Por lo tanto: *un original reversible de cámara debe ser proyectado con la emulsión hacia pantalla*. O sea, la posición contraria a la de una copia-positiva de negativo-original.

Este asunto es mucho más importante de lo que pueda imaginarse a primera vista, pues son innumerables los tropiezos de muchos principiantes que mezclan en moviola trozos de copias de trabajo que proceden de diversos originales y después de terminado el arduo trabajo de edición y sonorización, se topan con barreras insalvables en el armado del negativo en la copiadora. El asunto se complica más aún en filmes de 16 mm de una sola perforación.

Para aclarar más el panorama será útil un cuadro sucinto de las familias de copias y duplicados, a los que añadiremos dos siglas para indicar sus posiciones del lado emulsión. Éstas serán: ES (*emulsion to the screen*) y BS (*base to the screen*); lo cual podrá interpretarse como "emulsión hacia la pantalla" y "base a la pantalla", respectivamente (§ 426).

DIVERSAS GENEALOGÍAS DE EMULSIÓN



427 Cuando de un reversible original *blanco y negro* se quieren hacer copias compuestas (imagen y sonido) directamente sobre otro reversible (*black and white-reversal-print*), el sonido será positivo, enrollado B.

Cuando se trata de un original en color se tendrán en cuenta las siguientes normas:

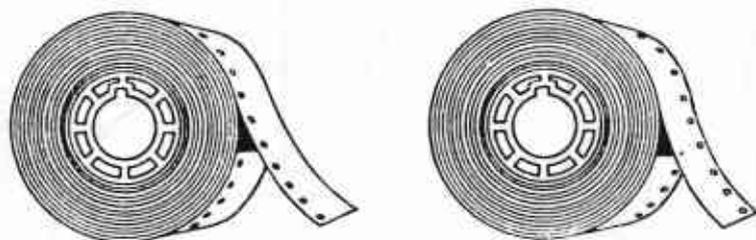
1. Si se quiere hacer copias compuestas directamente sobre otro *reversible-color* (copia reversible en color), el *sonido será negativo*, enrollado B.
2. Si se quiere hacer un internegativo en color y de éste sacar copias compuestas sobre positivo-color (*color-positive-print*), el *sonido será negativo*, enrollado A.
3. Si se quiere hacer un internegativo blanco y negro (*b/w internegative*) y de éste sacar copias compuestas sobre positivo blanco y negro (*b/w positive print*), el *sonido será negativo*, enrollado A. (Igual que si se tratara de un original reversible blanco y negro, como puede verse en el cuadro anterior de las genealogías diversas).

Recomendamos el estudio del *handbook* publicado por Association of Cinema Laboratories (ACL)⁶⁰ *Recommended Standards and Procedures for Motion Picture Laboratory Services*, que conviene tener a mano como guía de muchos asuntos que conciernen al editor.

ENROLLADO

428 Todo film virgen o *raw-stock* suele ser entregado por las fábricas enrollado con la emulsión adentro. Es lo que se llama *emulsión side in*.

En los filmes de 16 mm de una sola perforación (*perforated one side*) cabrán dos maneras de enrollarlo, según el lado en que quedan las perforaciones. Para ponerse de acuerdo se ha adoptado la denominación de enrollado (o *winding*) A y enrollado B.



Enrollado A

Enrollado B

Emulsión Adentro

Lámina 83

Para distinguirlo, sígase el siguiente método: tómese el rollo vertical y con la mano izquierda, de tal manera que la punta del film se desenrolle por arriba y hacia la derecha. Si las perforaciones quedan hacia la persona, se trata de enrollado A; si quedan hacia el lado de afuera se trata de enrollado B (Lámina 83).

⁶⁰ 1925, K. Street. N. W., Washington, D. C. 20006, E.U.

Toda cámara filmadora exige un enrollado B.

429

Todo grabador óptico exige:

1. Enrollado B, para un negativo sonido que se destina a copias compuestas con imagen de negativo-original.
2. Enrollado A, para un negativo sonido que se destina a copias compuestas con imagen de reversible original.

NOTA: es conveniente fijarse que el tipo de enrollado puede ser cambiado con un solo enrollado de todo el stock. Porque, en el fondo, todo film de una perforación es siempre igual y lo único que cambia es la dirección del enrollado: en otras palabras, bastará con dejar al extremo de salida lo que estaba en el núcleo, mediante un enrollado completo en la misma dirección: o sea, dejando siempre la emulsión adentro.

ORIGINAL JUZGADO POR LA COPIA DE TRABAJO

Como hemos dicho, el editor trabaja exclusivamente con su copia de trabajo y no suele tomar el negativo original. Sin embargo, a través de su copia de trabajo deberá adivinar lo que pudiese contener el original, para evitar problemas ulteriores. A continuación enumeramos los factores que deberá tener presentes, cuando recibe la copia de trabajo, y los escollos que evitará.

430

1. No mezclar negativos de diverso origen

No mezclen nunca tomas sacadas de negativo original, con tomas sacadas de original reversible. Las conocerá fácilmente porque resultarán copias de trabajo con emulsión a lado diverso.

Si la mezcla es de suma importancia (por ejemplo, tomas de un documento irremplazable) no se intente editar la mezcla sin consultar detenidamente con el laboratorio.

Recordemos, una vez más, la razón de esta alerta: cualquier duplicado de negativo sacado de un original reversible mediante una copiadora de contacto quedará con la emulsión al otro lado con respecto a la emulsión de un negativo original de cámara y, por lo tanto, las copias positivas tendrán emulsiones a lado distinto.⁶¹

Como *regla práctica*, destinada a evitar grandes dolores de cabeza en las copias finales (*release composite prints*), toda producción que se ha iniciado con negativo original en cámara deberá continuarse con este mismo material; y todo film iniciado con original reversible en cámara deberá continuarse sin ninguna toma con negativo en cámara.

Este asunto se torna delicado en films de 16mm, toda vez que este formato exige perforaciones a un solo lado, para dejar al otro lado el *track* de sonido.

⁶¹ Las copadoras de contacto (*contact-printers*) necesariamente trabajan con ambos filmes en contacto de ambas emulsiones (la emulsión del negativo "se besa", como se dice en algunos laboratorios, con la emulsión del positivo virgen o *raw-stock*). Las copadoras ópticas (*optical-printers*), en cambio, pueden copiar "a través de la base" del negativo, pero tales máquinas son menos comunes que las de contacto. Además, esta última operación sólo podrá hacerse con negativos de doble perforación, en 16 mm.

431 2. Negativos sonido-óptico en correcto enrollado

Aunque este asunto no atañe directamente al editor, es de gran importancia que conozca los posibles problemas de un negativo sonido, especialmente cuando llega a sus manos un film de aficionados, quienes pierden tiempo y dinero en regrabaciones ópticas pedidas a las salas de sonido, sin aviso previo acerca del tipo de film imagen (§ 427).

432 3. Rayas, manchas, pizcas y veladuras

Cuando el editor descubra rayas, manchas o pizcas molestas en una toma, deberá determinar de inmediato si tales defectos están sólo presentes en su copia de trabajo o si se encuentran también en el original de cámara.

Para saberlo no es necesario revisar el negativo original, sino sólo atenerse a la siguiente norma: toda mancha, raya o pizca del negativo original se reproduce como transparencia en la copia positiva. Por lo tanto, las rayas serán blancas en la copia, las veladuras serán luminosidades, las pizcas serán puntos blancos en la copia de trabajo cuando son defectos del original. Si los defectos son negros u oscuros, son sólo de la copia de trabajo.

Lo contrario sucederá cuando el original de cámara es un reversible. Por lo tanto será más difícil cerciorarse, dado que las rayas de la copia de trabajo (oscuras en pantalla serán iguales a las rayas o pizcas del original (también oscuras en pantalla al proyectar la copia de trabajo). Este problema hace, al mismo tiempo, más seguro a un film con reversibles de cámara, toda vez que las rayas oscuras y las pizcas negras no son tan molestas para el espectador, como las rayas y pizcas blancas que distraen notablemente.

Cuando las tomas de original negativo son de gran valor y están rayadas, se podrá acudir a los diversos sistemas de coat (o barnices protectores y de penetración) que hacen desaparecer en gran parte aquellos defectos.

433 4. Tomas fuera de foco

Por lo general, toda toma que resultó defectuosa por falta de nitidez, debe ser descartada de inmediato. La moviola engaña nuestra visión por su pantalla pequeña y sus sistemas ópticos destinados a la sola edición. Es fundamental juzgar la nitidez de la imagen en la sala de proyección, antes de cortar y ordenar el material de la copia de trabajo.

Igual cosa podrá decirse de los posibles remezones defectuosos de la cámara, que no se perciben con claridad en moviola.

Como es muy fácil que se deslicen algunos de estos defectos durante la edición, será útil proyectar la copia de trabajo en pantalla grande antes de entregarse a la tarea definitiva del *fine-cut* (o corte definitivo).

434 5. Numeración de pietaje (*edge numbers*)

Todo negativo original lleva en el borde un número de, por lo menos, cinco cifras que señala el pietaje. Estas cifras negras se copian blancas en el borde del positivo. De este modo toda copia de trabajo (*workprint*) llevará una cifra diversa cada pie. En 35 mm será cada 20 fotogramas (= 1 pie) y en 16 mm será cada 40 fotogramas (= 1 pie). Tales cifras harán posible después, durante el corte del negativo, ubicar la correspondencia precisa entre los trozos cortados por el editor y su correspondiente imagen negativa.

El editor tendrá especial cuidado, cada vez que corte trozos de tomas muy pequeños, de fijarse si han quedado cifras de pietaje. De lo contrario, deberá anotarlas y entregarlas al cortador de negativo. Para obviar este problema algunas fábricas han adoptado un sistema de cifras para stock de 16 mm, también cada 20 fotogramas (1/2 pie).

Si las producciones son muchas, o si la numeración del original resultara poco nítida, se puede imprimir una nueva numeración, a la cual se pueden añadir dos letras iniciales que ayudan a identificar una producción. Por ejemplo *MO 000*, que se repite en cada pie del original y paralelamente en cada pie de la copia de trabajo. Este tipo de numeración se llama: código entintado de numeración o números de código entintado. Debe solicitarse a los laboratorios antes de *cortar* los filmes, pues de lo contrario, unos pocos fotogramas abstraídos bastarían para desincronizar ambas bandas al ser puestas en la máquina impresora.

435

EMPALMES DE LA COPIA DE TRABAJO

Dado que la artesanía en moviola es un continuo cortar y empalmar filmes, es importante adquirir habilidad y conocer los medios para ello.

436

Desde hace veinte años se comenzó a usar el tape-adhesivo para agilizar los empalmes. Antiguamente los editores raspaban con cuchilla y pegaban con cemento los filmes. Las moviolas eran un montón de engranajes y rodamientos «lubricados» con polvo de emulsión. Actualmente se usa tape-adhesivo que, puesto por ambos lados, sujeta por largos períodos de trabajo un copión de imagen.

Hasta hoy todavía no se logra una máquina rápida para empalmar. Esta operación continúa gastando un buen porcentaje de la energía nerviosa del editor. Es evidente que los inventores han ignorado especialmente este campo del cine. Parece como si los ingenieros no se hubiesen sentado jamás a editar, o los que pudiesen haberlo hecho han carecido de imaginación.

La verdad es que las moviolas, aun las más avanzadas, son mecanismos que tratan bastante bien al film y bastante mal al editor. Si no, ¿cómo explicar la absurda pérdida de tiempo y de esfuerzo que significa sacar los filmes de sus recorridos para cualquier marca, corte o empalme, y volver a enhebrar los filmes en los rodillos y ventanilla y dejarlos en correcta tensión cada vez que se decide cortar unos pocos cuadros? ¿Acaso es imposible construir un desvío del film excedente que permita empalmes bajo acción de pedales, entre dos fotogramas determinados y sujetos por pinzas dentro del recorrido?

Lo que sucede es que los editores son pocos en el mundo. La mayoría de ellos no levantarían un dedo por cambiar sus métodos antiguos. Cuando no hay venta masiva, las fábricas prefieren no complicar sus sistemas tradicionales.

PRIMER CORTE Y ORDENACIÓN DE IMAGEN

Toda filmación de una producción se hace en el orden que exige la economía de tiempo, viajes, escenografías, etc. La copia de trabajo, por lo tanto, llega a manos del editor en un orden completamente diverso al señalado por el guión técnico.

437

El editor debe cortar las tomas y ordenarlas. Esta primera ordenación incluye generalmente las claquetas iniciales de cada toma, especialmente aquellas que pertenecen a tomas con claquetas de sonido directo (§ 451). Para este primer armado necesita tener a la vista el guión técnico y las anotaciones hechas durante el rodaje por la *script-girl* o/y el ayudante de dirección. En tales anotaciones encontrará explicaciones de por qué se repitió una toma (*takes* y *retakes*) y cuál de ellas fue estimada como la más satisfactoria. Otras claquetas dirán: *TOMA 29 - DEFENSA*. Será éste un *protection-shot* para facilitar el montaje de un diálogo (§ 262).

- 438** El film imagen no está aún editado, sino sólo en orden. Carece de *tempo*, porque sus tomas están excesivamente largas por cabeza y pie. En muchos casos han quedado varias tomas seguidas, sin decidir aún cuál será la definitiva. Es el momento en que el editor puede contemplar repetidas veces *todo el material* que caerá en sus manos.

Algunos editores arman por separado las escenas mudas, de las escenas con sonido directo: sabedores de que es imposible juzgar la calidad de una toma o planear los cortes de tomas con sonido, mientras no se vean y escuchen simultáneamente. Este primer armado de las escenas con diálogo es rápido, pues cada toma-imagen se añade simultáneamente con su banda magnética paralela, ajustando el primer fotograma de claqueta cerrada (Lámina 88) con la emisión sonora característica que trae el film magnético. En los casos en que en medio de varias tomas con sonido deban intercalarse otras tomas mudas, se añade un *leader* (un film sin uso) que supla su longitud en la banda sonora. Así se logra que las escenas o secuencias con diálogos queden en rollos mayores, sincronizados por un *start* inicial (§ 467, 481)

LA PRIMERA EDICIÓN (corte aproximado)

- 439** No es conveniente comenzar a trabajar con una sola secuencia y tratar de pulirla y ritmarla minuciosamente. Lo mejor es ir tratando el film completo en cada una de las etapas. De ese modo se atiende permanentemente al aspecto total de la obra (§ 47, 60, 62), a los valores armónicamente barajados, y se percibe mejor la exigencia de diversos ritmos o *tempo*s en cada escena y en cada secuencia.

Terminada la primera etapa de ordenación (§ 437) y su revisión total (§ 438), se inicia la edición propiamente tal, con una primera selección de las tomas (*takes*) que serán dejadas y se ejecutan los cortes más evidentes. El resultado de esta etapa suele presentar el film con todas las tomas bien *despuntadas* y sólo con las tomas necesarias. *Toma despuntada* significa un trozo de imagen al que se le han eliminado los momentos muertos de principio y fin, de cabeza y pie, quedando sólo lo que podría aprovecharse en el montaje definitivo. Tal edición primera se llama corte aproximado (*rough-cut*).

De aquí se pasa al corte fino, que exige pulimiento de todos los detalles de continuidad, ritmo y estilo de montaje.

EFFECTOS VISUALES

Llamemos así a todos los cambios que puedan hacerse sobre una imagen filmada, cuya finalidad sea acentuar las transiciones entre una toma y otra. En EU son llamados *special effects* y se cuenta con una serie de nuevas máquinas y procedimientos de copia para realizarlos.

El editor debe conocerlos por tres motivos: primeramente para saber *cuáles* son los disponibles en los laboratorios, *cuándo* conviene usarlos como elementos del montaje y, en tercer lugar, *cómo* deberá marcar sobre la copia de trabajo el efecto deseado.

1. Cuáles son los efectos

Los más importantes son los destinados a servir de *puntuaciones* al lenguaje cinematográfico. Ellos son, especialmente, *fading*, disolvencia y doble exposición.

Fading es el nombre genérico de todo *fundido* de la imagen. *Fade-out* es el obscurecimiento paulatino de la imagen, que va desde su densidad normal hasta el negro total.

Fade-in es el inverso: desde negro total a densidad normal. Se lo puede usar con obscurecimiento rápido o lento, que (según los sistemas más comunes) son de 16, 24, 32, 48, 64 y 96 fotogramas. El *fade standard* es de 48 fotogramas (2 segundos).

Disolvencia es una sobreimpresión de un *fade-out* y de un *fade-in*. Al mismo tiempo que el pie de una toma va desapareciendo, la cabeza de la toma siguiente va apareciendo encima. Por lo tanto, no se produce obscurecimiento, dado que la nueva imagen surge sobre la otra.

El largo *standard* de una disolvencia es de 48 fotogramas, pero se puede alargar o acortar, según las posibilidades que ofrece cada laboratorio.

Doble exposición es una sobreimpresión (*superimposure*) de dos o más imágenes. Las dos o más imágenes se ven una sobre la otra en pantalla. Su longitud depende del asunto que se trata en el argumento o en el montaje de la secuencia.

Otro extenso grupo de efectos son los *wipes* o cortinillas, cuya forma varía según la fantasía con que se les hace: persianas de alto-abajo, laterales, estrellas, círculos, rodillos giratorios, etc. Cada laboratorio ofrece una lista de todos los que puede efectuar en sus máquinas, llamadas copiadoras ópticas.

De otros efectos no hablamos aquí, por no tener relación con el trabajo del editor.

2. Cuándo conviene usarlos

Hoy día se usan muy pocos efectos en la sintaxis del montaje. Confiando en la rápida captación de las relaciones argumentales entre una escena y otra por parte del espectador, los directores prefieren no "realentar" la acción con *fadings* o disolvencias. El salto directo o corte-directo⁶² se usa, sin titubeos, entre el día y la noche, un sitio u otro, el comienzo y el término de un viaje, sin que medie efecto alguno entre ambas escenas.

Sin embargo, hay momentos en que un efecto se torna indispensable. Los *fade*s (*out-in*) son necesarios para separar dos secuencias donde el asunto cambia por completo. Los disolventes son usados especialmente para relacionar dos asuntos, para sintetizar un

⁶² Llámese corte directo o *straight-cut* al paso de una toma a otra sin efecto alguno.

440

441

442

paso de tiempo entre dos épocas diversas, para volver atrás en algo que pasó largos años antes (*flash-back*).

La doble exposición se usa especialmente en títulos; pero son un recurso eficaz para relacionar y sintetizar el tiempo y el espacio.

443 3. Cómo se marcan sobre la copia de trabajo

Dado que la inmensa mayoría de los efectos no se hacen en cámara (durante la filmación) sino que se determinan sobre la copia de trabajo ya editada y se realizan sobre el negativo original (comúnmente a través de duplicado, §§ 421,423), el editor debe dejar muy claramente indicado dónde va cada efecto y qué dimensión tendrá.

La Association of Cinema Laboratories (A.C.L.) de EU ha indicado varias marcas adoptadas como convención, para señalar los efectos más comunes, y algunos otros datos útiles acerca de las tomas y empalmes. Tales marcas convencionales son seis (ver Lámina 84). La marca 5a, "toma extendida", se refiere a tomas que, por rotura de perforaciones u otras causas, debería ser más extensa y ocupar los fotogramas de *leader* que se dejaron en su lugar, dentro de la copia de trabajo. La marca 6a indica cortes y empalmes equivocados en medio de una toma y que no deben tenerse en cuenta.

Todos estos seis tipos de marca son indicaciones que atañen directamente a los encargados de cortar el negativo original.

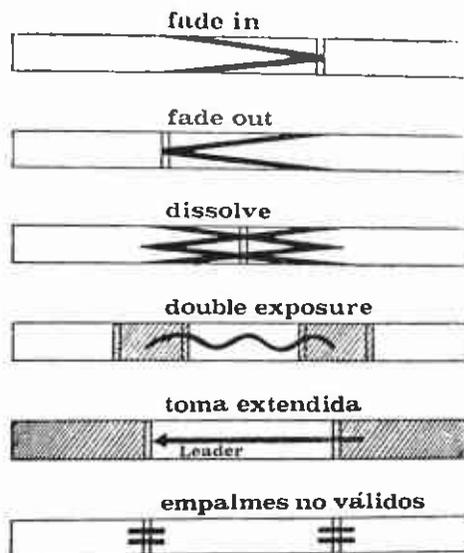


Lámina 84

EFFECTOS ÓPTICOS DE COPIADORA

444 De esta compleja materia técnica, que pertenece a laboratoristas, copistas y cortadores de negativo, el editor debe conocer algunos aspectos que atañen directamente a su corte de la copia de trabajo y a los efectos que deje señalados.

Las máquinas copiadoras actuales están provistas de sistemas adicionales para hacer *fadings*.

Sin embargo, es necesario saber las limitaciones del sistema actual y sus exigencias preparatorias. Ante todo, téngase presente que un *fading* sobre película positiva virgen se lograría si la luz de la copiadora fuera aumentando hasta ennegrecer su emulsión. Esta operación no resulta práctica ni perfecta. Por esto, el uso del *fader* automático se hace sobre originales reversibles, que se pasan a un duplicado de negativo (en blanco y negro) o a un internegativo (en color). Como es lógico, al operar el *fader*, la luz de la copiadora va *disminuyendo* hasta cero, con lo cual la película positiva virgen va quedando cada vez *más transparente*. La transparencia total, del final del efecto, quedará negra en las copias positivas.

Cuando el film original es un negativo (de cámara), los efectos deberán hacerse solamente entre el positivo maestro (§§ 423, 426) y el duplicado de negativo. En otras palabras, el positivo maestro se saca del original negativo sin efectos de copiadora; éstos quedarán impresos solamente en el duplicado de negativo.

En resumen: todo *fading* de copiadora debe hacerse de una imagen positiva a una película positiva virgen en negativo.

PISTAS A Y B (Tablero de ajedrez)

Pasemos ahora al efecto disolvencia (§ 440) en copiadora. Es factible solamente cuando el original reversible o el positivo maestro están armados en dos bandas diversas, en el sistema llamado pistas A y B, "A and B rolls" o "checkerboard" (= tablero de ajedrez) (Lámina 85).

445

El armado en pistas A y B exige una serie de precauciones y técnicas delicadas; pero sus ventajas son insuperables, no sólo en la confección de los efectos mencionados, sino especialmente en disimular absolutamente las pegaduras, siempre molestas, en las copias de 16 mm.

Antes de ensayar este tipo de armados de negativos o de reversibles 16 mm, será indispensable documentarse bien en sus dos aspectos más críticos:

- 1° La cola negra (que alterna en cada banda con una imagen en la otra banda) debe ser el mismo tipo del film usado para imagen.⁶³
- 2° Las pegaduras se harán con una máquina especial (que no raspe sino afuera del fotograma útil) y se pegarán todas las cabezas de toma en una dirección, para después empalmar todos los pies de toma en la dirección contraria. Este cambio de dirección se hace para raspar exclusivamente la emulsión del film imagen; nunca la del *leader* (ver Lámina 85).

⁶³ Por ejemplo, si se arma en "A y B" un original Ektachrome Kodak 7255, se deberá velar a plena luz, y luego procesar, una cantidad del mismo stock 7255 equivalente a la longitud de toda la producción.

⁶⁴ Por copiadora se hace pasar la banda A. Luego se vuelve a enrollar de cabeza la película positiva virgen semiexpuesta y, ajustada sincrónicamente, se hace pasar la banda B que imprimirá las lagunas no expuestas que dejaron las colas negras de banda A.

⁶⁵ Esta operación sólo puede ejecutarse mediante una sincronizadora (Lámina 89, § 454).

Como el "A y B" consiste en dos bandas o rollos,⁶⁴ que alternan cada toma-imagen con una cola negra, cuya dimensión (la de *leader*) es críticamente medida y cortada según la longitud de la toma-imagen de la otra banda,⁶⁵ es fácil suponer la posibilidad de sobreexponer dos imágenes en la copia resultante, sea una disolvencia o una doble exposición (§ 441). Bastará con que una toma-imagen vaya más allá de lo que ocultaría la cola negra, como puede verse en Lámina 86.

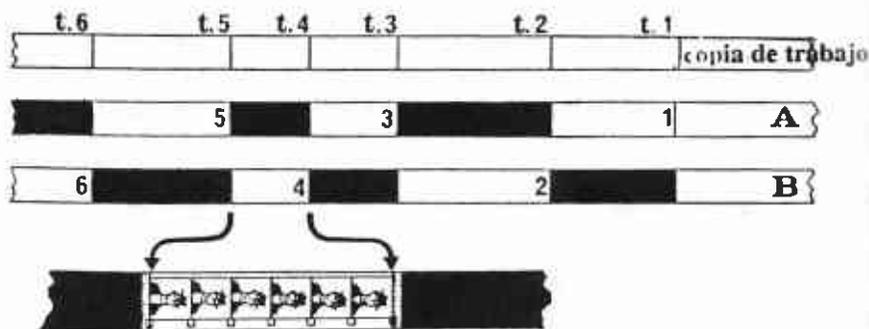


Lámina 85

446 Pasemos ahora a los datos que atañen directamente al editor cuando pide efectos en pistas A y B.

Supongamos que piensa en una disolvencia de 48 fotogramas entre las tomas 7 y 8 de Lámina 86.

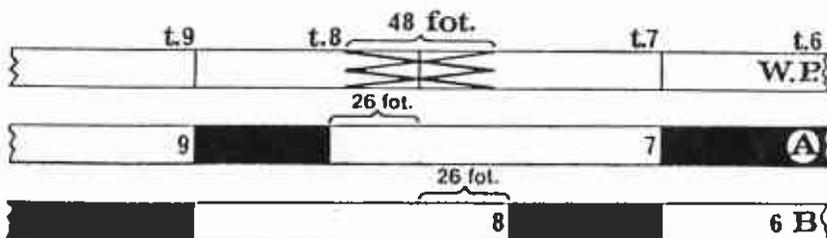


Lámina 86

Comenzará por constatar que las tomas 7 y 8 tengan por lo menos 26 fotogramas más de lo que él dejará en la copia de trabajo.

Sólo así el cortador de negativo podrá armar este efecto, tal como muestra la Lámina 86: 26 fot. más en CAB de t.8 y 26 fot. más en PIE de t.7. Cortará la copia de trabajo en el sitio medio de la futura disolvencia y allí hará la marca de disolvencia (ver Lámina 84), y añadirá sobre el film la cifra deseada (o sea, 48 fot.).

Quando se trata de marcar un *fading* (*fade-out fade-in*, § 443) no es necesario el armado "A y B"; puede ejecutarse con reversibles o positivos maestros armados en rollo único.

CAPÍTULO TERCERO

EL MATERIAL DE SONIDO

LOS FILMES-SONIDO

1. *Sonido óptico*. La grabación óptica es el resultado de una señal de luz modulada por un galvanómetro e impresa en la emulsión del film. Después de terminada la grabación, el film expuesto es sometido a proceso de laboratorio. El revelado de la emulsión hace aparecer el *track* sonoro al borde del film, como zonas de diversa transparencia y opacidad.

447

Cuando el film original de imagen es un negativo, el sonido también deberá ser negativo. El negativo-sonido, pues, es la matriz original de las copias sonoras. Por la máquina copiadora pasará primero el negativo imagen, tocándose su emulsión con la del material positivo virgen. Terminado un rollo, se volverá a meter el positivo (con imagen compuesta) en la copiadora, ahora en contacto con el negativo sonido y con un rayo de luz que sólo copia el *track* sonoro.

Este negativo sonido, cuyo destino conocemos, no debe ser sometido en moviola. Cualquier raya o pizca sobre el *track* de modulación se convertirá en ruidos y chasquidos en la copia. Para que un negativo sonido esté en condiciones de ser copiado necesita estar totalmente seco, lo que demora varios días. La humedad lo hace más delicado aún en su manejo.

Así como una copia sonora es muy resistente a las rayas y sigue escuchándose bien, el negativo es frágil, por cuanto las rayas y pizcas negras se transforman en *manchas blancas* en la copia. Y, en la celda fotoeléctrica, todo lo que es transparencia, es luz y es sonido; lo que es negro es silencio.

448 2. *Film magnético*. El invento más práctico y más económico para la cinematografía lo constituye la grabación magnética. Añádase la alta fidelidad alcanzada en su respuesta sonora y la tenacidad de la emulsión de óxido de hierro para tolerar el trájín de una edición, para confirmar su supremacía.

El copión imagen es una copia de trabajo destinada a ser finalmente tirada a la basura. Juntamente con ella, el editor trabaja en moviola con el film magnético. Es muy importante recordar que este film sonoro no suele ser una copia de trabajo, sino que merece el nombre de *master* de sonido, dado que de su contenido saldrán las mezclas o regrabaciones de sonido y las regrabaciones definitivas. Por lo tanto, su resistencia al trabajo debe ser defendida del abuso en el trato.

Ante todo, se trata de una modulación magnética que no debe exponerse a ningún tipo de magnetismo extraño. Las tijeras deben previamente desmagnetizarse en un *degausser* o borrador de cinta.

Los bordes del film, especialmente el que lleva la modulación, no habrá de sufrir presión de los dedos y menos con transpiración.

Sobre los empalmes se ejercerá el mayor cuidado (§ 465).

Los filmes magnéticos de mayor uso en moviola son de 35 mm, 17.5 mm (o medio-35) y 16 mm.

El film de 16 mm se usa con pista de grabación al centro (*central-track*) en Europa, y con pista lateral (*edge-track*) en eu.

Las cabezas magnéticas de *play-back* de moviola deben ser cambiadas de pista según el tipo grabador usado para regrabar.

449 Estos términos "*central-track*" y "pista de sonido lateral", se refieren a las llamadas películas magnéticas, o sea filmes cuya base o soporte está cubierta de lado a lado por emulsión magnetizable de óxido de hierro (c y e en Lámina 87).

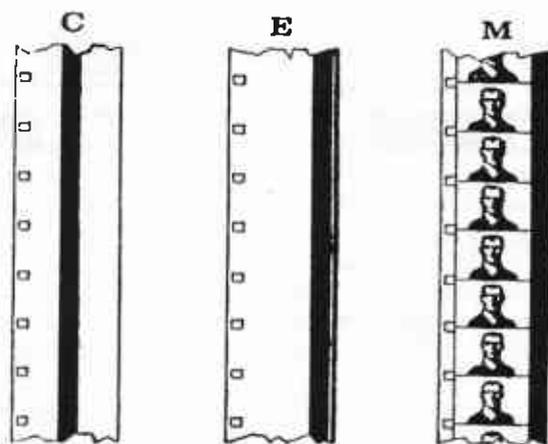


Lámina 87

Se fabrican, además, filmes con emulsión fotográfica (negativos de cámara o positivos de copia) que llevan película de imagen con pista de sonido magnético, consistente en una franja de óxido de hierro aplicado sobre la emulsión en el sitio que ocuparía la banda óptica (M en Lámina 87).

Esta película puede venir en el material virgen (*raw stock*) y no sufrirá desprendimiento durante el proceso de revelado, fijado, lavado y secado, ni merma en el sonido grabado antes del proceso; como también se podrá colocar dicha película sobre un film ya procesado.

CÓMO SE ORIGINAN LAS GRABACIONES MAGNÉTICAS

El editor debe conocer la procedencia de los filmes magnéticos que él recibe. No sólo porque recibe rollos de diálogos, música y efectos por separado, sino también porque los diálogos serán de muy diversa naturaleza si son directamente grabados durante la filmación, o si son producto de un doblaje; si son grabados con aparatos sincrónicos o de velocidades aproximadas, etc.

450

SONIDO DIRECTO

Llámase así a toda grabación de sonido (y especialmente de diálogos) que se realiza simultáneamente con la filmación.

Si no es el exclusivo caso de una entrevista para televisión, donde las tomas sobre un sujeto hablando son de larga duración, nunca se graba el sonido dentro de la misma cámara que filma, es decir, sobre el mismo film-imagen.

La grabación se realiza en grabadores magnéticos que corren a velocidad exacta, controlada por motores sincrónicos.

Lo importante para el editor es conocer el sistema de señal de partida sincrónica. Señal que deberá quedar impresa en el film-imagen y en el film-sonido magnético.

CLAPPER o CLAQUETA

Toda toma debe quedar identificada durante la filmación mediante una pizarra puesta frente a cámara, quedando impresos los datos principales. De éstos, los más necesarios son: el nombre de la producción, el número de la toma según guión técnico, y el número del *take* (Lámina 88).

451

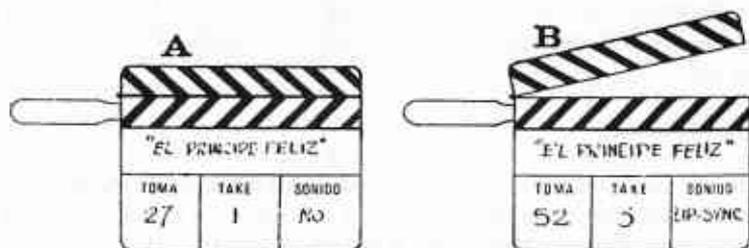


Lámina 88

NOTA: Lamentamos tener que usar el término "toma" en español y *take* en inglés pero la confusión reina no sólo en nuestros países hispanos, sino en toda la terminología del cine. Los ingleses y norteamericanos dirán *scene* en lugar de nuestra "toma". Son varios los tratadistas que se han quejado de la confusión y de la falta de una convención internacional. Ernest Lindgren,⁶⁶ por ejemplo, se queja de este uso ambiguo y opina que *scene* debería aplicarse solamente al concepto de *escena* o parte de una secuencia, manteniendo el uso de *shot* para cada carrera de cámara que está descrita y definida por el guión técnico. (Ver § 84).

- 452** Ahora bien, cuando la pizarra se usa en tomas con sonido directo, deberá poseer un brazo superior abisagrado que se golpea. De aquí su nombre de *clapper* o *claqueta*.

El asistente coloca pizarra frente a cámara, poco antes de que el director dé la orden de actuar a los actores. A la orden de "cámara" el asistente espera un instante con la claqueta abierta, la cierra con un golpe y sale de cuadro. La cámara, sin detenerse, filma ahora la acción completa de la toma ensayada.

Al llegar este material a moviola, el editor pondrá en ventanilla-imagen el primer fotograma que muestra la claqueta cerrada (posición A de Lámina 88) y desplazará la banda magnética hasta escuchar el comienzo del chasquido producido por el golpe.

En los estudios se suele anunciar en voz alta el número de la toma y del *take* para identificar después los trozos grabados.

Otros sistemas de señal sincrónica, más modernos, son de carácter electrónico. La cámara unida eléctricamente al grabador produce una señal luminosa que imprime el borde del film y deja una pequeña señal auditiva sobre el *tape* o film magnético.

- 453** ¿Hasta qué punto son necesarias estas señales de sincronismo?

Para los cineastas que producen filmes en forma independiente y que carecen de los costosos equipos de una firma industrializada, es útil saber que buscar un sincronismo exacto entre imagen y sonido en moviola no es tarea difícil para el que tiene cierta práctica, aunque la toma venga sin las mencionadas señales. Más aún, el dejar de lado las señas sincrónicas significa una economía importante en material virgen y en cinta magnética, toda vez que la cámara y los grabadores no pueden detenerse entre el *clapper* y la actuación.

Lo que ciertamente no debe descuidarse es el uso de esta pizarra con las numeraciones de toma y *takes*. Esto no significará pérdida de film, dado que bastan cuatro cuadros para identificar una toma. Por el contrario, esta numeración se tornará en gran economía de tiempo en moviola y mayor cuidado del negativo original cuando llegue el momento de su corte y empalme.

RUSHES (o DAILIES)

- 454** Cada vez que una producción exige una diaria revisión del material filmado, se procede al armado sincrónico de las tomas con diálogo, en la forma más rápida posible. Para ello nada resulta más expedito que el uso de la claqueta.

⁶⁶ *The Art of the Film*, ed. MacMillan Company, Nueva York, 1963, pág. 69.

El film expuesto en cámara pasa inmediatamente a laboratorio, donde es procesado y copiado. Esta copia es un *workprint «one-lite»* (§ 420) que pasa a la sala de editor, donde es armado sincrónicamente con el sonido, sin despunte de tomas, ni siquiera supresión de las claquetas.

El ajuste sincrónico de estas tomas sonoras se realiza en moviola, o simplemente en una *máquina sincronizadora*, que consiste en dos rodillos dentados que hacen pasar los filmes imagen (copia de trabajo) y sonido (óptico o magnético) en forma paralela. Es accionada a mano mediante las enrolladoras laterales (*rewinders*), y cuando se usa sonido-magnético va provista de una pequeña cabeza de *play-back*, que se apoya sobre el *track* sonoro del film (ver Lámina 89). Si el film-sonido es óptico, la señal de la claqueta es visible y no necesita ser escuchada para ajustarla. De este modo el armado sincrónico de los *rushes* se ejecuta rápidamente y pueden ser vistos y escuchados en pantalla mediante una proyectora y un reproductor de sonido, que corren sincrónicamente en *interlock*.

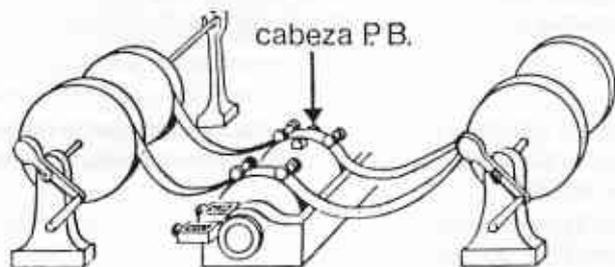


Lámina 89

MOTORES DE VELOCIDAD CONSTANTE

Si el grabador que recibe las voces de los actores no garantiza una *reproducción (play-back)* a la misma *exacta* velocidad con que las grabó (*record*), la sincronización en moviola será muy difícil y, a menudo, imposible de lograr. Esto ocurre con la mayoría de los grabadores de cinta magnética corriente (de 1/4 de pulgada de ancho) que arrastran la cinta mediante un *capstan* o eje rotante, a base de roce o frotación con una rueda de goma. Claro está que la exactitud de este sistema dependerá más que nada de la calidad del grabador. Un grabador profesional de 1/4 de pulgada (*quarter-inch*), con velocidad 7,5 pulgadas por segundo, del tipo Nagra, Uher, Perfectone, Ampex, etc., puede lograr grabaciones y reproducciones suficientemente exactas como para confiar en sus resultados. Lo mejor es probar con un cronómetro: si una cinta ha corrido en posición *record* durante un minuto y se escucha en *play-back* no dando un error mayor que un segundo, se podrá considerar suficiente para grabar diálogos en filmación.

455

En el campo profesional se deberá acudir al uso de *motores sincrónicos*. Llámase así a todo motor que rige su rotación por el ciclaje de la corriente alterna y que, por lo tanto, no altera su velocidad con las variaciones del voltaje. El número de ciclos por segundo de

456

la corriente alterna varía según los países. En EU, por ejemplo, es de 60 ciclos. En muchos países de Latinoamérica es de 50 ciclos.

Esta variación debe ser prevista cuando se importan maquinarias o se viaja con equipos para filmar en el extranjero.

Si se usan grabadoras de film perforado (16, 17 1/2, ó 35 mm) se podrá estar seguro que están provistas, de fábrica, con motores sincrónicos.

Toda cámara profesional debe poseer, como accesorio indispensable, un motor sincrónico.

Toda proyectora destinada a salas de grabaciones y que se la use en mezcla o regrabación de sonido, doblaje o transcripción a pista marginal magnética, debe poseer motor sincrónico.

De esta combinación de cámara, grabadoras y proyector con motores sincrónicos, resultará la más completa certeza de que en todos ellos los filmes (sean de 16 ó 35 mm) pasan a una velocidad idéntica de 24 *fotogramas por segundo*.

La exactitud garantizará que en más de 32 minutos de grabación (medida 1,200 pies de rollos 16 mm standard) no habrá ni un solo fotograma desplazado.

DOBLAJES

457 Llámase "doblaje" (*dubbling*) a todo diálogo o parlamento que se graba después de la filmación, tratando de hacer coincidir las voces con el movimiento de los labios durante la proyección en pantalla.

El doblaje puede ser ejecutado por los mismos actores que trabajaron frente a cámara o por otras personas que dominan esta difícil técnica.

Para lograrlo con facilidad, no se dobla cada toma por separado, sino que suelen editar varias en una escena continuada de no más de un minuto de duración. Este trozo del film se empalma sobre sí mismo, intercalando un *leader* de 3 ó 4 segundos. Se forma así un círculo cerrado, un *loop*, que pasa ininterrumpidamente por la proyectora cuantas veces sea necesario. Los actores, frente a pantalla y a sus micrófonos, ensayan un *loop* hasta que el sonidista y el director están satisfechos de la sincronización y realismo dramático alcanzado. Entonces se avisa que la grabación ha partido y durante los 3 ó 4 segundos de *leader* se avisa el número de *loop* y la toma o la vez que se graba. Tan pronto el director está satisfecho con una toma, detiene grabación y proyección, se anota la toma mejor y se procede a cambiar de *loop* en proyectora.

El sonidista, terminada la grabación de los *loops*, procede a transcribir la toma señalada como la mejor de cada *loop*, en film magnético perforado, y las envía a moviola. El editor desarma los *loops*, ordena nuevamente las escenas dentro de la copia de trabajo y procede a sincronizar.

458 Como es fácil adivinar, el doblaje supone, por parte de los que doblan, un conocimiento previo de las palabras que pronunciaron los actores frente a cámara. Más todavía, no basta con tener un texto escrito (a no ser que se trate de una que otra frase corta y precisa), sino que será necesario escuchar una grabación hecha durante la filmación para conocer la manera cómo se dijo una frase, las pausas, inflexiones y prolongaciones que toda interpretación dramática trae consigo.

Tal grabación, de poca calidad sin duda, se llama *sonido de referencia*. Su poca calidad se comprende fácilmente si se piensa que la cámara es usada sin forro acústico (*blimp*) y que el micrófono es colocado en cualquier sitio que no estorbe.

El doblaje a otra lengua es hoy día rutinario en todas las seriales de televisión, pero se considera como un medio imperfecto y se ha suprimido en gran parte del mundo dentro de la producción de largometrajes para salas públicas.

Toda grabación de parlamentos, sea de sonido directo o de doblajes, destinada a ser sincronizada paralelamente con movimiento de labios en imagen, es llamada *sonido lip-sync*. Abreviatura de *lip-synchronization* o sincronización labial (§ 476).

EFFECTOS O RUIDOS

La banda de ruidos podrá ser más o menos sincrónica con la imagen. Depende del género del film. La mayoría exige ruidos que deben calzar exactamente con la acción. Pasos, cerrar y abrir puertas, objetos que caen, trabajos manuales, disparos, motor que parte, golpes de una pelea, etc. Tales efectos necesitan a menudo un doblaje similar al realizado con los parlamentos. Muchas veces se aprovecha de añadirlos durante la misma grabación de los parlamentos. Otras veces este método resulta poco práctico y se prefiere hacerlo en tandas de *loops* separadas. **459**

Algunos efectos no tienen otro sincronismo que el comienzo y el fin de una toma o escena. Imaginemos que sobre una serie de paisajes de campo se escucha el viento y de pronto, cuando la cámara nos muestra un arroyo, se añade al viento el sonido del agua.

En estos casos los efectos correspondientes son regrabados según las longitudes o medidas de tiempo que el editor anota en moviola y pide a la sala de sonido.

SINCRONISMO DE LA MÚSICA Y TEXTO NARRATIVO

El sincronismo musical suele gozar de mayor libertad comparada con diálogos y efectos. Sin embargo, habrá casos en que un golpe musical, un acorde determinado o un efecto instrumental imitativo deban ser sincronizados al fotograma. **460**

Cuando la música *incidental* (§ 388) no exige la máxima precisión antedicha, se puede relegar a grabadoras de cinta magnética de un cuarto, con tal que posean partida instantánea.

La música *integrada* al montaje, de la cual tratamos extensamente en la Materia IV (§ 375-385), necesita un ajuste sincrónico al fotograma tan estricto como un *lip-sync* (sincronización labial).

Muy semejante al tratamiento que hemos indicado para la música, en cuanto a sincronismos laxos y más estrictos, exigirá la edición de un magnético con *texto narrativo*. (Véase Materia V, §§ 390-408).

SONIDOS TRASLAPADOS

Los diversos trozos de música incidental no están siempre separados en un film. A menudo el fondo musical de una escena se *funde* en una nueva expresión musical que anuncia otra escena diversa y contrastante. **461**

Es común que el editor haya recibido dos trozos musicales separados y él decida un *fading musical* o un *sobrefundido* de ambos trozos. Lo que en imagen se diría una disolvencia (§ 441).

Igual cosa puede suceder con los ruidos o efectos, y aun con un diálogo. Supongamos que dos personajes discuten acaloradamente en una escena compuesta por varias tomas. La mayoría de tales tomas captan a un personaje que dice su propio parlamento y al otro que replica con su correspondiente parlamento. El editor decide que la discusión no adquiere vida si no se escuchan voces simultáneas, parlamentos encimados. Como cada parlamento viene en magnético separado, él no puede producir el efecto en moviola. Tampoco puede exigir que le hagan previamente la mezcla en la sala de sonido, porque jamás darían con el sincronismo *lip-sync* que sólo se logra en moviola.

462

En todos estos casos se desea editar los sonidos *traslapados*. Para ello bastará con que el editor use *diversas bandas*. Esta es la forma más usual cuando se sincronizan los trozos de música incidental, los cuales se reparten alternadamente en ambas bandas o rollos: música-banda A y música-banda B. Será necesario, eso sí, suplir con *leader* mudas las lagunas de silencio en cada banda mientras no llega el sitio preciso de una entrada musical.

En diálogos traslapados (*overlapped dialogues*, § 300) se seguirá el mismo método.

Ahora bien, cada una de estas bandas requiere un rollo completo de igual longitud que el rollo imagen. Todos estos rollos comenzarán por un *start* común, copiado del *start* de imagen. (Copia de trabajo, § 481).

Se supone, por lo tanto, que al efectuar la mezcla o regrabación de sonido se contará con tantas reproductoras magnéticas (*de play-back*) como bandas se hayan armado en moviola.

PREPARACIÓN DE MAGNÉTICO POR EDITAR

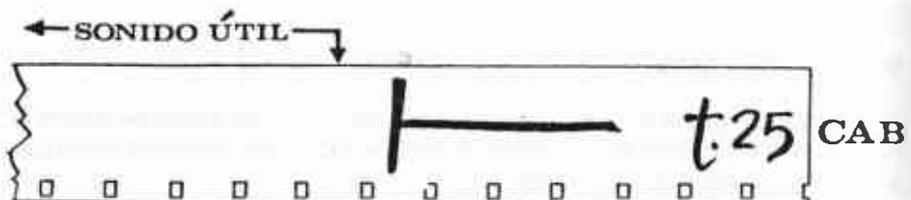
463

Una vez que se reciben todos los sonidos que compondrán una banda, el editor suele encontrarse con una serie de pequeños rollos de film magnético.

El primer paso práctico será hacer un solo rollo y meterlo en moviola, para escuchando cada trozo.

Al comienzo de cada trozo seguramente escuchará números de tomas y *takes*, voces del director, y algunos chisporrotazos propios del *switch* de partida de las grabadoras.

Limpie de tales sonidos la cabeza del trozo. Señale con un *toque de lápiz de cera* el sitio en que realmente comienza el sonido útil para la imagen, y corte unos pocos



fotogramas antes, no más de 10 perforaciones. Luego anote el número de la toma (según guión técnico) a que pertenece ese trozo sonoro. El toque de lápiz señalado a la entrada del sonido útil será una T acostada, cuya raya horizontal señala el excedente inútil, como muestra la Lámina 90.

Escuche ahora cuidadosamente todo ese parlamento. Tan pronto llegue al final, al pie del trozo o toma, cuando se termine el sonido útil, haga una T acostada, en sentido inverso (Lámina 91), y corte el film unas 10 perforaciones (llamémoslos fotogramas) más atrás, hacia pie.

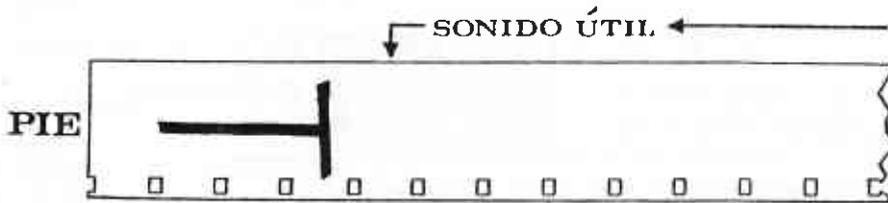


Lámina 91

Como aún no ha ordenado las tomas, la toma 25, recién limpiada y señalada, no conviene que quede empalmada con la siguiente. Sáquela y cuélguela en un soporte con canasta de plástico.

464

Cuando haya despuntado y señalado todos los trozos que componen esa banda, empálmelos todos seguidos en el orden en que irán ocupándose en el trabajo de sincronización, es decir en el orden que lo exige la imagen. El material sonoro, dispuesto así, será una notable economía de tiempo y esfuerzo para el intenso trabajo que le espera.

Si el material viniese con claquetas (*clappers*) de sonido directo, no despuntará las tomas, sino solamente las pondrá en orden en un solo rollo

EMPALMES EN SONIDO

La cinta adhesiva, que da prácticos resultados con imagen, no debe usarse con la misma libertad para pegar film magnético.

465

Si un magnético es guardado así largo tiempo, el adhesivo de la cinta salida por los bordes hará desprenderse la emulsión magnética de la cara opuesta en el enrollado.

Si la cinta adhesiva es colocada sobre el comienzo de una palabra o melodía grabada en el film, aunque después se saque la cinta, la reproducción sonora quedará con un bache.

La mejor forma de pegar film magnético será mediante el *corte diagonal* (recomendado para todo tipo de filmes y *tapes* magnéticos) ejecutado mediante una máquina especial y con cinta adhesiva especialmente fabricada para ello, como es la blanca de celulosa, sumamente delgada y eficaz y que sólo se aplica por el lado de la base del film.

Por esto, si se hacen empalmes provisionarios, se dejarán dos perforaciones traslapadas para permitir luego el corte diagonal (Lámina 92). El corte definitivo diagonal no traslapa los filmes, sino sólo se tocan de canto.

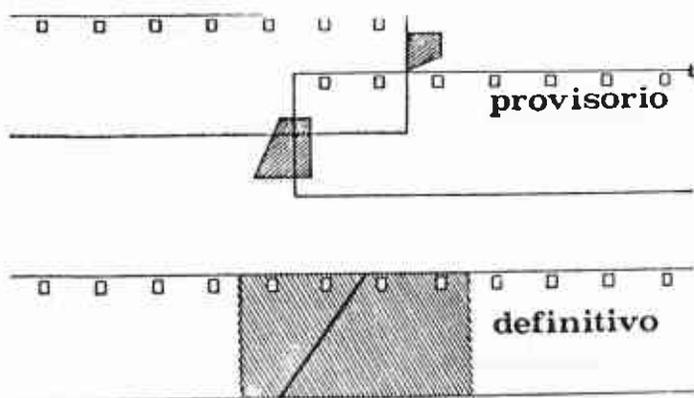


Lámina 92

Mientras un empalme diagonal en cinta magnética de un cuarto es prácticamente inaudible, en todo film magnético (especialmente en 16 mm) es notorio. Cuidese, por lo tanto, de no hacer ningún corte sobre sonidos, en medio de una nota musical, y menos entre las sílabas de una palabra. A lo más será posible entre dos palabras bastante separadas.

Si se comienza a percibir un pequeño chasquido en cada empalme, hágase un examen de la posible magnetización de la tijera (§ 448).

EMPALMES SOBRE SONIDO ÓPTICO

466 Sobre un negativo sonido se evitarán los empalmes.

Si por una emergencia se debiera cortar, búsquese cuidadosamente un sitio donde no hay señal de sonido, es decir, en una pausa con silencio.

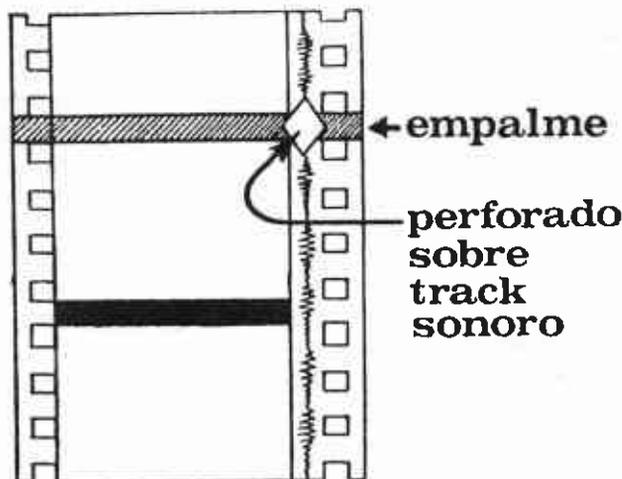


Lámina 93

En 35 mm es más fácil disimular un empalme sobre el negativo sonido, mediante un perforado que permita paso de luz a la copiadora. Así el empalme, en lugar de producir una mancha blanca sobre el positivo, dejaría una sombra oscura y silenciosa. (Lámina 93).

En 16 mm es muy difícil hacer un perforado sobre el delgado *track* de sonido. Por esto, cada empalme producirá un golpe sordo en el sonido copiado llamado *bloop*.

¿Por qué no se produce el *bloop* en los empalmes de las copias? Un empalme sobre la misma copia que se proyecta, es siempre una zona más oscura producida por el traslape de ambos cortes y por el cemento adhesivo.

LEADERS Y SILENCIOS

El armado de una banda sincrónica exige constantemente añadidos de filmes silenciosos cuando da paso a sonidos que van en otra banda distinta (diálogos, por ejemplo, que cesan y entra música o ruidos ambiente).

467

Para ello se usa un film cualquiera, sin otras condiciones que estar limpio, sin perforaciones rotas y con la base hacia las cabezas magnéticas. La emulsión fotográfica puede empastar la finísima ranura de las cabezas del grabador.

Estos filmes de desecho usados como *leader*, deben colocarse exclusivamente en sitios donde estará sonando otra banda magnética. Dígase igual cosa de cualquier trozo de film magnético sin señal alguna; o sea borrado. Expliquemos este asunto más detenidamente.

Cuando se está sincronizando y editando un diálogo sucede a menudo que, por tomas intercaladas (una toma de reacción §502; o un *cut-away close-up*, §263) se producen instantes de silencio en medio de la acción. Tal "silencio ambiente" jamás podrá suplirse con un trozo de film magnético borrado ni por un *leader* de desecho.

468

Aun cuando los actores están totalmente quietos y silenciosos, por el mero hecho de estar abiertos los micrófonos, se graba en la cinta una débil señal. Sin esta señal auditiva, el público de una sala tendrá la sensación de que los equipos sonoros han dejado de funcionar.

Es de tal importancia este "silencio ambiente" que los sonidistas acostumbran grabar algunos pies de magnético con los micrófonos abiertos, sobre el mismo escenario donde se grabó una escena o un doblaje, para entregarlo al editor como relleno de baches en los diálogos.

Un solo caso, por lo tanto, permitirá descuidar estos silencios: cuando se está seguro de que otro grabador estará reproduciendo sonido en ese mismo lapso, durante la regrabación mezcla de todas las bandas magnéticas.

CORTE ANTES DE UN SONIDO

En el párrafo 463 hablábamos de la seña que indicaba la entrada de un sonido. Veamos ahora dónde convenga cortar y hacer un empalme respecto a ese sonido.

469

Si decíamos allá que la τ acostada señalaba la entrada de un sonido útil podremos suponer ahora que difícilmente nos referíamos a una *palabra* pronunciada por un actor.

Tal cosa supone un error en la grabación. Antes de pronunciarse una palabra se supone algún momento de "silencio ambiente". La entrada del *silencio-ambiente* es perfectamente notoria y, por lo tanto, es allí donde el editor deberá poner la *r* acostada.

Sin embargo, nos resta precisar la distancia prudencial a que deba cortarse y empalmarse un film, antes del sonido de la palabra. Hágase pasar lentamente la entrada del sonido vocal por la cabeza de *play-back* de la moviola, y señálese con un leve toque de lápiz el sitio donde comienza a escucharse la primera sílaba o la inspiración de aire si ésta es notoria. Conocido este sitio, no se corte el film más allá de dos fotogramas antes como *medida mínima*, teniendo en cuenta que los empalmes diagonales de cinta adhesiva blanca de celulosa reducirán aún más esa distancia.

Como regla general, si las circunstancias lo permiten, el corte más recomendable deberá estar a 5 fotogramas de la primera palabra.

LA RESONANCIA DE SÍLABA FINAL

- 470 Volvamos nuevamente al párrafo 463 donde señalábamos con otra *r* acostada el término del sonido útil. Nuevamente debemos suponer que terminada la pronunciación de la última sílaba de un parlamento seguirá silencio-ambiente, que el editor respetará como sonido útil.

Ahora bien, en toda sílaba final existe otro fenómeno acústico que necesita nuestra atención: la resonancia.

Todo sonido vocal tiene algunos instantes de resonancia más allá del fin de la pronunciación labial; cuando las grabaciones se hacen en exteriores, la resonancia es muy reducida, y, podría decirse, bastarán de 3 a 6 fotogramas después de la dicción labial.

En cambio, cuando las grabaciones se hacen en interiores, la gama de diversas resonancias irá desde la más breve, como las grabadas en galerías de estudios cinematográficos, hasta las más largas, las grabadas en interiores reales y especialmente en edificios con paredes lisas de concreto. En estas últimas grabaciones la resonancia puede llegar a prolongarse por varios segundos.

El editor deberá acostumbrarse a reconocer, en el pequeño parlante de su moviola, lo que pueda significar la longitud de estas resonancias cuando el sonido sea reproducido en las salas de exhibición.

La primera tendencia de un editor bisonño será la de prolongar estas esperas por resonancia, atrasando prudentemente la entrada de los siguientes diálogos. Esta solución esconde el peligro de hacer lento indebidamente el ritmo de la acción y destruir el efecto de la escena. Como norma práctica, conviene saber que toda resonancia débil puede ser cortada cuando de inmediato entra la otra voz dialogante, dado que la nueva señal de sonido se supone por lo menos 20 decibeles más poderosa que la resonancia.

CAPÍTULO CUARTO

INTRODUCCIÓN AL PROBLEMA SINCRONIZACIÓN

Todo espectador de cine ha tenido la experiencia de presenciar algunos desincronismos en pantalla, especialmente en filmes doblados a otra lengua. Toda persona que ha manejado una proyectora sonora de 16 mm sabe que alrededor de la ventanilla de proyección se deben dejar dos bucles o *loops* y que estos bucles, especialmente el de abajo, tienen una medida exacta. Si el bucle inferior queda demasiado amplio, el sonido se atrasa y las palabras salen por el parlante atrasadas con respecto al movimiento de los labios. **471**

La razón de tal atraso está en una *distancia crítica* que media entre la imagen y el sonido correspondiente. La imagen de la boca pronunciando la sílaba «ma» se proyecta desde ventanilla, detrás del lente. El sonido «ma» se está reproduciendo *26 fotogramas más adelante* al pasar el *track* de sonido frente a la célula fotoeléctrica.

En toda copia compuesta (imagen y sonido), por una convención internacional, el sonido óptico en filmes 16 mm debe ir 26 fotogramas adelantado.

Como la instalación mecánica de las cabezas magnéticas de una proyectora no podía ocupar el mismo sitio que el sistema óptico, se acordó, por convención internacional, que todo sonido magnético de película de imagen en 16 mm debe ir 28 fotogramas adelantado.

Ahora bien, toda copia compuesta ha sido el resultado de una operación doble en las máquinas copiatoras de un laboratorio. En la primera fase, el material positivo virgen ha recibido la exposición de la luz a través del negativo imagen. En otras palabras, se ha **472**

copiado imagen sola. En la segunda fase, aquel mismo material positivo (que contiene la imagen latente, pero que aún conserva virgen el borde del *track* sonido) recibe una exposición de luz a través del negativo sonido.

Como podrá suponerse fácilmente, es aquí, durante esta operación de copia (*printing*), cuando se debe desplazar la banda sonora hacia adelante.

Calcular tal desplazamiento a una distancia-crítica de 26 fotogramas (16 mm) no es la tarea del copista, quien trabaja en cámara oscura con un mínimo de visibilidad sobre un film. Tal desplazamiento es calculado y marcado con señas claras por los cortadores de negativo y ellos, cada vez que han desplazado las bandas, les colocan un nombre definitivo que evita nuevas dudas: las bandas desplazadas llevan *print-start*.

Hemos llegado así al asunto de las marcas de *start*, al que nos referiremos poco más adelante (§§ 48-491).

- 473** Este complejo y delicado asunto del sincronismo en dos bandas desplazadas, inherente a toda confección de filmes sonoros, descansa originalmente en la responsabilidad y habilidad del editor. Es por ello que hemos recorrido paso a paso las etapas técnicas de este proceso; para que sepamos medir el significado de cada operación, de cada seña, de cada marca que deba hacerse en moviola. Quien encuentre excesivamente detallista este trabajo y crea no tener la paciencia de un tejedor de gobelinos, debería renunciar a tiempo al oficio de editor.

Sincronizar una banda sonora en moviola es una delicada artesanía en la cual no se puede avanzar a grandes zancadas. El secreto consistirá en saber ubicar un trozo de sonido en su posición exacta frente a su imagen correspondiente, marcar esa ubicación con la precisión de un fotograma, empalmar con el trabajo anterior ya terminado, volver a marcar una referencia precisa para recuperar el sincronismo total, cada vez que se debar soltar los *sprockets* (§ 418) para dedicarse a la confrontación de un nuevo trozo sonoro con su nueva imagen respectiva.

La concentración del editor debe ser total. Nada deberá distraerlo en su trabajo, porque todas estas maquinaciones y forcejeos materiales deben operarse casi inconscientemente, por hábitos, mientras su mente y su sensibilidad se ocupan de lleno en la búsqueda de una forma artística. Sin ello (volviendo a la frase de Ingmar Bergman) el fruto de la edición «no es más que el producto muerto de una fábrica» (§ 411).

EL AJUSTE DE LAS DOS BANDAS

- 474** Hemos llegado al momento en que el editor debe decidir el paralelismo perfecto de las dos bandas: imagen y sonido.

Antes que nada, tomemos una determinación de orden práctico: *cómo referirnos a los adelantos o atrasos*.

Toda vez que quiera referirse al desincronismo entre imagen y sonido, piense y hable del adelanto o atraso del *sonido*. Imponga a los demás y a sí mismo esta expresión y esta disciplina mental. Si examina un trozo y dice: «me parece que desde la palabra *tomate* se produce un atraso del sonido de 4 fotogramas», acostúmbrese a suprimir la expresión «del sonido». Supóngalo siempre.

Cuando anote cifras de adelanto o atraso, use el signo (+) o el signo (-) antes de la cifra. Por ejemplo: + 6 fot. significará que el sonido está adelantado 6 fotogramas; - 3 fot., que el sonido está atrasado 3 fotogramas.

Esta norma no es sólo de expresión, sino principalmente de manera de pensar. Es increíble el desgaste nervioso que lleva consigo al pasar varias horas sincronizando (calculando adelantos y atrasos) sin fijar la atención en uno de los dos factores: imagen o sonido. Debemos presuponer que la imagen es siempre básica y que le estamos ajustando su sonido. Imaginemos, pues, con sentido práctico, que es el sonido el que ha quedado adelantado o atrasado.

NOTA: Al introducirnos en los laberintos de la sincronización usaremos abreviaciones para ambas bandas: **IMG** y **sound track**. 475

CAB y **PIE** serán siempre las designaciones del comienzo y final de un trozo, sea de imagen o de sonido.

UBICACIÓN Y AJUSTE DE UN LIP-SYNC (sincronizador labial)

El editor está ahora sentado a la moviola. La banda **IMG** presenta un *close-up* de una actriz que dijo frente a cámara: «El trece no es mi número fatal». La banda **sound track** deja escuchar esas mismas palabras; la toma fue grabada con **SONDIR** (sonido directo) y motores sincrónicos; pero carece de claqueta (§ 451). Por lo tanto, la ubicación de la sincronización exacta está en manos del editor. Modo de hacerlo: 476

PRIMER AJUSTE - A OJO

Escúchese el **sound track**, tratando de ubicar una sílaba de clara modulación labial. Por ejemplo, «nú...». Deténgase la banda sonora en el sitio preciso de ese sonido o márquese una seña con un débil toque de lápiz sobre el magnético. Soportando el **sound track** para que no se desplace, hágase pasar **IMG** hasta ver los labios modulando el «mi nú...». Si el fotograma **IMG** de «nú...» está en ventanilla y el fotograma **sound track** de «nú...» está sobre la cabeza *play-back*, ajústese los **sprockets** y compruébese si los filmes bien tirantes no desplazan ambos fotogramas. (Recuérdese que las distancias entre ventanilla y **sprocket IMG** y entre cabeza **PIB** y **sprocket sound track** deben ser cuidadas celosamente durante todo este trabajo.)

Échese moviola marcha atrás, hasta llegar a **CAB** de la toma. Véase la toma completa y obsérvese la correspondencia de labios y sonido (§ 478).

Si la ubicación primera (hecho a *ojo*) fue realmente sobre la misma sílaba «nú...», el error no podrá ser mayor de 5 fotogramas de adelanto o atraso, por muy principiante que sea el alumno. Lo más común será un error de 2 ó 3 fotogramas.

Lo que sucede más frecuentemente al principiante es:

- 1° La duda de si estará correcto o desplazado.
- 2° La duda de si es adelanto o atraso.

¡No se desanime!: primeramente, porque hay métodos para salir de estas dudas y, 477

en segundo lugar, porque esas mismas dudas asaltan a menudo a editores antiguos (la diferencia está en que éstos no lo confiesan). Por lo tanto, frente a cualquier duda lo mejor es probar:

- 1° Adelante el *sound track* 2 fotogramas. Obsérvese el resultado. Si el desincronismo *disminuyó*, pero aún parece existir, adelante otros 2 fotogramas.
Van + 4 fot. con respecto a la *primera ubicación*.
Observe la toma completa. Si *mejoró* el resultado adelante otros 2 fotogramas.
Van + 6 fot.
Si *empeoró* el resultado, significa que la solución está entre + 4 ó + 5 fot.; lo cual se probará de inmediato volviendo un fotograma atrás y, luego de ver la toma, otro fotograma atrás, para comparar entre ambos.
- 2° Si en aquella operación primera (cuando se adelantaron los primeros 2 fotogramas) el desincronismo hubiese *aumentado*, vuélvase al sitio cero (*primera ubicación*) y atrásese 2 fotogramas, haciendo las mismas comprobaciones de arriba, pero ahora en la dirección contraria, es decir con *atrasos* de 2 fotogramas por vez.

478

Es interesante constatar la falta de sistema con que se procede generalmente en este tipo de operaciones, que constituye algo así como saber enhebrar la aguja para una costurera. Muchas personas pasan años editando sin lograr métodos eficaces. Venga un ejemplo ilustrativo a este respecto: son varios los editores que comprueban un ajuste de *lip-sync* (sincronización labial), o sea, escuchan la toma de corrido, mientras miran detenidamente los *labios* de un personaje en primer plano.

Aunque resulte paradójico decirlo, esta mirada a los labios resulta engañosa y es la causa más común de que nazcan dudas insolubles; de que no se llegue a quedar nunca satisfecho al probar toda clase de desplazamientos.

Cuando se trata de primeros planos (*mcu*, *cu*, *choker cu*) en que el rostro ocupa la mayor región de la pantalla, el ajuste sincrónico se hace más exigente y cualquier mínimo desincronismo se torna más molesto.

Es entonces cuando en lugar de comprobar su ajuste mirando los labios, deberá hacerlo *mirando a los ojos* del personaje. Primeramente, porque los labios tienen movimientos pequeños no siempre correspondientes a la emisión vocal, que nos desorientan en la búsqueda del ajuste.

479

Será útil para el principiante saber qué sucede si quedaron, a pesar de todo, pequeños desincronismos:

- 1° Un desincronismo de 3 fotogramas lo nota cualquier persona y es molesto al público de una sala.
- 2° Un desincronismo de 2 fotogramas lo nota una persona atenta y es tolerado por el público.
- 3° Un desincronismo de 1 fotograma sólo es notado por sonidistas y editores profesionales. Y conocer si es 1 fot. de adelanto o de atraso es señal de largo oficio en moviola.

CÓMO CORREGIR UN LYP-SYNC DE DOBLAJES

Es cosa de rutina, aun en la ejecución de doblajes profesionales, que el editor encuentre palabras o sílabas desplazadas en medio de un texto. 480

El desplazamiento de una sola sílaba es casi incorregible, porque no debería cortarse el film magnético entre una sílaba y otra sin correr los riesgos ya dichos (§ 465), de modo que en tal caso no queda otra solución que buscar el mejor término medio entre el comienzo y el fin de la palabra entera.

Esta operación de buscar la óptima sincronización de una sola palabra soltando sprockets, supone que las palabras anteriores y posteriores del mismo trozo (o frase, o toma) se están desplazando en moviola. Por lo tanto, es indispensable no comenzar a corregir una palabra dentro de una frase, sin haber previamente dejado marcas de sincronización sobre el resto de las otras palabras que estaban correctas. Veámoslo en un ejemplo: en una frase: «te esperé demasiado, desde las cinco a las siete». Supongamos que la persona que dobló esta frase equivocó la palabra «desde». Una vez que el editor ubicó la sincronización de imagen y sonido sobre la frase completa, habrá de marcar señales de sincro (§ 486) antes de «te...» y después de «siete». Luego, al percatarse del desplazamiento de la palabra «desde», examinará si es posible un corte entre «desde» y «las cinco» y otro corte entre «desde» y «demasiado». Si la pausa tiene más de tres fotogramas en el film magnético, el corte es posible, tanto si se necesita *alargar* la distancia (Caso A) entre «desde» y «las», como cuando se necesita *acortar* la distancia entre ambas palabras (Caso B).

Caso A: cuando «desde» suena después del movimiento de labios en pantalla (es decir, cuando está atrasado) se necesita alargar la distancia entre «desde» (que está atrasado) y «las cinco» (que está correcto). Antes de desplazar bandas y probar sincronismo de «desde», hágase una tercera marca de sincronización sobre la sílaba «las cinco...» en sonido e imagen (03, en Lámina 94). Suéltense sprockets y búsqese el correcto sincronismo de ambas bandas sobre la sola palabra «desde». Encontrado éste, véase cuántos fotogramas quedó desplazada la marca hecha sobre «las». Supongamos que la marca de *sound track* quedó 3 fotogramas más adelante que su marca correspondiente en IMG. Esto significa que la corrección por realizar consiste en añadir 3 fotogramas después de «desde» y sustraer 3 fotogramas antes de «desde» (o sea, entre «desde» y «demasiado»).

Para ello, cuidese de hacer estos cortes en *diagonal*, con la precisión que exige el empalme definitivo (Lámina 94).

Si esos tres fotogramas extraídos son completamente silenciosos, podrá ser el mismo trocito de magnético que se añada después de «desde», pero es mucho más recomendable usar otro trozo de silencio-ambiente (§ 458) para este añadido.

Caso B: exige idéntico procedimiento de marcas, pero la suspensión de fotogramas se hará entre «desde» y «las», y el añadido de fotogramas se hará entre «desde» y «demasiado».

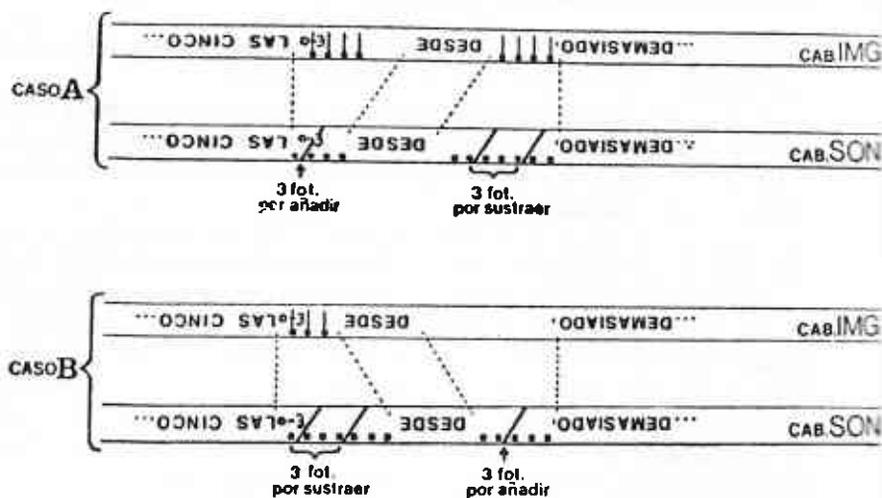


Lámina 94

NOTA: La marca 03 de Lámina 94 es sólo una referencia de sincronización, y no un sitio de corte. Por ello no se marca con x (§ 493).

CAPÍTULO QUINTO

MARCAS DE SINCRONIZACIÓN

Como dejamos dicho en el párrafo 473, el trabajo de sincronizar trozo por trozo supone que todo trozo ajustado ha pasado al lado-recepción de la moviola (Lámina 81) con marcas que facilitan el restablecimiento total de la sincronización desde el comienzo o partida del rollo, en cualquier momento que se desee. Esto indica:

481

- 1° Que existe una marca *definitiva de partida* o *start* en la cabeza del rollo IMG y otra marca paralela e idéntica en la cabeza del rollo *sound track*.
- 2° Que cada marca *parcial* que se ejecute en los trozos siguientes estará relacionada con esos *starts* iniciales.

Por esta razón, tan pronto se va a dar comienzo a la tarea de sincronizar una copia de trabajo IMG con una banda *sound track*, se deben enhebrar los dos recorridos de moviola (Lámina 81) con dos *leader* que contienen cuatro marcas estrictamente paralelas: 2 *start* y 2 *sync-tone*, en las medidas que indica la Lámina 95.

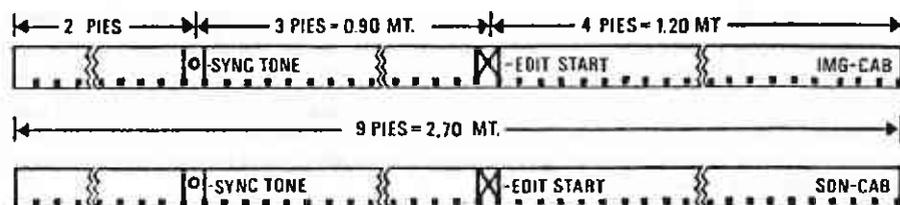


Lámina 95

482 Mientras se sincroniza en moviola y mientras se realiza una mezcla en sala de sonido, los *starts* se usan en forma paralela. Son los *edit starts*. Cuando se prepare el negativo de sonido óptico para acompañar al negativo imagen en la confección de copias compuestas, sólo entonces el *start* de sonido será desplazado 26 fotogramas *hacia atrás* (hacia el *PIE*), con lo cual la partida del mismo *track* negativo se habrá adelantado 26 fotogramas en la máquina copiadora. Desde el momento que se verifique el desplazamiento, el operador le dará un nombre nuevo: *print-start* (§ 472).

483 Ahora bien, ¿qué significado tiene la marca *sync-tone*?

Si se piensa que la grabación final se ejecuta sobre una emulsión fotográfica que correrá por el interior de una cámara grabadora cerrada a la luz exterior, se comprenderá fácilmente la dificultad de marcar un *start* sobre ese film-sonido. De allí que el método más práctico y preciso sea colocar un tono, un pitazo breve, dos o tres pies antes de comenzar la banda sonora del film.

El material del *sync-tone* se fabrica en cualquier sala de sonido, grabando algunos pies de film magnético, con una señal de frecuencia de mil ciclos y un nivel 0 db. El editor sacará un fotograma de ese film y lo colocará en lugar de la señal o del *sync-tone* de la banda sonora.⁶⁷ En el *track* de negativo sonido óptico quedará una clara señal de un fotograma en el *track*, que será la guía para que el cortador de negativo ubique y desplace el *start*, al conservar sobre la copia de trabajo IMG la referencia del *sync-tone*.

484 ¿Por qué se coloca tan distante el *start* de cabeza, t.1?

Por la necesidad de estabilización de las grabadoras, que poseen tensores que, al acomodarse durante 5 ó 6 segundos, desafinan los sonidos. Si el *start* estuviese más cerca de la entrada del sonido t.1, éste saldría desafinado. A este propósito conviene anotar que las dimensiones puestas en Lámina 95 son las más cortas que debemos usar. Un *leader* académico, según las convenciones de la *Association of Cinema Laboratories* (ACL) de EU, debe medir 12 pies, en copias compuestas de 16 mm.

AJUSTE SINCRÓNICO DEL LEADER CON T.1

485 Enhebrados ambos *leaders*, se empalman *provisoriamente* con *CAB* de rollo IMG y *CAB* de rollo *sound track*.

Se procede a estudiar y ubicar el sincronismo de la t.1 y, cuando se le ha encontrado, se dejan los *sprockets* ajustados y se hace andar la moviola a marcha lenta hasta que queda en ventanilla el fotograma donde se estima que debe comenzar la toma 1.

En ese fotograma de IMG se marca una *x1*, y otra *x1* se marca sobre la banda *sound track* en el fotograma que cubre la cabeza de sonido.

Se hace andar moviola marcha atrás hasta que aparezca un *sync-tone*. (No tienen por qué venir paralelos, pues los *sprockets* se soltaron para buscar el sincronismo de t.1).

⁶⁷ Actualmente se fábrica una cinta magnética 1/4 pl, con *sync-tone* grabado y con adhesivo en su base. Basta cortar un trocito de 1/2 cm y adherirlo sobre el film o *leader* de la banda magnética, sea 16, 17 1/2 ó 35-mm. Naturalmente, deberá cuidarse de ponerlo en la misma dirección que está grabada y sobre la pista correspondiente (*de sonido lateral* o *central-track*, § 448).

Se sueltan sprockets y se ajustan ambos sync-tone, uno en ventanilla y el otro en cabeza PB.

486

No está de más seguir marcha atrás hasta los starts y comprobar si también están correctos. Hecha la comprobación, póngase marcha adelante y lléguese hasta el último fotograma común del ME de ambos leaders blancos. Ajustense bien las bandas (sin soltar sprockets para que esos fotogramas queden en ventanilla y en cabeza de play-back. Márquese una seña x1 en cada uno (Lámina 96). Tírense hacia fuera del recorrido las bandas (sin soltar sprockets), pidiendo filmes a los rollos de lado-entrega. Sepárense los empalmes provisionarios entre t.1 y leader. Córtense los excedentes que median entre las marcas x1 de ambas bandas, en la forma que indica la misma Lámina 96, o sea, haciendo coincidir las marcas. Empálmese la banda IMG y la banda sound track. La toma 1 está sincronizada, así, desde el start del leader.

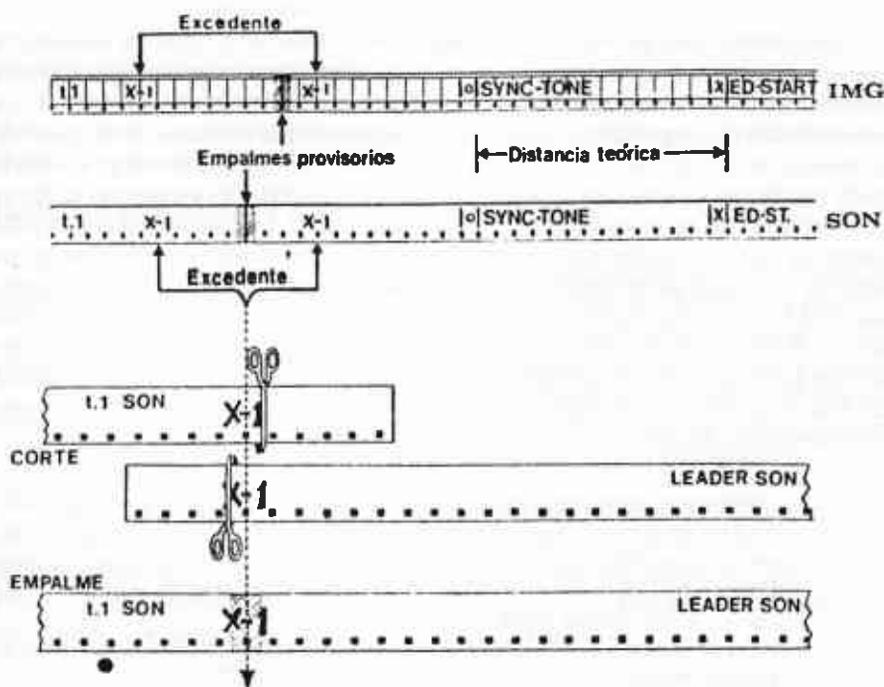


Lámina 96

NOTA: Obsérvese que el empalme de Lámina 96 (abajo), aunque está hecho en banda sound track, no es diagonal como se indicaba en párrafo 465. Es por tratarse de empalme entre magnético y leader, donde el empalme diagonal es inútil para los fines de sonido; aunque algunos lo usan siempre diagonal para evitar un empalme traslapado en los pasos delicados de una grabadora.

SITIO DE CORTE Y EMPALME EN RECORRIDO DE MOVIOLA

487 Recordemos el significado de los *sprockets*. Son rodillos dentados que pueden *soltarse* y así permitir el desplazamiento fácil y manuable de una banda sobre la otra. Cuando están *ajustados* corren paralelamente, arrastrando exactamente el mismo número de fotogramas en ambas bandas. Es decir, corren sincrónicamente.

Estos *sprockets* marcan algo así como una línea divisoria en el trabajo de corte y empalme. Desde los *sprockets* hacia el *PIE* de los filmes se llama lado-entrega de los *sprockets*.

Cuando el editor ha determinado un sitio de corte y tira el film (o ambas bandas) hacia su cuerpo para cortar y empalmar, está realizando esta operación en lado-entrega de los *sprockets*.

Esto es lo corriente, cuando se sincronizan dos bandas desde *CAB* a *PIE*, como en los casos descritos hasta aquí. Más que corriente, es lo necesario.

488 Imaginemos que en medio de un rollo que estamos sincronizando tenemos la primera mitad sincronizada desde los *starts* hasta ventanilla y cabeza *PB* (§ 417) donde hemos dejado los dos últimos empalmes y marcas bien confrontados. Supongamos que son las marcas *x8*. Luego trabajamos en ubicar el sincronismo de otra toma, de la siguiente. Al término de esta operación tendremos cuatro nuevas marcas *x9*, 2 en *IMG* y 2 en *sound track* (semejante a Lámina 96). Supongamos que antes de cortar los excedentes de filmes que median entre las marcas dobles *x9* soltamos *sprockets* y restituimos el sincronismo desde *start* a *x8* (poniendo *x8* en ventanilla y cabeza *PB*) apretando *sprockets*. Luego, en lugar de tirar fuera del recorrido los filmes y desenhebrarlos, echamos moviola marcha adelante hasta que las cuatro marcas *x9* han salido hacia el lado-recepción. Y allí, sobre el lado derecho de la moviola, cortamos ambos excedentes, hacemos empalmes sobre las marcas *x9* y seguimos en pantalla hasta *PIE* de la toma, para señalar las nuevas marcas de final o *PIE* de la toma que creemos "sincronizada" desde *x9*. Estamos entonces

489 cometiendo dos errores:

- 1° Creemos que, por el mero hecho de no haber soltado *sprockets* desde la restitución de *x8* en ventanilla y cabeza, los *starts* iniciales siguen paralelos. Ya no lo están porque los excedentes (entre marcas *x9*) pasaron al lado recepción, y por *no tener idéntica longitud*, desplazaron (al pasar por los dos *sprockets*) las marcas *x9* y, por lo tanto, ambas bandas desde sus *starts*.
- 2° Desplazándose las marcas *x9* mal podíamos haber señalado las nuevas marcas de *PIE* de esa misma toma.

Si, en cambio, hubiésemos hecho el corte y empalme en lado-entrega, sin necesidad de volver a soltar *sprockets*, todo habría seguido en sincronización hasta el *PIE* de la nueva toma.

490 Este complicado caso que hemos descrito aquí no es como para comprenderlo de una pasada, con su sola lectura. Recomendamos verificarlo en moviola experimentalmente. No le habríamos dedicado tanto espacio si no nos constara las muchas veces que

desorienta a los principiantes una operación de corte hecha distraídamente al *otro lado* de los *sprockets* y cuyo desincronismo, no descubierto en el momento, trae una temerosa tarea y un incomprensible trastorno cuando se le encuentra después.

¿Nunca se debería cortar y empalmar en lado-recepción?

491

La respuesta no es categórica, pues depende del caso. Cuando se está sincronizando tomas hacia *PIE* de los rollos, siempre se cortará en *lado-entrega*. Es el caso más común y rutinario.

Ahora bien, si se colocan en moviola dos rollos ya sincronizados, o sea que desde los *starts* (que los tenemos en ventanilla y cabeza de *play back*) hasta el fin o *PIE* de los mismos ya están elaborados y paralelos, y se necesita añadir trozos por *CAB*, estos nuevos trozos deberán ser cortados y empalmados por *lado-recepción*.

Este caso no es el común, pero no deja de presentarse. Por ejemplo, cuando terminada la sincronización del primer rollo de un film se traen los títulos y créditos, que generalmente son los últimos en filmarse, y es necesario añadirlos a la cabeza del rollo primero, con su música sincronizada.

Por lo tanto, en los casos siguientes, toda vez que digamos «tírense las bandas hacia afuera, córtense excedentes y empálmense», se deberá entender en *lado-entrega*, si no se avisa lo contrario.

MARCAS PROVISORIAS Y DEFINITIVAS: NUMERACIÓN

Es importante adoptar un método en cuanto a distinguir las marcas, en cuanto a reconocer si una marca se hizo como ensayo o se dejó como sitio definitivo de corte.

492

Para muchas personas la falta de tal método constituye uno de los estorbos más serios en las decisiones y expedición necesarias frente al sincronismo de imagen y sonido.

Acostúmbrese el alumno a marcar con un leve toque de lápiz de cera un sitio de *mera aproximación*. Por ejemplo, cuando necesita recordar un sitio de la toma imagen donde cree que debe caer un sonido, una sílaba por buscar en la banda sonido.

Cuando necesita marcar un fotograma preciso, pero sabiendo a ciencia cierta que es solamente referencia de sincronismo y no un sitio de corte (como sucede a menudo sobre la banda sonido), haga un pequeño círculo en medio del fotograma, o, si es señal de sincronismo, esa seña deberá tener otra idéntica sobre el fotograma de ventanilla *IMG*. Por lo tanto, convendrá numerarla como lo indica la Lámina 97.

493

Cuando haya ubicado el sincronismo de dos trozos y haya determinado un fotograma de *IMG* y otro de *sound track* que cumplen la doble función de estar en paralelismo y ser sitio de corte, señálelos con una *x* y numérelos. (Véase Lámina 96).

Cuando una seña es sitio de sólo sincronismo (marcada, por lo tanto, con un círculo), y poco más allá se desea señalar un límite prudente para efectuar el corte, señálese siempre con una *τ* acostada (§ 463), donde la línea que corre a lo largo del film señalará la parte inútil del trozo. Por esta razón, esta *τ* acostada estará orientada en una u otra posición, según se trate de señalar que lo inútil queda hacia *CAB* o hacia *PIE* (Láminas 90 y 91).

494

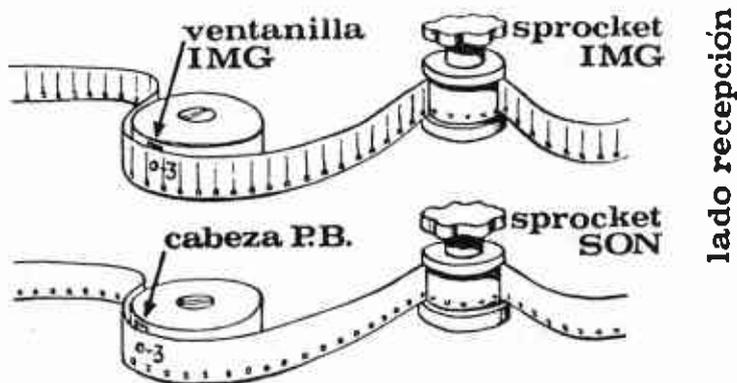


Lámina 97

La numeración progresiva de las marcas no convendrá complicarla con dos o más cifras. No es necesario llevarlas más allá de las 9 primeras cifras. Piénsese que las marcas destinadas a fotogramas por empalmar deben llevar la misma cifra. La Lámina 96 nos muestra cuatro marcas x_1 . Por lo tanto, llegar a la cifra 9 significa haber sincronizado 9 tomas o 9 trozos seguidos. Si el siguiente se señala con x_1 , no habrá peligro alguno de confundirla con la otra de igual numeración, que habrá quedado muy distante, hacia cabeza.

- 495 Toda vez que el editor saca de la moviola las bandas en sincronización, para interrumpir con otra tarea, deje una señal especial que indique el último sitio sincronizado. Use letras: x_A .

Cuando llegue al *PIE* de un rollo añada una señal especial, y de gran utilidad, que puede hacerla sobre los dos *leaders* blancos: $x \text{ SINC } \text{PIE}$. Antes de ponerse a la tarea de sincronizar otros rollos, revise el que acaba de hacer y cerciórese de que desde el *start* hasta el *SINC-PIE* no se ha perdido ni un fotograma.

CAPÍTULO SEXTO

DISPOSICIÓN DE LOS MATERIALES IMAGEN Y SONIDO

Frente a los pocos ejemplos de sincronización dados hasta aquí en estos apuntes, ya habrá adivinado el lector que no siempre se presenta el mismo caso. **496**

No es asunto que dependa del estilo de trabajo del editor, que podría afrontar la sincronización con diversos métodos, sino que se trata de *diversas disposiciones* en que pueden presentarse las bandas *img* y *sound track*. Entre la profusión de tales disposiciones, creemos indispensable distinguir tres en que podrían agruparse prácticamente todas:

1. *img* definitiva + *sound track* por sincronizar.
2. *Sound track* definitivo + *img* por montar y sincronizar.
3. *img* y *sound track* por armar y sincronizar simultáneamente.

La primera disposición se da cuando un editor ha elaborado el montaje de la imagen en una etapa inicial y sin ocuparse aún del problema sincronismo del sonido. Es bastante común en el género documental y en muchas secuencias descriptivas de los largometrajes dramáticos. **497**

Las bandas sonoras de texto narrativo, *voz-off*, efectos y música incidental, se diseñan, se graban y sincronizan una vez que se ha terminado aquel montaje de la imagen.

La segunda disposición, menos común, se ofrece cuando la banda sonora es de capital importancia en el montaje de la imagen; cuando el sonido es la base y lo principal. **498**

el fuego graneado. Luego un corte directo a los soldados enemigos que se refugian de la andanada, mientras sigue sonando la ametralladora detrás de nuestra espalda.

Volvamos, eso sí, a su aplicación más delicada en los diálogos *lip-sync* (sincronización labial) y estudiemos su razón de ser.

El mejor método de montar un diálogo será siempre con *sound-flow*. Se aumenta la fluidez en la acción, la naturalidad y la misma continuidad del montaje. **502**

Sin *sound-flow*, o sea mediante un paralelismo vertical de los cortes entre imagen y sonido, se delata la presencia de la cámara y el montaje se convierte en un estorbo para seguir la acción.

Es útil saber que este sobrepaso del diálogo obedece a algo tan común e instintivo en nuestra vida real que podría dictarse un principio básico irrefutable: lleve la vista hacia el otro personaje (el que escucha) toda vez que usted sienta deseos de conocer su reacción.

Tal es así que los cinefotógrafos americanos dieron nombre genérico a toda toma de un personaje que escucha: toma de reacción o *reaction-shot* (§ 300).

La próxima vez que observe a dos personas que conversan, trate de hacer conscientes las miradas rápidas y furtivas que echará necesariamente sobre el que escucha.

El diálogo con *sound-flow* exige un material bien filmado. Todo director deberá prever estas necesidades de la edición y hará, no sólo que sus actores actúen hablando, sino también actúen escuchando. Cuando tales tomas no están en el guión técnico son llamadas *tomas de protección* o *protection-shots* (§ 262).

¿Cuándo y cuánto diálogo deberá sobrepasarse?

503

Imposible dar una norma fija. Cada editor *sentirá* el sitio de corte en imagen.

Ahora bien, el método más usual y seguro es sobrepasar las últimas palabras de un texto, haya o no razones psicológicas. El solo hecho de adelantar la presencia del que escucha, un poco antes de que responda, convertirá los cortes en transiciones tan blandas y naturales, que la inmensa mayoría de los espectadores no percibirá la tramoya de planos y angulaciones que se suceden una tras otra en la pantalla.

CAPÍTULO SÉPTIMO

LOS TRES SISTEMAS BÁSICOS DE SINCRONIZACIÓN

Establecidas aquellas tres disposiciones en que pueda presentarse un rollo o un trozo de *IMG* y *sound track* por editar y sincronizar, entraremos ahora al estudio de *tres sistemas para marcar sincronismos*. 504

No se olvide que estamos tratando de llevar al nuevo editor hacia sistemas claves, dado que la complejidad de este tipo de operación se asemeja a veces a un verdadero rompecabezas.

SISTEMA I: MARCAS EN TRIÁNGULO

Este sistema se aplica a los materiales que vienen en primera y segunda *disposiciones* (§§ 497, 498). En otras palabras, se puede usar cuando una de las bandas está montada o grabada en forma definitiva. 505

Pongámonos en el caso de una banda *IMG* definitiva a la que se le sincronizará una banda *sound track* que llega a moviola repartida en diversos trozos de film magnético. Se trata, pues, de varios trozos de sonido que, puesto cada uno de frente a su imagen, resultan siempre más largos, con excedentes por cabeza y pie.

Resultará más claro si nos situamos en un ejemplo concreto: 506

La toma 1 del rollo imagen presenta una vista de conjunto de un cruce de calles con intenso tráfico. Es un *long-shot* como nos muestra la Lámina 98.

El sonido de esta toma viene con un ruido amorfo y suave, característico de ciudad.

El film magnético viene grabado con un pequeño exceso sobre la longitud exacta de la imagen.

La toma 2 de imagen presenta un *medium-shot* del policía, que llevándose la otra mano a la boca da un pitazo.

El sonido de esta toma comienza con unos segundos de ruido tráfico más cercano y luego el sonido estridente del pitazo.



LONG S. CRUCE



MEDIUM S. POLICIA

Lámina 98

Demos por ubicada la CAB de t.1 con su sonido y dediquemos nuestra atención sobre el empalme entre PIE t.1 y CAB t.2, pues es aquí donde radica el caso típico de marcas en triángulo.

NOTA: Los cinco pasos siguientes se ilustran con Lámina 99.

507 PRIMER PASO

Los *sprockets* están ajustados (desde que se encontró el ajuste IMG y *sound track* en inicio de t.1)

Échese a andar moviola marcha adelante, hasta el último fotograma IMG de t.1: calle. Este fotograma se centrará en ventanilla.

Se hace marca x2 sobre este último fotograma IMG y otra marca x2 sobre el fotograma de banda *sound track* que quedó frente a cabeza PB (Láminas 99 y 100).

508 SEGUNDO PASO

Se suelta *sprocket sound track* y se hace pasar (a mano) la banda *sound track* hasta escuchar que ha entrado el sonido de t.2 (tráfico cercano). Diversos tanteos sobre la acción del policía llevando el pito a la boca y del sonido de pitazo darán la ubicación sincrónica de ambas bandas en t.2. Cuando se está satisfecho de haberla logrado, bien ajustados los *sprockets* se revisa la t.2 completa.

509 TERCER PASO

Se vuelve marcha atrás hasta dejar en ventanilla la marca x2, que quedó hecha sobre el último fotograma de t.1 IMG.

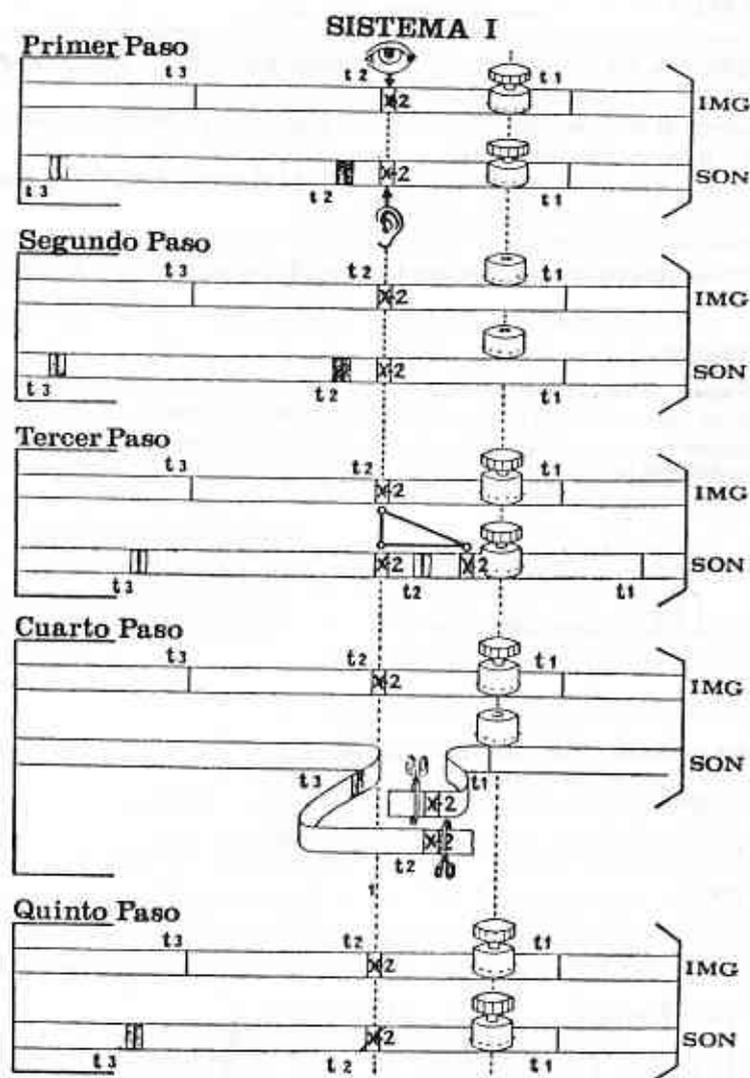


Lámina 99

Se copia sobre la banda *sound track*, frente a cabeza $\#8$, la marca x_2 . Queda dibujada, así, la tercera marca x_2 , ahora sobre $CA8$ $t.2$ *sound track* (Láminas 69 y 101).

Con ello se ha formado un *triángulo* de marcas iguales, cuya cúspide, o punto de referencia común, es la marca que está sobre la banda definitiva (la de IMG en este caso).

510 CUARTO PASO

Suéltese el *sprocket sound track* y tírese hacia fuera del recorrido la banda magnética hasta encontrar la otra marca x2 (que había pasado al lado-recepción durante el *segundo paso*).

Sepárense el empalme provisorio que unía ambos trozos magnéticos (t.1: tráfico lejano y t.2: tráfico cercano y pitazo).

Póngase ambos filmes magnéticos uno al lado del otro y desplácese hasta que ambas marcas x queden al frente (Láminas 99 y 102).

Córtense los magnéticos en la forma indicada en la misma lámina, de modo que el corte diagonal pase por medio de ambos fotogramas marcados con la x. Empálmese. (§ 465)

511 QUINTO PASO

Restitúyase la banda magnética a su recorrido en moviola, dejando el empalme exactamente frente a cabeza PB, y ajústese el *sprocket sound track*.

Se supone que x2 IMG no se ha movido de ventanilla, ni el *sprocket* IMG ha sido tocado una vez terminada la operación del *segundo paso*.

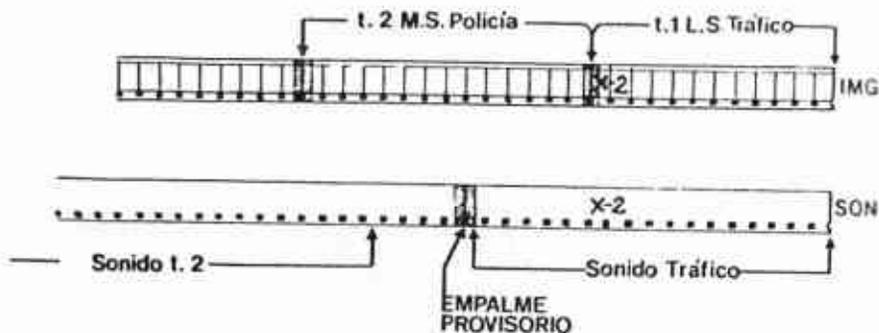


Lámina 100

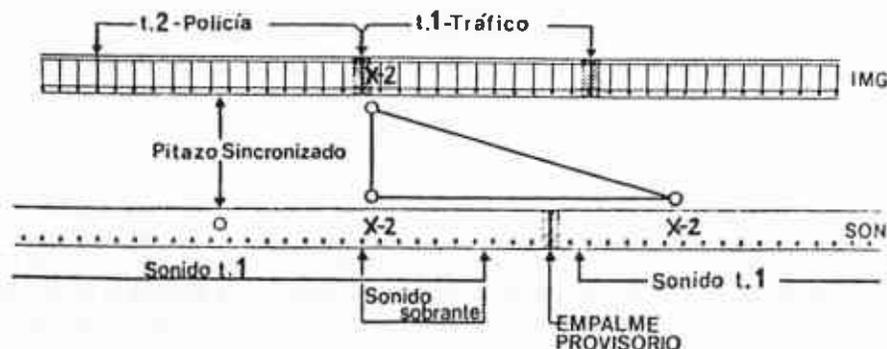


Lámina 101

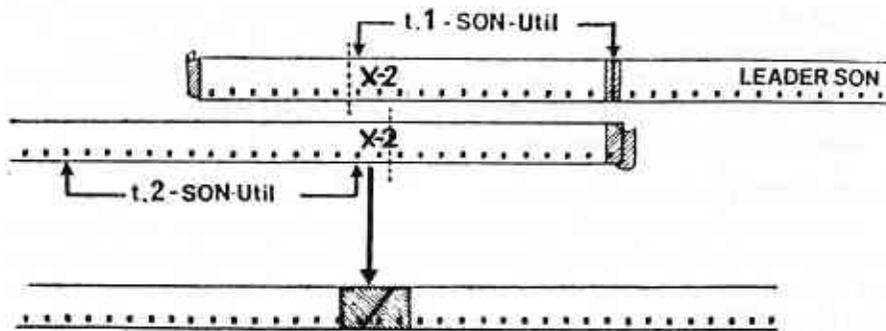


Lámina 102

OBSERVACIONES SOBRE EL SISTEMA I

512

Hemos afirmado en párrafo 505 que este sistema se aplica cuando una banda viene montada con sus longitudes definitivas. Si es así, el sistema en triángulo se aplicará en todos los sitios de corte y empalme.

En los ejemplos usados el triángulo se presentaba con la base abajo y la cúspide arriba, simplemente por tratarse de una imagen definitiva.

Si, por el contrario, es la banda sonido la que está montada (con longitud definitiva) y son las tomas de imagen las que deben cortarse, el triángulo tendrá su cúspide hacia abajo.

Falta añadir que el sistema en triángulo no sólo se deberá usar cuando se presenta una banda completa o una serie completa de tomas previamente montadas, sino también cuando se trata de dos tomas seguidas en una misma banda que se hayan de sincronizar con respecto a la otra banda (que no admite corte). Por otra parte, este caso es el mismo usado en nuestro ejemplo del tráfico (t.1) y del policía (t.2), (§ 506 y Lámina 99).

Dedúzcase, pues, de lo dicho, que este sistema I y los dos sistemas siguientes suelen presentarse alternados en el trabajo rutinario de la sincronización. Para usarlos con expedición será necesario dominarlos por separado, para distinguirlos y aplicarlos cada vez que salgan al encuentro en moviola.

SISTEMA II: MARCAS EN CUADRILÁTERO

El sistema II se presenta cada vez que dos tomas consecutivas por sincronizar vienen con excedentes en imagen y en sonido.

513

Supongamos que las tomas siguientes del ejemplo anterior (t.2 y t.3) se presentan así:

La toma 2 mostraba al policía levantando la mano y llevándose el pito a la boca para hacerlo sonar. Al editor le parece que esta toma es demasiado larga, pues terminado el pitazo gira hacia cámara y queda inmóvil un tiempo excesivo para corresponder bien con la acción de t.3.

La toma 3 muestra los vehículos en el momento de detenerse, y uno de ellos, que por distracción del chofer, viene a frenar muy adelante.

El sonido de t.3 viene empalmado provisoriamente con *sound track*-t.2 y con un exceso de CAB, o sea con ruido de tráfico antes de escucharse las frenadas de los vehículos.

NOTA: Los cuatro pasos siguientes se ilustran con Lámina 103.

514 PRIMER PASO (primer par de marcas)

Échese a andar moviola marcha adelante, desde el comienzo de t.2, escuchando su sonido ya sincronizado, y al llegar al sitio donde el pitazo ha terminado, allí donde el editor *siente* que debería aparecer toma 3, accione la palanca *stop-instantáneo* de la moviola, la cual quedará fija en ese sitio. Acomode la justeza del fotograma para que se centre bien en ventanilla, y haga sobre él la marca x3.

Copie de inmediato x3 en banda *sound track* frente a cabeza PB.

515 SEGUNDO PASO (segundo par de marcas)

Suelte *sprockets* y busque la sincronización de toma 3, hasta quedar satisfecho a lo largo de toda la toma.

Entonces, con *sprockets* ajustados, vuelva al sitio donde cree que debía comenzar la toma 3, con la frenada de los vehículos.

Detenida la moviola en un fotograma preciso, márquese con x3 en ventanilla y x3 en cabeza PB.

Tiene ya *cuatro marcas iguales*, que habrán de reducirse a dos (Láminas 103 y 104).

516 TERCER PASO (sobre imagen)

Suelte *sprocket* IMG y tire la banda IMG fuera del recorrido hasta ubicar la primera x3. Separe el empalme entre t.2 y t.3.

Corte en las marcas x3 dejando una perforación común, tal como le muestran las Láminas 103 y 105.

Empalme y devuelva la marca x3 (la única que quedó) a ventanilla, ajuste bien el film en su recorrido y apriete el *sprocket*.

517 CUARTO PASO (sobre sonido)

Suelte *sprocket sound track* y tire la banda *sound track* hasta ubicar la primera x3. Separe el empalme provisorio.

Corte y empalme en idéntica forma a la que se indicó en párrafo 510 y Lámina 102.

Devuelva el film magnético a su recorrido, dejando el emplame en cabeza PB y ajuste el *sprocket sound track*.

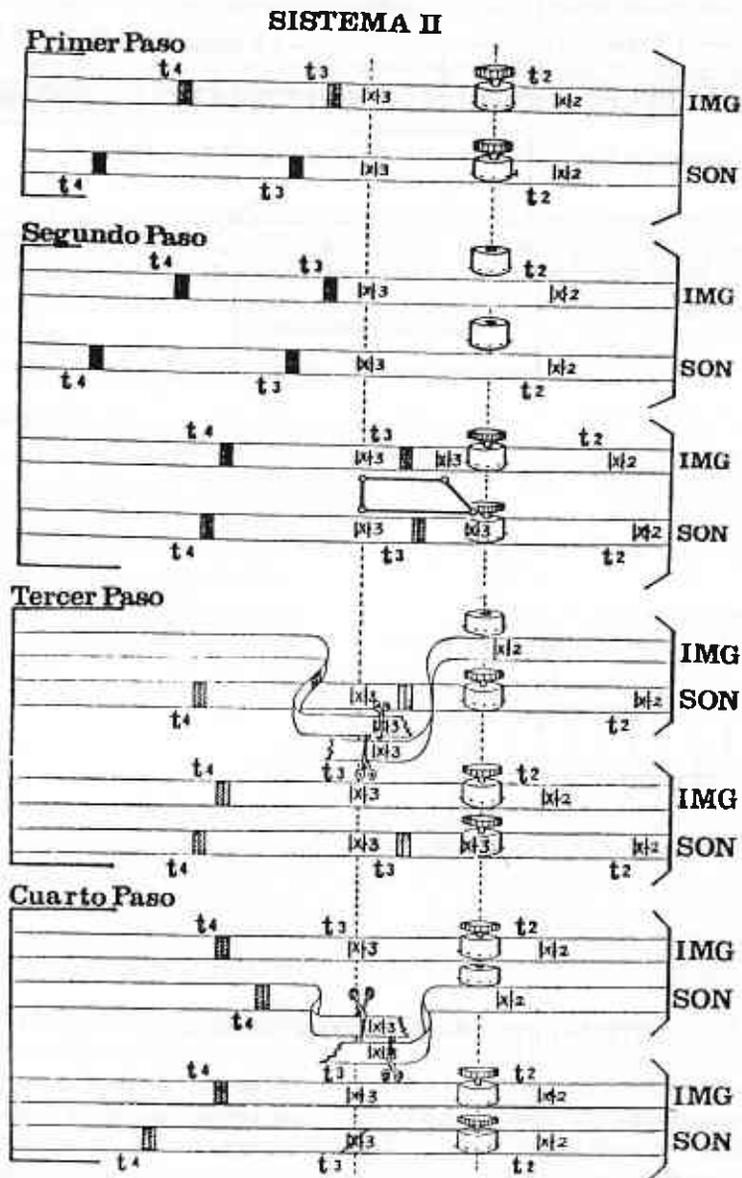


Lámina 103

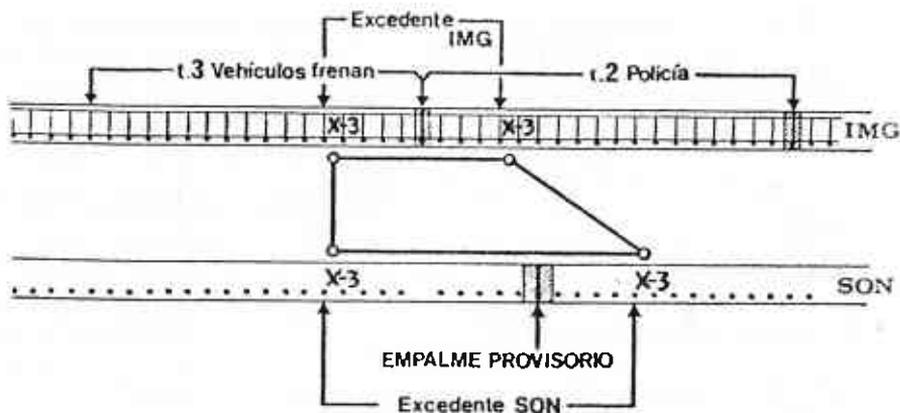


Lámina 104

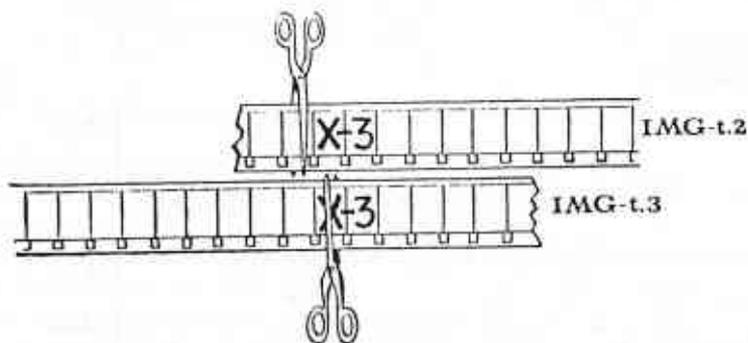


Lámina 105

SISTEMA III: SEIS MARCAS PARA SOUND-FLOW

518

Ya conocemos lo que significa el *sound-flow* (§§ 501-503). Ahora afrontemos el procedimiento para ejecutar su sincronización con la mayor economía posible de manipulación y señales. Para ello volvamos al ejemplo del párrafo 501.

Toma 41. cu de un hombre que dice: —¡Cada minuto que pasa me convenzo más que la culpa es tuya!

Toma 42. cu de un muchacho atemorizado que lo escucha y luego replica: —No, señor.

El editor ha recibido las tomas completas, es decir, independientes una de la otra y con su sonido propio.

Ante todo, deberá examinar en moviola la posibilidad que ofrezca la t.42 de aceptar un *sound-flow*, es decir, si la actitud del muchacho es interesante en su expresión y posee suficiente longitud.

De tal examen podrá deducir cuánto texto de la t.41 podrá sobrepasar a la imagen de t.42.

Supongamos todo esto como positivo, pues aquí nos interesa exclusivamente el aprendizaje de las marcas, cortes y empalmes. El alumno tratará de poner en práctica cada paso de este sistema hasta adquirir agilidad y seguridad. Téngase en cuenta que los tres sistemas son mucho más simples en la práctica de lo que aparentan en esta difícil descripción.

NOTA: Los seis pasos siguientes se ilustran con Lámina 106.

PRIMER PASO (primer par de marcas-sincro)

519

Ajustado el sincronismo de t.41 (cu del hombre), con *sprockets* apretados se echa a andar moviola hasta el sitio donde se *siente* que debería pasarse a la imagen del muchacho.

Supongamos que se determina hacerlo entre las palabras *la* y *culpa*. Tal sitio de la imagen se coloca en ventanilla.

Se hace allí la primera marca os. (No se hará una x, pues esta señal la hemos convenido para sitios de corte en ambas bandas, § 493). El círculo señala el fotograma de sincronización y la cifra identificará cuatro sitios.

Se copia la marca os sobre las bandas *sound track*.

SEGUNDO PASO (primera t-acostada)

520

Se avanza hasta el fin del parlamento de t.41 (o sea, hasta donde se estima, prudentemente, que ha terminado la resonancia de la última sílaba del hombre) (§ 470).

Allí se hace la t-acostada sobre la banda sonido exclusivamente, para señalar dónde se podrá cortar el magnético sin peligro de dañar el texto del hombre (§ 463).

Se tira la banda sonido hacia afuera del recorrido (si esto es necesario) y se miden los fotogramas que median entre la marca os y la t-acostada. Supongamos que resultaron ser 52 fotogramas. Se anota esta cifra y se vuelve a colocar el film sonido en su recorrido.

TERCER PASO⁶⁸ (segunda t-acostada y segundo par de marcas-sincro)

521

Se sueltan *sprockets* y se manipulan ambas bandas hasta ubicar la sincronización de t.42 (muchacho escucha y replica).

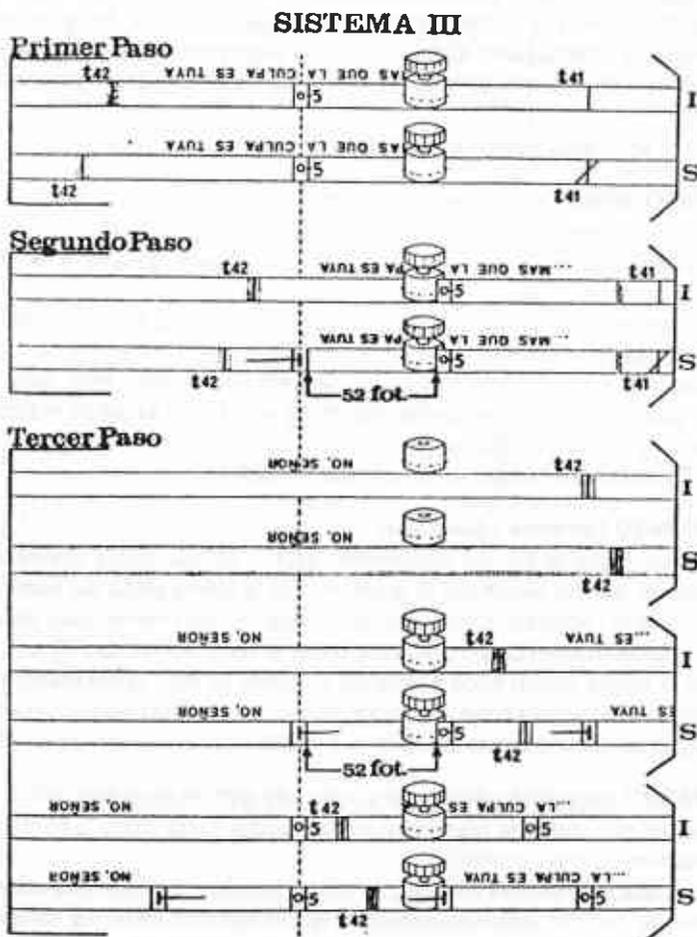
Una vez ubicado, se lleva moviola, sin soltar *sprockets*, hasta el sitio donde entra el parlamento de t.42. Situada con precisión la entrada del «no», se señala con una t-acostada y en la dirección correspondiente 3 fotogramas antes como mínimo. (Léase párrafo 469 donde se explicó esta distancia).

Sin soltar *sprockets*, se tira hacia afuera del recorrido la banda *sound track* y se miden los 52 fotogramas (anotados al final del segundo paso) desde la t-acostada que acaba de

⁶⁸ Véase Lámina 107, donde se explica con más detalle este tercer paso.

hacerse, hacia CAB de la banda magnética. En este último sitio se hace la marca os sobre el film *sound track*. Sin soltar *sprockets* se pone la banda *sound track* en su recorrido y se mueve moviola hasta dejar esta última marca os sobre la cabeza \varnothing para copiar de inmediato la marca os sobre ventanilla IMG.

Hemos terminado las marcas. Los *sprockets* se han soltado una sola vez, al comienzo del tercer paso.



CUARTO PASO (corte y empalme de IMG)

522

Tenemos cuatro marcas-síncro os. Dos de ellas, las que están en IMG, son sitios de corte y empalme. Las otras dos, las de *sound track*, son sólo referencias de sincronización.

Por lo tanto, sígase el siguiente procedimiento para cortar:

Sáquese la banda IMG de su recorrido, *soitando sprockets* hasta tener a la vista ambas marcas os.

Córtese la imagen en ambas marcas os en la misma forma que quedó ubicado en Lámina 105.

QUINTO PASO (corte y empalme de *sound track*)

523

Sáquese la banda sonido de su recorrido, *soitando sprockets*, sepárese el empalme provisorio de modo que pueda poner ambos extremos del magnético en forma paralela y coincidiendo con exactitud las dos marcas os. Recorra así los dos filmes hasta encontrar (hacia el PE) las dos T-acostadas. En el sitio en que ambas señas se encuentren se cortan los filmes, dejando un fotograma completo para efectuar el corte diagonal, como se indica en Láminas 106 y 107.

SEXTO PASO (ajuste final de sprockets)

524

Colóquese en ventanilla el único fotograma IMG que quedó con marca os y ajústese sprockets IMG.

Colóquese en cabeza PA el único fotograma *sound track* que quedó con marca os y ajústese sprockets *sound track*.

El *sound-flow* está listo y el rollo en sincronización desde *start* hasta PE de t.42.

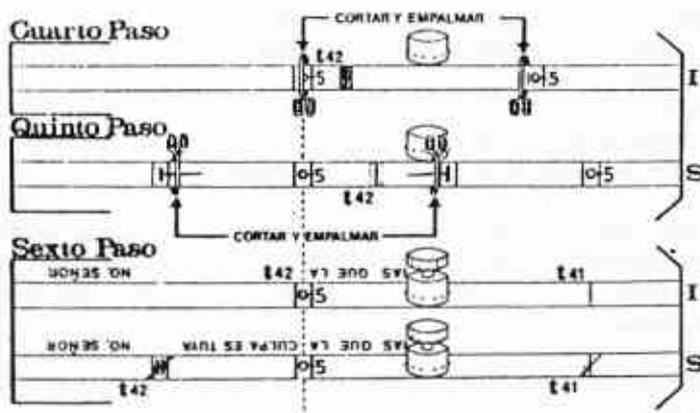


Lámina 106 (2.ª parte)

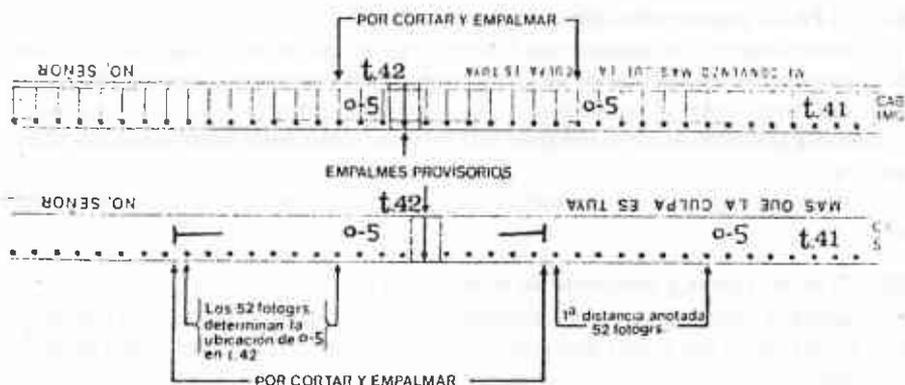


Lámina 107

OBSERVACIONES AL SISTEMA III

525 1. Sprockets (§§ 418, 473, 487).

Algo muy importante es tratar de realizar esta operación sin soltar sprockets sino solamente en los sitios expresamente indicados. La razón es simple: cada vez que usted suelta un sprocket se obliga a buscar nuevamente la última señal de sincronización, interrumpiendo así las mediciones y las marcas que está precisamente relacionando entre las dos bandas. Las repetidas advertencias que hacemos, de hacer tal o cual operación "sin soltar sprockets", se debe a que esas operaciones resultarían ciertamente más rápidas y cómodas soltando los sprockets. Pero, si se soltaran, se perdería el fruto del paso completo y habría que volver nuevamente atrás.

Obsérvese en el tercer paso (cuando se van a marcar sobre t.42 los 52 fotogramas anotados), donde se recomienda no soltar sprockets. Primero, es seguro que al sacar el magnético de su recorrido, no se podrá hacer la medición de los 52 fotogramas, porque la región buscada estará precisamente junto al sprocket sound track, en un sitio inaccesible para medir y marcar. Entiéndase por lo tanto que, aunque no se deben soltar los sprockets, siempre es posible echar a andar moviola marcha atrás o marcha adelante para sacar los filmes o buscar señas sin que se pierda la sincronización mantenida por los sprockets ajustados.

526 2. La cifra usada en este ejemplo como acompañante de la marca es círculo en un 5, os. Podría ser cualquiera desde 1 a 9, como se explicó en párrafo § 494.

527 3. En el tercer paso aconsejamos poner la r-acostada a una distancia de 3 fotogramas. Pues bien, tal distancia mínima asegura que el empalme diagonal no alcanzará a dañar la entrada de la voz grabada.

Ahora bien, una distancia de 3 fotogramas hará que la voz del muchacho entre tan

pronto haya terminado la frase del hombre. Así «la culpa es tuya» y «No, señor» quedarán seguidos, es decir a 6 fotogramas ($1/4$ de segundo) de separación.

Si el editor estima que se necesita una pausa, o un titubeo, antes de responder y ha comprobado que la imagen del muchacho en actitud de escuchar da tiempo suficiente, podrá distanciar más la marca τ -acostada de la entrada del sonido «no».

Así pues, si la τ -acostada (de este tercer paso) quedase, por ejemplo, 24 fotogramas hacia *CAV* del film magnético, el muchacho demoraría un segundo en abrir sus labios después de terminada la frase del hombre.

ÍNDICES

Índice de materias	1
Índice de autores	15
Índice de títulos	25
Índice de palabras clave	35
Índice de referencias	45
Índice de figuras	55
Índice de tablas	65
Índice de anexos	75
Índice de erratas	85
Índice de agradecimientos	95
Índice de dedicatorias	105
Índice de preámbulos	115
Índice de conclusiones	125
Índice de recomendaciones	135
Índice de sugerencias	145
Índice de notas	155
Índice de apéndice	165
Índice de bibliografía	175
Índice de referencias cruzadas	185
Índice de palabras clave cruzadas	195
Índice de palabras clave secundarias	205
Índice de palabras clave terciarias	215
Índice de palabras clave cuaternarias	225
Índice de palabras clave quaternarias	235
Índice de palabras clave quiniarias	245
Índice de palabras clave sexeniarias	255
Índice de palabras clave septeniarias	265
Índice de palabras clave octeniarias	275
Índice de palabras clave noneniarias	285
Índice de palabras clave deceniarias	295
Índice de palabras clave undeceniarias	305
Índice de palabras clave duodeceniarias	315
Índice de palabras clave tredeceniarias	325
Índice de palabras clave catorceniarias	335
Índice de palabras clave quinceceniarias	345
Índice de palabras clave dieceniarias	355
Índice de palabras clave onceceniarias	365
Índice de palabras clave doceceniarias	375
Índice de palabras clave tredeceniarias	385
Índice de palabras clave catorceniarias	395
Índice de palabras clave quinceceniarias	405
Índice de palabras clave dieceniarias	415
Índice de palabras clave onceceniarias	425
Índice de palabras clave doceceniarias	435
Índice de palabras clave tredeceniarias	445
Índice de palabras clave catorceniarias	455
Índice de palabras clave quinceceniarias	465
Índice de palabras clave dieceniarias	475
Índice de palabras clave onceceniarias	485
Índice de palabras clave doceceniarias	495
Índice de palabras clave tredeceniarias	505
Índice de palabras clave catorceniarias	515
Índice de palabras clave quinceceniarias	525
Índice de palabras clave dieceniarias	535
Índice de palabras clave onceceniarias	545
Índice de palabras clave doceceniarias	555
Índice de palabras clave tredeceniarias	565
Índice de palabras clave catorceniarias	575
Índice de palabras clave quinceceniarias	585
Índice de palabras clave dieceniarias	595
Índice de palabras clave onceceniarias	605
Índice de palabras clave doceceniarias	615
Índice de palabras clave tredeceniarias	625
Índice de palabras clave catorceniarias	635
Índice de palabras clave quinceceniarias	645
Índice de palabras clave dieceniarias	655
Índice de palabras clave onceceniarias	665
Índice de palabras clave doceceniarias	675
Índice de palabras clave tredeceniarias	685
Índice de palabras clave catorceniarias	695
Índice de palabras clave quinceceniarias	705
Índice de palabras clave dieceniarias	715
Índice de palabras clave onceceniarias	725
Índice de palabras clave doceceniarias	735
Índice de palabras clave tredeceniarias	745
Índice de palabras clave catorceniarias	755
Índice de palabras clave quinceceniarias	765
Índice de palabras clave dieceniarias	775
Índice de palabras clave onceceniarias	785
Índice de palabras clave doceceniarias	795
Índice de palabras clave tredeceniarias	805
Índice de palabras clave catorceniarias	815
Índice de palabras clave quinceceniarias	825
Índice de palabras clave dieceniarias	835
Índice de palabras clave onceceniarias	845
Índice de palabras clave doceceniarias	855
Índice de palabras clave tredeceniarias	865
Índice de palabras clave catorceniarias	875
Índice de palabras clave quinceceniarias	885
Índice de palabras clave dieceniarias	895
Índice de palabras clave onceceniarias	905
Índice de palabras clave doceceniarias	915
Índice de palabras clave tredeceniarias	925
Índice de palabras clave catorceniarias	935
Índice de palabras clave quinceceniarias	945
Índice de palabras clave dieceniarias	955
Índice de palabras clave onceceniarias	965
Índice de palabras clave doceceniarias	975
Índice de palabras clave tredeceniarias	985
Índice de palabras clave catorceniarias	995
Índice de palabras clave quinceceniarias	1005

ÍNDICE BIBLIOGRÁFICO

- Corbusier, Le, *Vers une architecture*, ed. Cres, París. (§128)
- Eisenstein, Sergey, *Film Form*, versión de Jay Leyda, Meridian Books Edition, New York, 1957; tr. española: *La forma del cine*, Siglo XXI, México, 1986. (§§ 89, 234, 270, 271, 274, 296, 311)
- Eisenstein, Sergey, *The Film Sense*, versión de Jay Leyda, Meridian Books Edition, Nueva York, 1957; tr. española: *El sentido del cine*, Siglo XXI, México, 1986. (§§ 119, 373)
- *Encyclopædia Britannica*, William Benton, Publisher, Estados Unidos, 1965; vol.10, p.542: "Golden Section", Karl Menninger, y vol. 12, p. 15: "Incidental Music", Edward Lockspeiser. (§ 125) (§ 388, NOTA 56)
- Epstein, Jean, *La esencia del cine*, tr. Elena Lerner., Edición Galatea Nueva Visión, Buenos Aires, 1957. (§§ 69, 103)
- Ghyka, Mastila C., *Estética de las proporciones en la naturaleza y en las artes*, tr. J. Bosh Bousquet, Poseidón, Buenos Aires, 1953 (§ 127)
- *Great Symphonies, the*, ed. Theodore Presser, Philadelphia, Estados Unidos. (§ 368)

- Hodeir, André, *Les formes musicales*, Col. Que sais-je?, Presses Universitaires de France, 1951. (§ 368)
- Ingmar Berman, *Four Screenplays*, versión de Lars Marmstrom y David Kushner, Simon and Schuster, New York, 1960. (§§ 347, 410, 411, 412, 473)
- Krehl, Stephan, *Fuga*, tr. Antonio Ribera y Maneja, Editorial Labor, Barcelona-Buenos Aires, 1930. (§ 372 NOTA)
- Kulechov, León, *Tratado de la realización cinematográfica*, tr. Liuba V. de Klimovsky, Editorial Futuro, Buenos Aires, 1947. (§ 154)
- Leichtenritt, Hugué, *Musical Form*, Harvard University Press, Estados Unidos, 1959. (§ 368)
- Leuchter, Erwin, *La sinfonia, su evolucion y su estructura*, Editorial Ruiz, Rosario, Argentina, 1942. (§ 368)
- Lindgren, Ernest, *The Art of the Film*, MacMillan Co., Nueva York, 1963 (§§ 83, 111, 311, 451)
- Mascelli, Joseph V., *The Five C's of the Cinematography*, Cine/Grafic Publications, Hollywood, California, 1966. (§§ 154, 165, 198, 202, 210, 223, 227, 239, 248, 264) NOTA
- *Recommended Standars and Procedures for Motion Picture Laboratory Services*, Association of Cinema Laboratories (ACL), Washington DC, 1963. (§ 427)
- *Regards neufs sur le cinema*, Collection Peuple et Culture, Paris, 1953. (§§ 347, 393)
- Reisz, Karel, *The Technique of Film Editing*, Visual Arts Books, Farrar, Straus and Cudahy, New York, 1955. (§ 154)
- Salazar, Adolfo, *Síntesis de la historia de la música*, Editorial Pleamar, Buenos Aires, 1954. (§§ 350, 368)
- Schweitzer, Albert, *Johann Sebastian Bach, el músico-poeta*, tr. Jorge D'Urbano, Editorial Ricordi Americana, Buenos Aires, 1960. (§ 36)
- Spottiswoode, Raymond, *A Grammar of the Film*, University of California Press, Berkeley and Los Angeles, 1951. (§§ 270, 275, 396)
- Wulf, Maurice de, *Arte y belleza*, Editorial Atlántida, Barcelona, 1943. (§§ 67, 317)

ÍNDICE ONOMÁSTICO

A

- Alexandrov, Grigori, §§ 43, 89
Aristóteles, §§ 16, 47.
Auric, Georges, § 387

B

- Bach, Johann Sebastian, §§ 36, 37, 65, 364,
370, 372, 498.
Baumgarten, Alejandro, § 13.
Bergman, Ingmar, §§ 347, 411, 412, 473.
Bergson, Henri, § 317 NOTA.
Beethoven, Ludwing van, § 65.

C

- Coteau, Jean, § 393.
Contard, Raoul, § 245.
Cook, Theodore, § 127.
Cooke, James Francis, § 368
Corbusier, Le, § 128

D

- Debussy, Claude, § 388.

- Delannoy, Jean, § 393.
Dreyer, Carl, § 370.
Dulac, Germaine, § 347
Dürer, Albrecht, §§ 117, 127.
Dymling, Carl Anders, §§ 410, 411

E

- Eisenstein, Sergey, §§, 43, 119, 234,
270, 271, 274, 296, 311, 370, 373 NOTA.
Epstein, Jean, § 69 NOTA, 103.
Esquilo, § 61.
Eurípides, § 61.

F

- Federico II, § 36, 41
Flaherty, Robert, § 396.
Frank, César, § 388.

G

- Ghyka, Matila C., § 128
Godard, Jean Luc, § 245.
Griffith, David W., § 301.

H

Hocleir, André, § 368.

Huston, John, § 387.

K

Kant, § 103.

Krehl, Stephan, § 372 *NOTA*.

Kuleshov, Leon, § 154.

L

Lean, David, § 188.

Leibniz, Gottfried, § 13.

Leichtentritt, Hüge, § 368.

Leuchter, Erwin, § 368.

Lindgren, Ernest, §§ 83, 451.

Lockspeiser, Edward, § 388 *NOTA*.

Lumet, Sidney, § 245.

Lumière, hnos., § 116.

Lund, F. M., § 127.

M

Mascelli, Joseph, §§ 154, 198, 202,
210, 223, 227, 239, 248, 264.

Melies, Georges, § 116.

Mendelssohn, Felix, § 388

Menninger, Karl, § 125 *NOTA*.

Miguel Ángel, § 65.

Morris, Oswald, § 245.

Mozart, Wolfgang Amadeus, §§ 65, 306, 388.

P

Pacioli, Luca, §§ 117, 124, 126, 127.

Poudovkin, Vsevolod, §§ 43, 89.

Prokofiev, Sergey, § 388.

R

Reisz, Karel, § 154.

S

Salazar, Adolfo, § 368.

Schumann, Robert, § 41.

Schweitzer, Albert, § 36 *NOTA*.

Sófocles, § 61.

Spottiswoode, Raymond, §§ 270, 271, 275, 396.

Suschisky, Peter, § 245.

V

Vidor, King, § 188.

Vinci, Leonardo da, § 117, 124, 126, 127.

W

Wagner, Richard, § 388.

Watkins, Peter, § 245.

Wiene, Robert, § 27.

Wulf, Maurice de, §§ 67, 317 *NOTA*.

ÍNDICE DE EJEMPLOS

- 1.— Retrato del Archiduque, § 24.
- 2.— Concepto libro y concepto circuito impreso, §§ 30-32.
- 3.— Un león sentado a la mesa, § 33.
- 4.— Johann Sebastian Bach y Federico II («Ofrenda Musical»), §§ 36-38.
- 5.— Film documental *Hambre en Latinoamérica*, §§ 51-58.
- 6.— Guión técnico de hombre y mujer, § 78.
- 7.— Tres close-up de mujer que no mira al hombre, §§ 80.
- 8.— Secuencias y escenas de faraón egipcio, § 83.
- 9.— Un cinematografista crea argumento en pueblo campesino, §§ 94-97.
- 10.— Film documental sobre fábrica electrónica, §§ 98-101.
- 11.— Guión técnico: Carolina y Basilio, §§ 157-160, 163-168.
- 12.— Sujeto atraviesa la calle, § 170.
- 13.— Muchacha baja del automóvil en una playa, § 181.
- 14.— Muchacho parte a la capital, su hermana se queda en el campo, § 185.
- 15.— Dirección de mapa en *La guerra y la paz*, § 188.
- 16.— Coche de caballos en viaje, §§ 189-193, 198.
- 17.— Paisaje desde ventanilla tren, §§ 194, 195.
- 18.— Interior camión y avión, § 196.
- 19.— *Reverse-shots* en salas de conferencias, §§ 197, 198.
- 20.— Observadores miran a un sujeto que pasa, §§ 199, 200.
- 21.— Sujetos en curvas, §§ 204, 205.
- 22.— Sujeto dobla esquina, §§ 205-207.
- 23.— Esquiador en curvas, §§ 208, 209.
- 24.— Dos personas sentadas a una mesa, § 216.

- 25.— Mujer se acerca a su esposo que lee en un sillón, § 218.
- 26.— Guión técnico de la anciana en la rueda, §§ 235-237.
- 27.— Guión técnico de un ciclista con cámaras móviles, §§ 250, 251.
- 28.— Guión técnico de persecución jovencito y bandido, §§ 252, 253.
- 29.— Laboratorio de entomología, §§ 255, 256.
- 30.— Montaje de *cross-cutting* en westerns, § 258.
- 31.— Diálogo en la biblioteca, § 259.
- 32.— Comedor de familia y *cut-away* al sirviente, § 264.
- 33.— Filatélico: corte en movimiento, §§ 267-269.
- 34.— Hombre llega a su casa, y se dirige a un mueble, §§ 276, 278.
- 35.— La feria popular, §§ 281, 308, 309, 315-319.
- 36.— Diversos ejemplos de movimiento progresivo y de pulsación constante, §§ 286, 287.
- 37.— Juan y Elisa sentados a la mesa, §§ 289, 297, 299.
- 38.— Alteración del movimiento en la persecución del jovencito y el bandido, § 302.
- 39.— Dos yuxtaposiciones de tomas por significado y por transición, §§ 312, 313.
- 40.— Mujeres en la vendimia, §§ 320, 325.
- 41.— Relojería, §§ 326, 333-339.
- 42.— El gato y el niño, § 405.

ÍNDICE DE TÉRMINOS

A

- A and B rolls (checkerboard)* (ver Pistas A y B)
- Abstracción (universal), §§ 11, 12, 16, 19, 20, 29, 30, 31, 39, 40, 52.
- A. C. (*alternating current*), (ver Corriente alterna).
- Acción continuada, § 81.
- Acciones paralelas, §§ 160, 185.
- Aceleración, §§ 303, 329, 339, 349.
- Acento, §§ 329, 354, 383–385.
- Acorde, §§ 347, 350, 372, 386.
- Action axis* (ver Eje de acción).
- Acto, § 83.
- Adelantar el sonido, §§ 474, 477, 479.
- Admiración, § 35.
- Afectividad, §§ 18, 19, 34, 35, 388.
- Anacrusa, §§ 385, 387.
- Analogía (de términos), § 374.
- Anamórfico, § 114.
- Angulaciones correspondientes (simétricas; *opposing-shots*), §§ 165, 166, 219, 220, 241, 243.
- Angular (lente), § 190.
- Ángulo de cámara alto, § 225.
- Antecedente, § 387.
- Armonía (musical), §§ 347, 348.
- Armonía (orden), §§ 20, 38.

- Armónicos, § 350.
- Arquitectura, §§ 14, 125, 127, 128.
- Arte, §§ 14, 69.
- Artes espaciales, § 69.
- Artes plásticas, §§ 68, 70, 71.
- Artes representativas, §§ 23, 42.
- Artistas, §§ 9, 16, 20, 35, 40, 64.
- Atraso (del sonido), §§ 474, 477, 479.

B

- Background*, §§ 145, 178, 253, 316.
- Back projection*, § 190.
- Barniz protector (*coat*), § 432.
- Big close up*, § 136.
- Blimp*, § 458.
- Bloop*, § 466.
- Borrador magnético, (*ver Degausser*).
- Bucles (*loops* de proyectora), § 471.

C

- Cabeza (CAB), § 475.
- Cabeza de *play back* (PB), §§ 415—417, 448, 454, 462, 467, 469, 476, 485, 488, 493, 511, 527.
- Cadencia, §§ 339, 353, 361, 362, 386, 387.
- Cámara baja, § 225.
- Cámara fija, §§ 73, 75, 81, 258.
- Cámara móvil, §§ 75, 76, 81, 244—259, 321—323.
- Cámara subjetiva, § 76.
- Cambio de dirección, §§ 165, 210.
- Cambio de enrollado, § 429.
- Cambio de ritmo interno, §§ 294—307.
- Cameraman* (*ver* Cinefotógrafo).
- Canción (*ver* forma canción).
- Cantabile, § 365.
- Capstan (transportador del *tape* magnético), § 455.
- Celda fotoeléctrica, § 447.
- Central track* (magnético 16 mm), § 448, 449.
- Ciclaje (*ver* Corriente alterna).
- Ciclo (de obra artística), (*ver* Obra total), §§ 60—62, 68, 363.
- Ciclo (de onda sonora), § 351.
- Cine (definición), § 116.
- Cinefotógrafo, § 48.
- Cinemascope, § 114.

- Cinta adhesiva blanca de celulosa, §§ 465, 469.
Cinta adhesiva de celulosa (*tape adhesivo*), § 465.
Cinta magnética de un cuarto (*quarter-inch-tape*), §§ 455, 460.
Claqueta, §§ 437, 451, 452, 454, 464, 476.
Claridad lineal, §§ 109, 110.
Climax, §§ 58 NOTA, 359, 371.
Close up, §136. (ver Punto de vista).
Coat (ver Barniz protector).
Coda (música), § 365.
Code numbers (ver Números de código).
Código entintado de numeración, § 435.
Cola negra (para A and B), § 445.
Color (ver Reversal).
Color internegative (ver Internegativo de color).
Compás, §§ 296, 329, 341, 354, 355, 361, 362, 383.
Compás ternario, § 329.
Composición, §§ 116–151, 348.
Composición dinámica, §§ 127, 147–151, 324.
Composite print (ver Copia compuesta).
Comunicación, §§ 13, 33, 134.
Concepto (universal), §§ 29–31, 39.
Concierto, § 365.
Concreto (particular), §§ 16, 31.
Consecuente, § 387.
Contact printer (ver Copiadora por contacto).
Contenido, §§ 36, 369, 390 (ver Fondo).
Contenido argumental, § 44.
Continuidad, §§ 81, 101, 266, 276, 281.
Continuidad aparente, § 101.
Contrapunto (música), §§ 36, 372.
Contraste (fotográfico), § 144.
Contraste (idea), §§ 55, 56, 68, 318, 363, 371, 387.
Contre-plongée, § 225.
Copia compuesta, §§ 420, 421, 426, 427, 430, 471, 472, 482, 484.
Copia a una luz, § 421.
Copia de contacto, § 424.
Copia de trabajo (*work print*), §§ 298, 409, 421, 426, 454.
Copia reversible, §§ 426, 427.
Copia reversible en color, § 427.
Copiadora, §§ 421, 430, 444 NOTA, 445, 446 NOTA, 447, 472.
Copiadora óptica, §§ 430, 441 NOTA.
Copiadora por contacto, § 430.
Corriente alterna (ciclaje), § 456.
Corte aproximado, §§ 394, 410, 439.

- Dirección de movimiento, §§ 155, 156.
Dirección general (*established direction*), §§ 168, 193, 197, 216, 220.
Dirección general (de cámara), §§ 153, 168.
Dirección intencional, §§ 158, 212.
Dirección radial, § 198.
Director, § 48.
Director de fotografía, §§ 135, 144, 146.
Discurso filmico, §§ 83, 317.
Disolvencia, §§ 441, 442, 445, 446.
Distancia (del sujeto), §§ 72, 214.
Divisiones (del discurso filmico), §§ 83, 84.
Doblaje (*dubbing*), §§ 457, 480.
Doble exposición, §§ 441, 442, 445.
Documental (*ver* Film documental).
Dolly, § 244.
Dos ejes simultáneos, § 193.
Duplicado de negativo (*dupe*), §§ 423, 426, 430, 443, 444.
Duplicado de positivo (*ver* *Master positive*).

E

- Edge numbers* (*ver* Pietaje numerado).
Edge-track (*ver* Pista de sonido lateral).
Edición, § 3, 87.
Editar (compaginar), § 412.
Editing table (*ver* Mesa de edición).
Editor, § 48, 409, 411.
Editor de música, § 347.
Educación (pedagogía), § 18, 20, 33, 54 NOTA.
Efectos ópticos de copiadora, § 444.
Efectos sonoros (*sound effects*), § 384, 459, 461, 467, 497, 506.
Efectos visuales (*special effects*), § 440—443.
Eje de acción (*action-axis*), § 165, 167, 168, 170, 191, 215, 216, 234, 241—243, 249.
Eje de acción cambiante, § 234—237.
Eje de movimiento, § 180, 189—193, 249.
Eje óptico, § 72, 161, 162.
Empalme diagonal (en magnético), § 465, 469, 486, Lámina 102.
Empalme (en moviola), § 415, 465, 489.
Empalmes (*splices*) (*ver* Pegaduras).
Empalmes definitivos, §§ 465, 480, 486, 513, Láminas 102, 105.
Empalmes (para *A and B*), § 445.
Empalmes provisionarios, §§ 465, 480, 486, 510, 513, Láminas 102, 107.
Emulsiones, § 422.
Emulsión negativa y positiva, § 422.

es, 85 (emulsión hacia la pantalla, base a la pantalla), §§ 425, 426.

Emulsión hacia adentro, § 428.

Emulsiones se tocan (en copiadora) (ver copia de contacto).

Engaño (ver Falsear).

Enrollado A, enrollado B, §§ 426—429.

Escala armónica (música), § 38.

Escala de planos, §§ 85, 135, 136.

Escaleta, § 391.

Escena, §§ 83, 84.

Escenario (escenografía), §§ 74, 75, 83.

Espacial (ver Orden espacial; Tiempo-espacio).

Espacio, §§ 68, 71, 93, 100, 102 a 104, 106.

Established direction (ver Dirección general).

Established-shot (ver Toma de establecimiento).

Estética, §§ 12, 13, 148, 278.

Estilo, §§ 48, 245.

Estilización, §§ 26 a 28, 65 a 67, 108.

Experiencia concreta (sensorial, particular), §§ 12, 17, 30.

Exposición (música), § 365.

Extreme close up, § 136.

F

Fading (*fade in*, *fade out*), §§ 441, 442, 446.

Fading (musical), § 461.

Falsear (*cheating*), §§ 181, 227, 229.

Fantasia (imaginación), §§ 15, 32—34.

Fantasma (imagen), §§ 17, 32, 39.

Fenómeno, § 13.

Fenómeno estético, § 29 NOTA.

Ficción, § 93.

Fill-in-light (ver Luz de relleno).

Filmación, § 4.

Film-d'art, § 340.

Film documental, § 51.

Film magnético, §§ 382, 448, 450, 457, 471.

Filtro, § 146.

Final composite print, (ver copia compuesta).

Fine cut, *final cut* (ver Corte fine, corte definitivo).

Flash-back, § 442.

Flujo constante, § 317.

Foco, § 146.

Foco, fuera de (*out of focus*), § 433.

Fondo, §§ 10, 11, 22 a 24.

- Forma artística, §§ 20, 44, 66.
Forma canción, §§ 365–367, 387.
Forma cíclica, § 343.
Forma musical, §§ 352–387.
Forma pura, §§ 7, 36, 39, 43.
Formas orgánicas, §§ 359, 372.
Forma sonata, § 365.
Formato 16 mm, § 115.
Fotografía, §§ 48, 369.
Fotograma, §§ 84, 471.
Fraccionamiento en tomas, §§ 67, 97, 152, 277.
Frame (ver Fotograma).
Frame by frame (ver Cuadro por cuadro).
Frase, §§ 338, 353, 387.
Frase (cuaternaria), §§ 357, 363.
Frase (musical), §§ 356, 361, 362.
Frecuencia (de onda), § 351.
Frente de (rostro), § 137.
Fuera de cuadro (en *off*), §§ 238 y NOTA, 242, 264, 265.
Fuga (música), §§ 36, 37, 65, 372.

G

- Galvanómetro, § 447.
Geografía, §§ 77, 99, 100.
Golpe musical, § 110.
Grabador magnético (*magnetic recorder*), §§ 448, 455, 460, 486 NOTA.
Grabador óptico (*sound on film recorder*), § 483.
Grifa, § 416.
Grúa, § 244.
Grupo de personas en mesa, § 240.
Guión técnico (orden de filmación), §§ 81–83, 88, 100, 391, 413, 437, 451, 502.

H

- Head-on*, §§ 162, 179, 202.
High-angle (ver ángulo de cámara alto).
High-key (predominancia de zonas brillantes en el cuadro), § 142.
Homofonía, § 347.
Horizonte, §§ 130, 324.

I

- Idea artística, §§ 39, 42, 52, 363, 387.
Idea central, §§ 48, 66.

Ideas (de inteligencia), §§ 18, 29.
 Ideas representadas, §§ 7, 44, 310, 356.
 Iluminación, §§ 139 a 146.
 IMG, § 475.
 Imagen latente, § 472.
 Imagen negativa y positiva, §§ 422, 447, 472.
 Imaginación (ver Fantasía).
 Improvisación (música), §§ 36, 37, 65.
Inked edge numbers (ver Código entintado de numeración).
Insert (ver Toma de protección).
 Intelectualismo, § 15.
 Inteligencia, §§ 30, 34, 37, 38.
 Interlock, § 454.
 Internegativo (*dupe neg*), §§ 426, 444.
 Internegativo blanco y negro, § 427.
 Internegativo de color, § 427.
 Interpretación dramática (ver Ritmo de), §§ 304–307.
 Isocrono, § 349.

J

Jump-cut, § 184, 199, 253, 313.

L

Lado de la emulsión (*emulsion position*), §§ 424, 430.
 Lado de entrega (de moviola), §§ 481, 486, 487, 489, 491, Lámina 81.
 Lado recepción (de moviola), §§ 488, 489, 491, Lámina 81.
 Lápiz de cera, §§ 415, 463, 469, 492.
Leader académico, § 484.
Leader (mudo en sonido), § 461, 467, 468.
Leader negro (para *A and B*) (ver Cola negra).
 Libertad artística, §§ 105–108.
Lip sync (sincronía labial), §§ 458, 476, 478, 480, 501.
Lighting (ver Iluminación).
 Lógica, § 13.
 Lógica artística, §§ 105–108.
Long shot, § 136.
Loop (en proyección, para doblajes), §§ 457, 459.
Low key (predominancia de zonas oscuras), §§ 142, 143.
 LS (*long shot*), § 136.
 Luz principal (luz base), (ver *Main-light*), § 140.
 Luz de relleno (ver *Fill-in light*), § 141.

L

Llegada de un sujeto a grupo, §§ 241 a 243.

M

Magnetic film (ver Film magnético; Pista marginal).

Magnificación, §§ 72, 213, 214.

Main light, § 140.

Marca definitiva (de sincronismo), § 480, 492—494.

Marca provisoria (de sincronismo), § 480, 492—494, 519—524.

Marcas de sincronización, § 481, 504—527.

Marcas de cuadrilátero (de sincronización), § 513—517.

Marcas en triángulo (de sincronización), § 505—512.

Marcas para efectos sobre copias de trabajo, § 443, 446, Lámina 84.

Marcas para *sound flow* (de sincronización) (ver *Sound flow*), § 518—527.

Master de sonido (*sound master*), § 448.

Master positive (ver Positivo maestro).

Materia prima (materia fundamental), § 14, 39, 93, 398.

MCU (*medium close up*), § 136.

Medios audiovisuales, § 54 NOTA.

Medium shot, § 136.

Melodía, § 347.

Memoria imaginativa, § 17, 33.

Mesa de edición (ver *Moviola*).

Mezcla o regrabación de sonido, § 394, 448, 456, 462, 468, 482.

Minuet, § 366.

Mirada a vehículo que pasa, §§ 199, 200.

Miradas, §§ 79, 215—243, 224.

Mise en scène, §§ 83, 234, 308.

Mixing (ver Mezcla o regrabación de sonido).

Modelo representado (modelo real), §§ 24 a 26, 66, 67.

Monodia, §§ 347, 372, 386.

Monotonía, §§ 53, 57, 123, 329, 345.

Montaje, §§ 28, 43, 48, 62, 71, 82, 86, 88, 89, 97, 148, 260, 261, 270—275.

Montaje sobre música, §§ 375—385 (ver Música integrada).

Mood (atmósfera), §§ 48, 144, 388.

Motivaciones, § 19.

Motor de velocidad variable, § 415.

Motor sincrónico, §§ 450, 456, 476.

Movimiento (cine, arte de), §§ 72—82, 102, 156, 214, 248, 348, 371, 381.

Movimiento de cámara, §§ 244—259, 342—346, 381.

Movimiento de montaje, §§ 43, 45, 70, 147—151, 156.

Movimiento de sinfonía, §§ 365, 367.

Movimiento en pantalla, § 156.
Movimiento intencional, §§ 156, 158, 159, 166, 212, 218.
Movimiento interno, movimiento externo a la toma, §§ 282, 370, 374.
Movimiento real, §§ 156, 160.
Movimientos encadenados (de cámara), §§ 321–323.
Moviola o *editing table*, §§ 4, 260, 261, 380, 404, 414–419, 436.
ms (*medium shot*), § 136.
Muestras (para copiadora), § 421.
Music-editor (ver Editor de música).
Música programática, § 41.
Música incidental, §§ 378, 384, 388, 389, 460, 461, 497.
Música instrumental, § 356.
Música integrada, §§ 375–385, 388, 389, 460, 498, 499.
Música real, § 389.
Música y montaje, § 49.

N

Narrador (ver Texto narrativo), § 344.
Naturaleza, §§ 70, 117, 127, 349, 350.
Negativo original, §§ 421, 423, 424, 426, 432, 443, 444, 453.
Negativo de sonido, §§ 426, 427, 430, 431, 447, 466, 472, 482.
Nivel de cámara, § 225.
Normal (lente), § 190.
Numeración de pietaje (ver Pietaje numerado; *inked edge numbers*).
Número de código, § 435.

O

Objeto de la inteligencia, § 29.
Obra total (ver Ciclo), §§ 47, 59, 62.
Obturador variable, § 146.
Off screen (ver Fuera de cuadro).
Ondas (sonoras), § 351.
One light (ver Copia a una luz).
Opposing-shot (ver Angulaciones correspondientes), §§ 166, 219.
Optical printer (ver Copiadora óptica).
Orden, §§ 47, 309, 332, 333.
Orden dinámico, § 47.
Orden espacial, § 68.
Orden estático, § 47.
Orden temporal, § 68.
Ordenación primera de la copia de trabajo, §§ 437, 438.
Original de cámara, §§ 424, 430, 432.

- Original en color, reversible de cámara, § 427.
Original reversible de cámara, § 423–426, 430, 432, 445, 446.
Outline (ver *Escaleta*).
Out-takes (*outs*; ver *Descartes*), § 84.
Overlapped dialogues, § 300, 462.
Over shoulder close up, § 220, 222.

P

- PB (ver *Cabeza PB*)
Paisaje desde vehículo, § 194, 195.
Palabra clave (texto narrativo), § 404–408.
Panorámica (*panning*), § 75, 82, 244.
Pantalla panorámica, § 114.
Partenón, § 125, 127.
Partes (de una obra), § 59.
Particular (ver *Concreto*; *Experiencia concreta*).
Paso por puertas, § 201–203.
Paso al otro lado del eje de acción, § 259.
Pausa (música), § 352.
Pausas (en diálogo), §§ 297, 298, 527.
Pegaduras (*splices*), § 436.
Película compuesta para exhibición (*release positive print*), §§ 420, 426.
Película de imagen con pista de sonido magnético, §§ 449, 471.
Película de una sola perforación, §§ 425, 428, 430.
Película perforada en ambos lados, § 430 NOTA.
Película positiva para copias compuestas para exhibición (*release positive film*), § 423.
Película virgen (*raw stock*), §§ 424, 428, 430 NOTA, 444, 445, 449.
Pentágono (pentagrama), §§ 125, 127.
Perfil, §§ 137, 179, 233.
Perforated one side (16 mm) (ver *Película de una sola perforación*).
Perforated both sides (ver *Película perforada en ambos lados*).
Periodo (musical), §§ 353–357.
Persecuciones, § 186.
Perspectiva, § 132.
Pie, § 475.
Pietaje numerado (*edge numbers*), §§ 434, 435.
Pintura, §§ 117–120, 127, 133, 147, 148.
Pista de sonido lateral, §§ 448, 449.
Pista magnética en el borde (magnética 16 mm), § 471.
Pista marginal (*picture and magnetic striped film*) (ver *Película de imagen con pista de sonido magnético*).
Pista sonora (*sound track*), § 447.
Pistas A y B (tablero de ajedrez), §§ 445, 446.

- Placer estético, § 40.
Plan dramático, §§ 61, 62, 359.
Planificación, §§ 85, 100.
Plano (planificación), §§ 54, 58, 77, 85.
Plano americano, § 136.
Play back (sistema de filmación), § 499.
Plongée, § 225.
Pluma (de grúa), § 244.
Polifonía (contrapunto), §§ 37, 347, 372.
POV, §§ 167, 220, 223, 231.
Posiciones de cámara, §§ 77, 79, 80, 152 a 269.
Positivo (ver Película positiva para copias compuestas para exhibición).
Positivo de sonido óptico (*sound recording positive*), §§ 422, 423.
Positivo maestro, §§ 423, 426, 444—446.
Printer (ver Copiadora).
Print-start, §§ 472, 482.
Proceso selectivo (creación artística), §§ 28, 63—65, 67, 91, 96.
Profundidad de campo (óptica), § 146.
Protecciones, §§ 184, 262.
Puertas (ver Paso por puerta).
Puesta en escena (ver *Mise en scène*), §§ 83, 234, 308.
Puesta en cuadro, § 234.
Pulsación constante, §§ 283, 287, 293, 320, 326, 353, 355, 378.
Punto de vista, § 72 (ver POV).
Puntos fuertes, §§ 128, 129, 131, 149.

Q

Quarter-inch-tape, (ver Cinta magnética de un cuarto).

R

- Raw stock* (ver Película positiva virgen).
Rayas y defectos del film, §§ 432, 447.
Reaction shot (ver Toma de reacción).
Realidad, §§ 93, 97, 98.
Recapitulación (música), § 365.
Redacción del texto narrativo, §§ 391—395.
Redacción literaria, §§ 393, 398, 404.
Regreso (en cámara móvil), §§ 322, 323.
Release positive film (ver Película positiva para copias compuestas para exhibición).
Release positive print (ver Copia compuesta para exhibición).
Repetición, §§ 50, 52, 53, 57, 68, 70, 371.
Repetición progresiva, § 346.

- Repetición temática, §§ 342, 346.
Representado (ver Idea representada; Significado extrínseco).
Resonancia, § 470.
Re-take, § 84.
Retardo, §§ 303, 329, 337, 339, 349.
Reversal original (ver Original reversible de cámara).
Reversal color print (ver Copia reversible en color).
Reversal print, (ver Copia reversible).
Reverse shot, §§ 174–178, 196, 197, 200.
Reversible original color (ver Original en color).
Ritmo, §§ 38, 68, 70, 81, 82, 329, 348.
Ritmo compartido (imagen y sonido), §§ 402, 403.
Ritmo de interpretación dramática, §§ 304–307.
Ritmo espacial, § 348.
Ritmo interno y ritmo externo, §§ 288–293.
Ritmo métrico, §§ 296, 325, 331, 332, 374, 388.
Ritmo temático, § 52.
Ritmo temporal, § 52.
Ritmo de movimientos dramáticos, § 289.
Ritmo de movimientos visuales, §§ 290–292.
Rodaje (filmación), §§ 82, 88.
Rollo único, § 446.
Rondo, § 367.
Rough cut (ver Corte aproximado).
Rushes (daily), §§ 409, 410, 421, 454.

S

- Sala de sonido (*sound recording room*), §§ 459, 461, 468, 483.
Salida y entrada a cuadro, § 175, 179, 180, 254.
Salto de zona, § 182, 183.
Scène, § 83, 451.
Scherzo, § 366.
Sección (musical), § 353, 355.
Sección áurea, § 113, 124, 125, a 127, 349.
Secuencia, § 83, 84.
Semicírculo (posiciones de cámara), § 171 a 173.
Semi-frase, § 387.
Sensación (sentidos), § 13, 30, 72.
Séptimo arte, § 27, 81.
Shot (ver Toma).
Significado intrínseco a la forma, § 356.
Silencio ambiente, § 468–470, 480.
Simetría, § 123.

- Sincronismos de doblaje, §§ 457, 458, 497.
Sincronismo de música, §§ 460, 467, 497.
Sincronismo de texto narrativo, § 460.
Sincronismo labial (ver *Lip sync*).
Sincronización (de imagen y sonido), §§ 471 a 527.
Sincronizadora (*Synchronizer machine*), §§ 445 NOTA 65, 454.
Sinc-pie, § 495.
Sinfonía, § 365.
Single roll (ver Rollo único).
Sistema didáctico (en cine), §§ 5, 6, 9, 11, 14, 46, 86, 91, 92, 151, 273, 314, 319, 360, 369, 375.
Son (*sound track*, pista de sonido), § 475.
Sonata (ver Forma sonata)
Sonido de referencia, § 458.
Sonido desplazado (en copias compuestas), §§ 471, 472, 482, 483.
Sonido directo, § 450.
Sonido óptico, §§ 113, 431, 447, 466, 471, 472, 483.
Sonido positivo, § 427.
Sonido traslapado, § 461.
Sonorización, § 88.
Sorpresa, § 57.
Sound flow (ver Marcas para sf), §§ 299, 300, 501 a 503, 518 a 527.
Sound master (master de sonido), § 448.
Sound recording posite (para negativo son) (ver Positivo de sonido óptico).
Splices (ver Pegaduras).
Sprokets (de sincronización), §§ 415—418, 476, 480, 487, 489, 490, 507—527.
Start, §§ 438, 462, 472, 481, 482, 486.
Stills, §§ 132, 137.
Stop instantáneo (moviola), § 514.
Substracción, §§ 72, 111, 213, 279.
Substracción de fotogramas, §§ 266—269.
Sujeto en movimiento, §§ 73, 258.
Sujeto inmóvil, §§ 72, 258.
Suite, § 364.
Sync-tone, §§ 481, 483, 485.

T

- T-acostada, §§ 463, 469, 470, 494, 520, 521.
Tail-away, §§ 162, 179, 202.
Take (toma), § 84.
Take; retake, §§ 437, 451, 457, 463.
Tape adhesivo (ver Cinta adhesiva de celulosa).
Teatro (comparado con cine), §§ 213, 304—307.
Tema central, §§ 48, 56, 57.

- Tema contrastante (segundo tema), § 56.
Tema con variaciones, §§ 55, 359.
Tema (idea temática), §§ 53, 54, 371.
Tema (musical), §§ 36, 38, 41, 55, 358, 371.
Tempo, §§ 298, 318, 384.
Temporal (ver Orden temporal; Tiempo-espacio).
Tercios (composición), § 129.
Terminología, §§ 83–85, 135, 136.
Tertium quid, §§ 43, 311.
Texto narrativo (ver Redacciones del texto), §§ 384, 390–408.
Three-shot (tres personas en cuadro), § 136.
Tiempo, §§ 68, 71, 93, 100, 102–104, 106.
Tiempo (convencional), §§ 69, 103.
Tiempo-espacio cinematográfico, §§ 28, 68, 69, 301, 348.
Tijeras magnetizadas, § 465.
Tilt, §§ 82, 244.
Timbre (música), § 350.
Timer (contador de tiempo), § 416.
Timing (corrección de luces), § 421.
Títulos (y créditos), § 491.
Toma, §§ 83, 84, 136, 451, (ver *Take*; *Retake*).
Toma de establecimiento, § 196.
Toma de protección o *Pato*, §§ 184, 263, 437, 502.
Toma de reacción (*reaction shot*), §§ 300, 468, 502.
Toma despuntada, § 439.
Toma extendida, § 443.
Toma subdividida, §§ 299, 346.
Toma subjetiva, § 223.
Tomas contiguas, § 182.
Tomas estáticas, §§ 326, 342, 343, 378.
Tomas opuestas (ver *Reverse shot*).
Tonalidad (ver tono), §§ 347, 350, 372.
Tono (tonalidad), § 386.
Track (de sonido), §§ 472, 473, 483.
Transición, §§ 308–327.
Transición lógica, §§ 320, 325.
Transición suave, § 320.
Transición visual, §§ 309, 314, 392.
Travel axis (ver Eje de movimiento).
Travelling, §§ 76, 82, 190, 244, 245–247.
Tres cuartos (rostro), §§ 137, 179, 220, 221.
Tres sujetos en grupo, §§ 238, 239.
Trio (música), § 366.
Truck (*travelling*), § 244.

Two shot, §§ 136, 238, 239.

U

Unidad, §§ 46 a 51, 65, 66, 358, 387.

Unidad temática, §§ 50, 51, 57, 121, 122.

Universal (ver Abstracción; Concepto).

V

Variaciones, §§ 38, 371, 349.

Variación, §§ 53, 55, 65, 123, 345, 387.

Vanguardista, § 107.

Velocidad (de film sonoro 24 fot./seg), §§ 415, 456.

Velocidad variable (ver Motor de velocidad variable).

Ventanilla (de cámara), §§ 114, 115.

Ventanilla de imagen (moviola), §§ 415, 416, 471, 476, 485, 488, 493, 511.

Verosimilitud (artística), § 104.

Viaje curvilíneo, §§ 204 a 209.

Viaje rectilíneo, §§ 170, 174, 182.

Visor (de cámara), § 114.

Voz-off (voz en off), §§ 344, 390, 497.

W

White splicing tape (ver Cinta adhesiva blanca de celulosa).

Wide screen, § 115.

Winding A y *winding B* (ver enrollado A, enrollado B).

Wipe, § 441.

Work-print (ver Copia de trabajo).

Z

Zona de cuadro (ver Salto de zona), §§ 80, 150, 155, 159, 231—233, 269, 283, 285.

SUMARIO

Párrafos

PRIMERA PARTE: EL FENÓMENO ARTÍSTICO

(1-71)

INTRODUCCIÓN

(1-11)

— Este libro

1-2

— Un oficio olvidado

3-4

— El sistema de este libro

5-6

— Separación metodológica del fondo y la forma

7-11

CAPÍTULO PRIMERO: Las facultades creativas

(12-45)

— La materia prima

14

— Facultad imaginativa

15-21

— Fondo y forma

22-28

— La abstracción

29-32

— Reserva de los despojos

33

— La resonancia afectiva

34-35

— La inteligencia creadora

36-38

— La idea artística

39-45

CAPÍTULO SEGUNDO: Los principios fundamentales de la forma artística

(46-71)

— La unidad

46-49

— Repetición unificante: unidad temática

50-51

— Ritmo temático

52

— La variedad

53-55

— El contraste

56-57

— El desarrollo progresivo

58-59

— El ciclo total

60-62

— El proceso selectivo

63-65

— La estilización

66-67

— Espacio-tiempo

68-71

SEGUNDA PARTE: EL MOVIMIENTO EN EL MONTAJE

(72-408)

INTRODUCCIÓN

(72-112)

CAPÍTULO PRIMERO: Punto de partida: el movimiento	(72—82)
— Divisiones del discurso fílmico (secuencia, escena, toma)	83—85
CAPÍTULO SEGUNDO: Lógica real y lógica cinematográfica	(86—112)
— El estudio del montaje	86—92
— Montaje sobre ficción de la realidad	93—97
— Montaje sobre documento de la realidad	98—101
— Espacio y tiempo cinematográficos	102—104
— Libertad artística y lógica artística	105—108
— Claridad lineal	109—112
MATERIA PRIMERA: COMPOSICIÓN DEL CUADRO	(113—151)
CAPÍTULO PRIMERO: El rectángulo académico	113—115
CAPÍTULO SEGUNDO: Origen de las leyes compositivas	116—120
CAPÍTULO TERCERO: Los principios estéticos de la composición	(121—129)
— Unidad	121—122
— Variedad	123—124
— La sección áurea	125—128
— Los cuatro puntos fuertes	129
CAPÍTULO CUARTO: Aplicación de los principios al cuadro cinematográfico	(130—132)
— El horizonte	130
— Diagonales	131
— Búsqueda de perspectiva	132
CAPÍTULO QUINTO: Composición sobre el ser humano	(133—146)
— Escala de planos	135—136
— Posiciones del rostro quieto	137—138
— Fuentes de iluminación	139—144
— Background	145—146
CAPÍTULO SEXTO: Composición en movimiento	147—151
MATERIA SEGUNDA: POSICIONES DE CÁMARA	(152—269)
CAPÍTULO PRIMERO: Análisis general y fundamentos	(152—169)

– Dirección de movimiento	156—169
CAPÍTULO SEGUNDO: Posiciones de cámara sobre sujetos en movimiento	(170—211)
– El eje de acción	170—173
– Movimiento rectilíneo del sujeto	174—178
– Salida y entrada a cuadro en <i>head-on</i> y <i>tail-away</i>	179—180
– Falsear la puesta de escena	181
– El viaje rectilíneo en tomas contiguas (<i>cross-screen</i>)	182—184
– Viaje o travesía en <i>cross-cutting</i>	185
– Persecuciones	186
– Dirección de mapa	187—188
– Vehículo de viaje	189—192
– Dos ejes simultáneos	193
– Paisaje desde vehículo	194—198
– Una persona mira pasar vehículo	199—200
– Paso por puertas	201—203
– Movimiento curvilíneo del sujeto	204—209
– Cambio de dirección	210—211
CAPÍTULO TERCERO: Posiciones de cámara sobre sujetos quietos	(212—243)
– Eje de acción	215—218
– Angulaciones correspondientes	219—222
– <i>Point of view close up</i>	223
– Las miradas	224
– Miradas y nivel de cámara	225—230
– Zona de cuadro	231—233
– Eje de acción cambiante	234—237
– Tres sujetos en grupo	238—239
– Grupos en mesa	240
– Llegada de un sujeto a un grupo	241—243
CAPÍTULO CUARTO: Cámara en movimiento (<i>moving shots</i>)	(244—259)
– Tres movimientos básicos	244
– Estilo de cámara móvil	245—249
– Cámara móvil sobre sujetos móviles	250—254
– Cámara móvil sobre sujetos quietos	255—258
– Paso al otro lado del eje por cámara móvil	259

CAPÍTULO QUINTO: Edición y posiciones de cámara	(260—269)
— Protecciones	262
— Toma de protección y <i>cut-away</i>	263—265
— Corte en movimiento filmado en dos tomas	266—269

MATERIA TERCERA: MOVIMIENTO Y RITMO DE LA IMAGEN (270—346)

INTRODUCCIÓN	270—275
--------------	---------

CAPÍTULO PRIMERO: Continuidad múltiple	(276—281)
— Continuidad real	276—279
— Continuidad-fílmica	280
— Continuidad temática	281

CAPÍTULO SEGUNDO: El movimiento interno a la toma	(283—287)
— Movimiento interno de pulsación constante	283—284
— Cuadro sinóptico de movimientos internos	285—287

CAPÍTULO TERCERO: Ritmo interno y externo a la toma	(288—293)
— Ritmo interno	288
a) Ritmo de los movimientos dramáticos	289
b) Ritmo de los movimientos visuales	290—292
— Ritmo externo	293

CAPÍTULO CUARTO: Influjo de los cortes en el ritmo interno	(294—303)
— Cambio del ritmo interno	294—296
— Cuatro medios de alteración rítmica	
1) Pausas	297—298
2) Subdivisión de una toma e intercalación	299
3) <i>Sound flow</i> y <i>overlapped dialogues</i>	300
4) Recorridos	301
— Un antiguo ejemplo	302
— Conclusiones de lo dicho	303

CAPÍTULO QUINTO: Ritmo de la interpretación	304—307
---	---------

CAPÍTULO SEXTO: La transición	(308—314)
— Montaje en continuidad temática	308—310
— Transición visual y <i>tertium quid</i>	311—313
— Importancia de la transición visual	314

CAPÍTULO SÉPTIMO: Relación entre transición, movimiento y ritmo	(315—319)
— Material filmado sobre un tema	315—316
— Norma general: el flujo constante	317—319
CAPÍTULO OCTAVO: Ensamble de movimientos similares	(320—327)
— Transición suave	320
— Cámaras móviles encadenadas	321—323
— Ensamble de horizontes	324
— Transición lógica	325
— Semejanza entre tomas estáticas y de pulsación constante	326
— Mezcla de tomas con o sin movimiento progresivo	327
CAPÍTULO NOVENO: El ritmo acompasado	(328—341)
— Ritmo flexible y rígido	328—331
— Compás necesario	332—338
— Tres aclaraciones sobre el compás	339—341
CAPÍTULO DÉCIMO: Repetición temática y formas cíclicas	(342—346)
— Una excepción al ritmo de la imagen y otros consejos	344—346
MATERIA CUARTA: FORMA MUSICAL Y MONTAJE	(347—389)
INTRODUCCIÓN	347
CAPÍTULO PRIMERO: Ritmo y armonía natural	(348—351)
— Fuente original de dos categorías rítmicas	348
— La experiencia natural del ritmo	349
— La armonía sonora	350—351
CAPÍTULO SEGUNDO: La forma musical	(352—359)
— La cadencia	353
— El compás	354—355
— La frase musical	356—357
— Desarrollo temático	358—359
CAPÍTULO TERCERO: El sentido musical del cinematografista	(360—368)
— El sentido del compás, la cadencia y la frase	361—362
— El sentido de la forma	363—368
CAPÍTULO CUARTO: Búsqueda del desarrollo formal	369—371

CAPÍTULO QUINTO: El contrapunto	(372—373)
— El contrapunto musical	372
— Contrapunto en montaje	373
CAPÍTULO SEXTO: Montaje sobre música	(374—385)
— Analogía de términos	374
— Montaje sobre música o música integrada	375
— ¿Qué es montaje sobre música?	376
— ¿Cómo se elige la música?	377
— ¿Cuándo es posible el montaje sobre música?	378
— ¿Cuándo es necesario?	379
— Método de trabajo	380—384
— La anacrusa	385
CAPÍTULO SÉPTIMO: Ejemplos de cadencias y forma-canción	(386—387)
— Cadencias clásicas	386
— <i>Le Moulin Rouge</i>	387
CAPÍTULO OCTAVO: Música incidental	388—389
MATERIA QUINTA: TEXTO NARRATIVO Y MONTAJE	(390—408)
— Tres etapas para la redacción del texto	390—395
— Dejar hablar la imagen	396—401
— El ritmo de imagen-texto	402—403
— La palabra clave	404—407
— Cronometración del texto	408
TERCERA PARTE: ARTESANÍA EN MOVIOLA	(409—527)
INTRODUCCIÓN: La tarea creadora del editor	409—413
CAPÍTULO PRIMERO: La moviola: mecanismo básico	414—419
CAPÍTULO SEGUNDO: El material imagen	(420—446)
— Copia de trabajo o el copión, (<i>workprint</i>)	420—421
— Diversas emulsiones	422—423
— El lado de la emulsión	424—427
— Enrollado	428—429
— Original juzgado por la copia de trabajo	430—435
— Empalmes de la copia de trabajo	436

– Primer corte y ordenación de la imagen	437–438
– La primera edición (corte aproximado)	439
– Efectos visuales	440–443
– Efectos ópticos de copiadora	444
– Pistas A y B (Tablero de ajedrez)	445–446
CAPÍTULO TERCERO: El material de sonido	(447–470)
– Los filmes-sonido	447–449
– Cómo se originan las grabaciones magnéticas	450
– <i>Clapper</i> o claqueta	451–453
– <i>Rushes</i> (o <i>dailies</i>)	454
– Motores de velocidad constante	455–456
– Doblajes	457–458
– Efectos o ruidos	459
– Sincronismo de la música y texto narrativo	460
– Sonidos traslapados	461–462
– Preparación de magnético por editar	463–464
– Empalmes en sonido	465–466
– <i>Leaders</i> y silencios	467–468
– Corte antes de un sonido	469
– La resonancia de sílaba final	470
CAPÍTULO CUARTO: Introducción al problema de sincronización	(471–480)
– El ajuste de las dos bandas	474–475
– Ubicación y ajuste de un <i>lip-sync</i> (sincronizador labial)	476–479
– Cómo corregir un <i>lip-sync</i> de doblajes	480
CAPÍTULO QUINTO: Marcas de sincronización	(481–495)
– Ajuste sincrónico del <i>leader</i> con T-1	485–486
– Sitio de corte y empalme en recorrido de moviola	487–491
– Marcas provisionarias y definitivas: Numeración	492–495
CAPÍTULO SEXTO: Disposición de los materiales imagen y sonido	(496–503)
– <i>Sound flow</i>	501–503
CAPÍTULO SÉPTIMO: Los tres sistemas básicos de sincronización	(504–527)
– Sistema I: Marcas en triángulo	505–512
– Sistema II: Marcas en cuadrilátero	513–517
– Sistema III: Seis marcas para <i>sound flow</i>	518–527

ÍNDICES

Índice Bibliográfico	313
Índice Onomástico	315
Índice de Ejemplos	317
Índice de Términos	319
Sumario	335