

COMPOSICIÓN DE LA IMAGEN

1.2.1.6. Composición de la imagen

Seguramente le ocurre que ve imágenes -fotos, dibujos, cuadros- que, por distintas razones, cautivan su vista. ¿Qué es lo que puede producir dicho efecto?. ¿Cómo explicar que entre dos imágenes representando el mismo sujeto, su ojo prefiera detenerse en una...justamente ésa?

Sin duda, aquélla cuya composición habrá provocado en usted una impresión general de armonía, unidad, simplicidad, al mismo tiempo que le "transmite su mensaje".

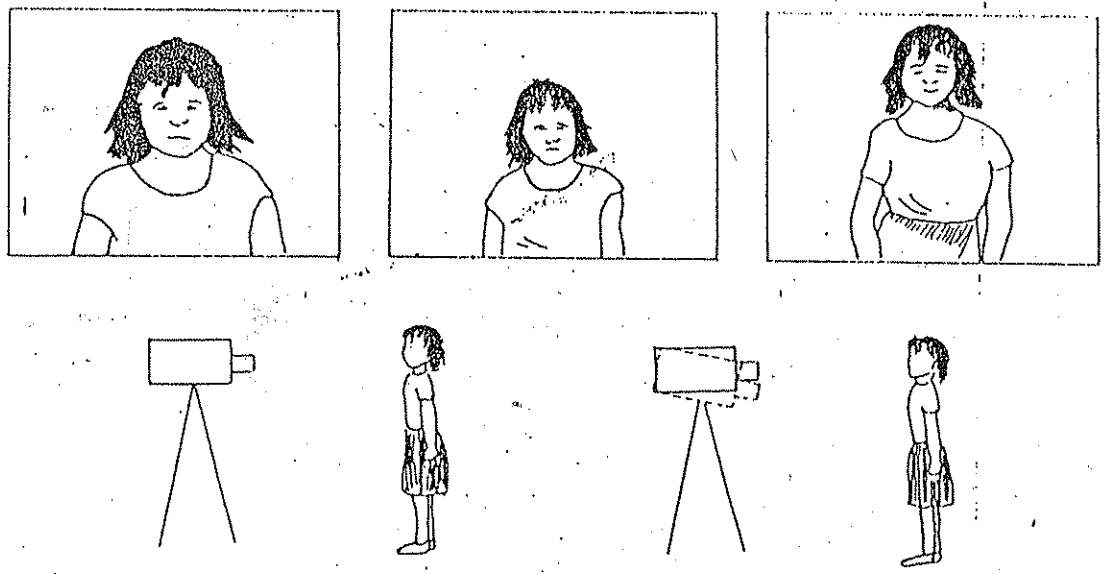


Ilustración 1.17.  
Si se realiza un "zoom in" o un "zoom out" sobre un sujeto sin modificar paulatinamente el encuadre por una ligera panorámica vertical, es probable que la imagen final (una vez completado el "zoom") presente un encuadre incongruente. Aquí, en el caso de un "zoom out", el espacio sobre la cabeza del sujeto es muy grande porque no se ha hecho una pequeña panorámica vertical de corrección hacia abajo.

Debe comprenderse que la preocupación por una buena composición de la imagen no está reservada a los videos o películas de ficción, en los que el tiempo permite afinar la imagen casi a voluntad. La imagen documental, aunque tenga con menor frecuencia una puesta en escena, debe también ser eficaz y "transmitir su mensaje". Es decir, no es suficiente ni necesario que una imagen sea bella para ser eficaz y significativa; una imagen anti-estética, inestable o mal equilibrada, opuesta a todos los "cánones" de belleza y a las reglas de la composición, puede ser impactante por la fuerza de su contenido y de su significación.

Sin embargo, la composición de la imagen está lejos de ser un vago efecto estético destinado a emocionar o sorprender. Engloba un conjunto de factores cuya función es doble: dirigir y mantener la atención del espectador hacia un tema particular, al mismo tiempo que influir en su percepción del mismo.

Ello implica una opción deliberada -y no casual- en cuanto a la disposición de los diferentes elementos dentro del cuadro de la imagen. Ciertas personas poseen intuitivamente ese sentido de la composición; otras

pueden ser conducidas a descubrirlo y perfeccionarlo a través del estudio y la investigación.

Todo camarógrafo que desee verdaderamente profundizar su arte, debería apuntar al dominio de los grandes principios de base de la composición, para integrar los sin esfuerzo y como un reflejo natural en su trabajo.

En esta sección no intentaremos hacer un estudio sistemático y exhaustivo de todos los elementos que entran en juego en la composición de la imagen: ello podría ser objeto de otra guía completa en sí. En efecto, la composición de la imagen es un tema casi inagotable, analizado en numerosas obras sobre fotografía, grafismo y cinematografía. La composición demanda estilos de percepción íntimamente ligados a valores y antecedentes ("background") culturales. Además, el estudio de la composición de imágenes en movimiento está torzosamente limitado en un documento escrito.

Nos limitaremos, mejor, a mencionar los principales elementos que pueden aplicarse en el rodaje de videos documentales.

### La regla de los tercios

El interés de la regla de los tercios es apreciable. Esa rejilla imaginaria (ilustración 1.18) nos da indicaciones muy valiosas, sobre todo en el caso de una escena donde la acción es estática. Para la gran mayoría de occidentales -sin duda influidos inconscientemente por la regla de oro de la geometría euclídea-, los cuatro puntos situados en la intersección de esas líneas son los puntos de fuerza de la imagen. Esto significa que, uno encontrará con frecuencia ventajas en fijar los elementos principales de la imagen en esos puntos de fuerza -en los tercios del cuadro-, más que en pleno centro.

Por este simple hecho, dichos elementos atraerán más la vista del espectador; su posición asimétrica en la imagen creará un equilibrio dinámico en vez de estático.

Colocar al sujeto en pleno centro del encuadre de una escena sin acción, tiene por efecto acentuar el estatismo de la imagen. El interés del espectador, típicamente occidental, puede no conservarse por mucho tiempo. En cambio, para aquel cuya cultura no favorece el equilibrio asimétrico, la posición central del encuadre no sólo es ideal sino la única correcta.

De igual manera, es preferible situar la línea del horizonte de un paisaje paralelamente a una de esas dos líneas horizontales imaginarias (superior o inferior), en vez de hacerlo en el centro.

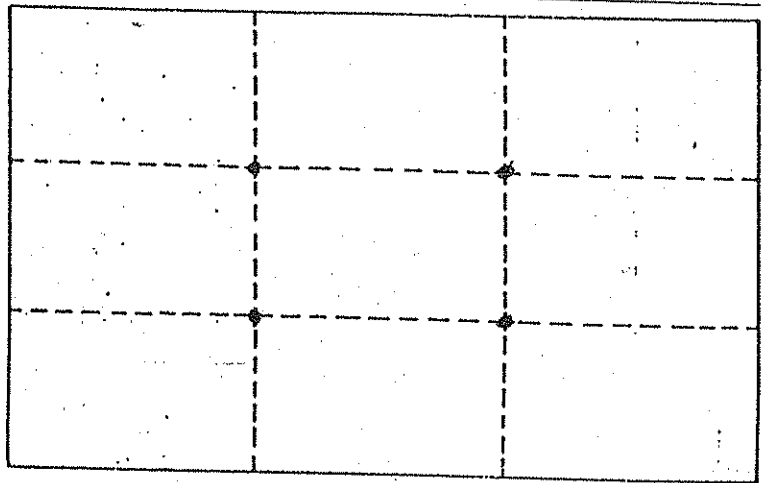
Las proporciones que de ello resultan son más interesantes visualmente, que si el cuadro de la imagen estuviera dividido simétricamente en dos partes iguales. El mismo principio se aplica a las líneas verticales.

En la mayoría de los casos en que el eje de la cámara es paralelo al suelo, esas tres porciones horizontales creadas por la división imaginaria de la pantalla corresponden aproximadamente a las tres zonas siguientes: el primer plano ("foreground"), el medio plano ("middleground") y el segundo plano ("background").

*Cómo hacen  
dibujos animados  
por eso? ¿si son  
técnicos, cuánto influye  
en la percepción  
occidental de los dibujos?*

Ilustración 1.18.

La regla de los tercios consiste en dividir (mentalmente) el cuadro de la imagen en dos líneas horizontales y dos líneas verticales. Así se obtienen nueve (9) rectángulos iguales.



Esta noción de división del espacio puede parecer un poco abstracta, pero bien entendida y explotada, permite crear imágenes que producen un efecto de profundidad.

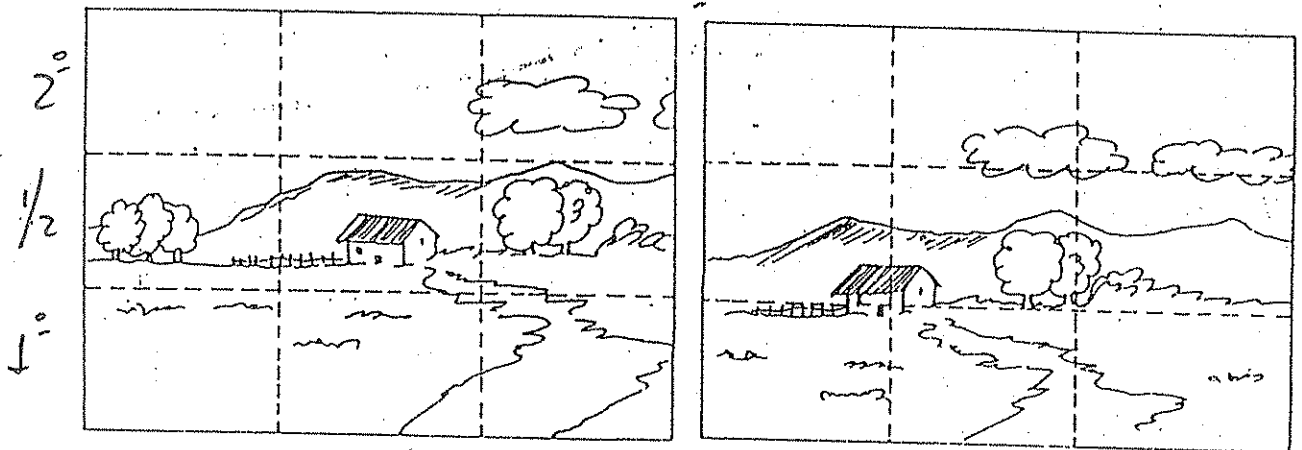


Ilustración 1.19.

Observar las diferencias entre la imagen a) y la imagen b): en lugar de centrar la casa en el medio de la imagen, uno puede aproximarla a una de las líneas de fuerza y obtener así una composición más dinámica. Observen también la línea del horizonte en la imagen b): haciéndola coincidir con la línea del tercio inferior, uno evita la impresión de estaticismo y de simetría que sugiere la imagen a.

En muchas situaciones fotográficas la zona inferior de la pantalla es percibida por el espectador como situada cerca de la cámara -es decir, de él- y cerca del suelo; cuando un sujeto está colocado en primer plano, sabemos sin duda que está cerca de la cámara.

En Occidente, el ojo generalmente escudriña primero la zona de la imagen. El primer plano puede tener una influencia considerable sobre la percepción del espacio de una imagen; si éste contiene indicios identificables a los cuales referirse, ayuda a comparar la dimensión de los objetos entre sí y evaluar las distancias.

El medio plano o plano intermedio corresponde aproximadamente a la zona central de la imagen. En una imagen encuadrada en plano medio o en plano general, la acción se desarrolla usualmente en el tercio central.

El segundo plano corresponde habitualmente a la porción superior de la imagen. Es en esta zona donde se vuelven a encontrar los elementos más distantes y más altos en relación a la línea del horizonte; por ejemplo: el techo de las casas, el cielo, las montañas... Evidentemente, esta afirmación no es siempre exacta, pues cuando la cámara se pone bajo un

Ilustración 1.20.

Las tres zonas de la imagen que se encuentran delimitadas por las líneas horizontales corresponden a un primer plano, un plano medio o un segundo plano.

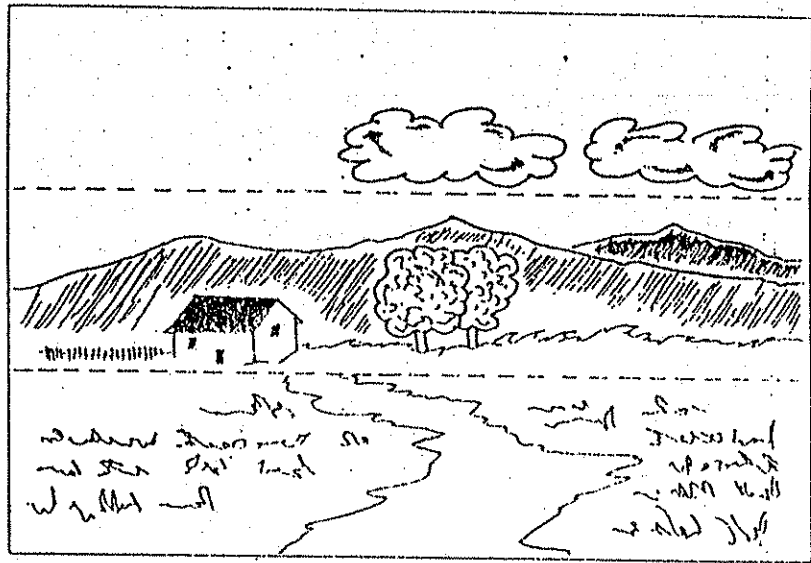


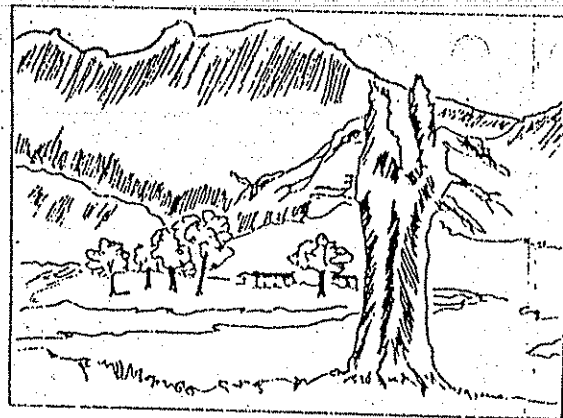
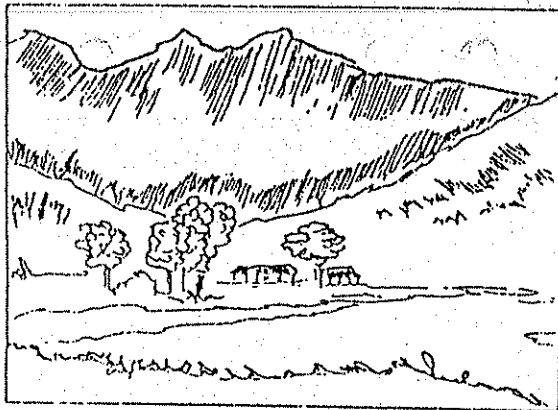
Ilustración 1.21.

La utilización de índices espaciales en primer plano - en este ejemplo un árbol - contribuye a dar profundidad a la imagen ayudando a la vista a comparar la distancia y la dimensión de los objetos entre sí. Su presencia como referencia en primer plano ayuda a percibir la distancia que nos separa de las habitaciones y, más lejos, de las montañas.

árbol o bajo una terraza, es inevitable que las hojas, o la prolongación del techo, según el caso, ocupen el tercio superior de la imagen.

Comprenderemos que la noción de las tres zonas -primer, medio y segundo plano- no es pertinente sino cuando se trata de planos lejanos y de planos medios. Como regla general, los primeros planos dan muy pocos indicios sobre el entorno puesto que el sujeto ocupa la parte más grande del cuadro.

Este método de división abstracta de la imagen no es la única manera de provocar un efecto de profundidad, ya que el contraste entre la zona "en foco" y las zonas vagas de la imagen puede también dar indicaciones acerca de la profundidad de campo y determinar "lo que está cercano" en relación a "lo que está lejos". (Ver sección 3.4.2.2. bajo el título "Enfoque").



Asimismo, la regla de los tercios no es sino un método entre otros de composición de la imagen. Las composiciones triangular y diagonal pueden también estar al servicio del camarógrafo preocupado por la variación de su acercamiento.

#### La posición del sujeto en la imagen

Cuando el espacio entre lo alto de la cabeza de un sujeto ("head-room") y el cuadro superior de la imagen es insuficiente o inexistente, el sujeto da la impresión de estar comprimido. La situación inversa, mucho espacio sobre la cabeza, crea la sensación de que el sujeto es atraído hacia abajo de la imagen. De ordinario, para el plano cercano de una persona, uno "coloca" los ojos de modo que coincidan con la línea de fuerza superior de la imagen.

Cuando el sujeto está en movimiento y la cámara lo sigue en panorámica, es preferible dejar un espacio libre -de respiro- en la dirección en la que el personaje se dirige. Asimismo, en una entrevista o en una escena de diálogos donde cada uno de los interlocutores está presente aisladamente y en alternancia, en primer plano o en plano medio, es adecuado dejar un espacio libre en la dirección respectiva de sus miradas.

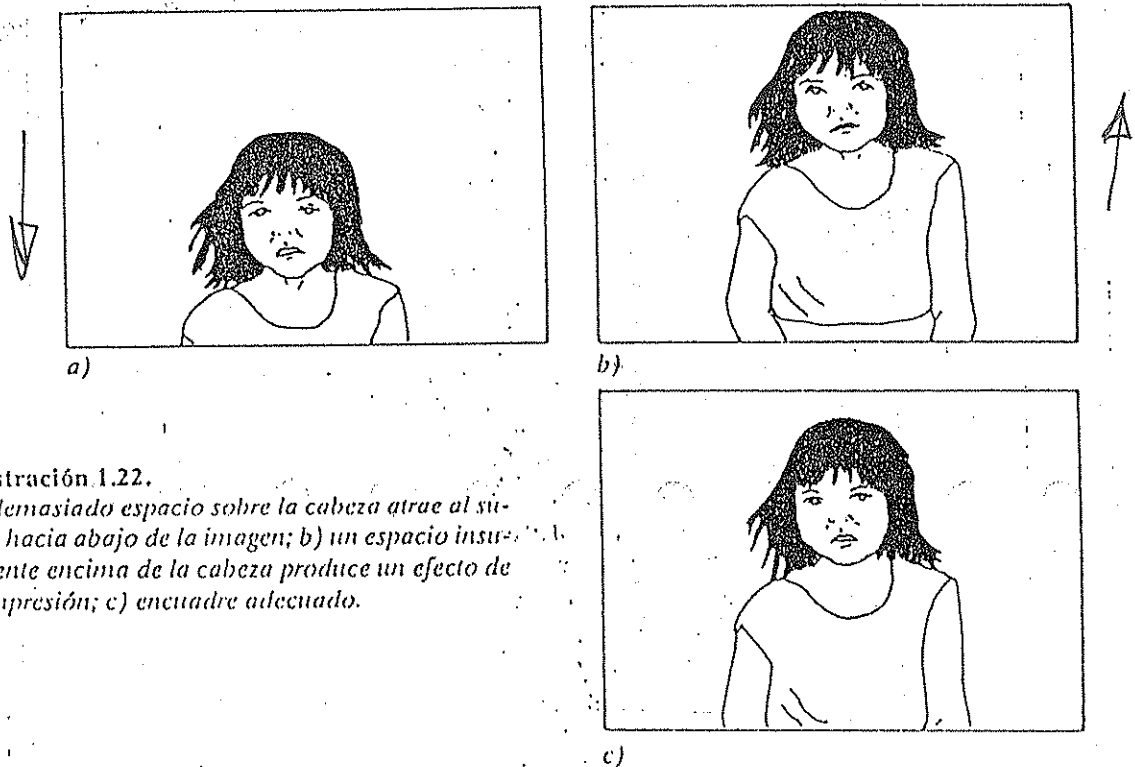


Ilustración 1.22.

a) demasiado espacio sobre la cabeza atrae al sujeto hacia abajo de la imagen; b) un espacio insuficiente encima de la cabeza produce un efecto de compresión; c) encuadre adecuado.

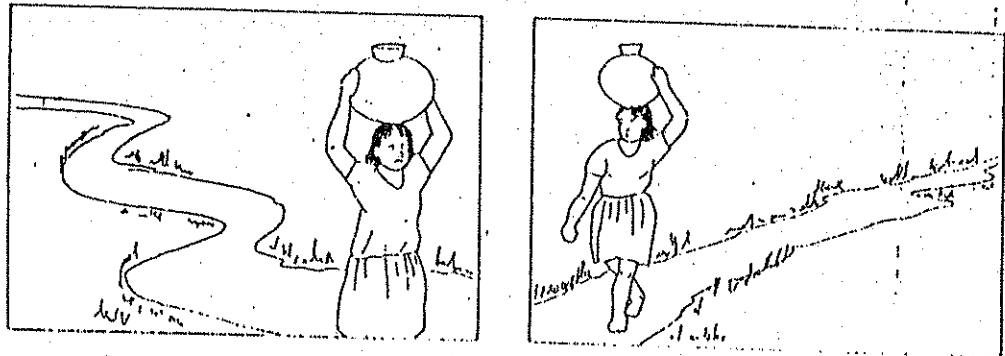


Ilustración 1.23.

En los ejemplos a) y b), el personaje está encuadrado muy cerca del borde de la imagen: su movimiento es detenido por el límite del cuadro. En el ejemplo c), el espacio libre dejado en la dirección de su desplazamiento da un "respiro" a la imagen y permite percibir mejor su movimiento.



### Líneas dominantes de la imagen

Las líneas formadas por ciertos elementos y por el arreglo o la disposición de los mismos en la imagen, tienen un efecto sobre la vista y la percepción. Sugieren ciertas sensaciones, evocan ciertas asociaciones de ideas en el espectador. Pero estas sensaciones varían según la índole de la percepción cultural de la persona que mira la imagen.

Así, la superficie de un lago o la del mar adoptan la forma de una línea horizontal insinuando la calma, el reposo, la paz, la estabilidad o hasta la muerte. Un árbol, un poste, las barras de una prisión, forman líneas verticales sugiriendo solidez, rectitud, rigidez, permanencia.

La línea diagonal inspira tensión y atrae por su inestabilidad. Ni vertical ni horizontal, ella sugiere el movimiento hacia una u otra posición, al equilibrio precario, a la inseguridad.

Las líneas curvas crean, por lo general, la impresión de ligereza, de movimiento, de cambio, de libertad.

La utilización de líneas dominantes en la imagen es un componente adicional para explorar con sutileza y originalidad. El camarógrafo consciente y observador del entorno en el cual rueda, sabrá usar a su favor los elementos disponibles para añadir una dimensión suplementaria a sus imágenes. El se asegurará sobre todo de no crear en su imagen efectos involuntarios, debidos a juegos de líneas que no hubiera notado y que falsearían o distorsionarían el sentido de su tema.

### Claridad de la composición

Una imagen de video debe transmitir su mensaje de manera clara, rápida y sin confusión. Es importante que ella no comporte elementos inútiles que puedan distraer la atención del espectador.

El camarógrafo evitará los segundos planos sobrecargados de detalles superfluos y nocivos para la claridad de la composición y para la comprensión de la situación.

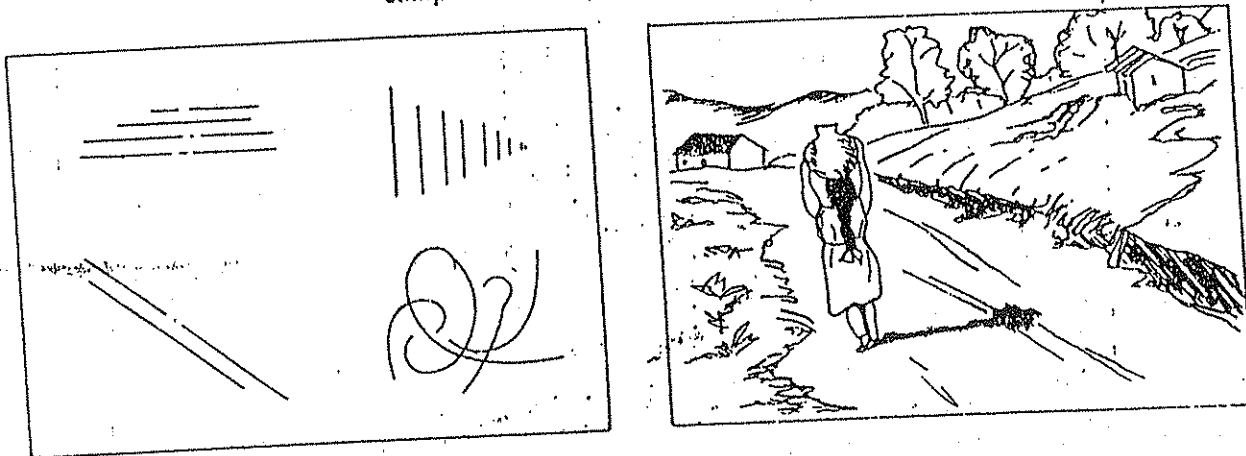
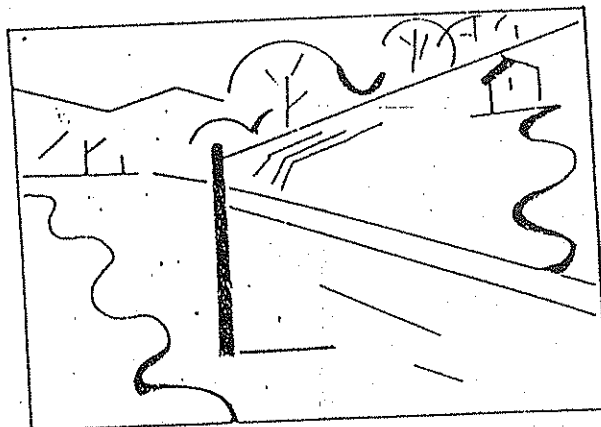


Ilustración 1.24.

La imagen b) puede ser vista de manera esquemática (en c) como un conjunto de líneas rectas y curvas cuya disposición crea un movimiento en la imagen.



También cuidará que los elementos de segundo plano no estén dispuestos de tal manera que parezcan una extensión de los personajes. Por ejemplo, un florero o una rama colocados caprichosamente detrás de un sujeto podrían parecer estar sobre su cabeza o salir de sus orejas; del mismo modo, una línea del horizonte muy visible parecerá atravesarle el cuello.

Un fenómeno análogo puede producirse si hay confusión de tonos. Un sujeto vestido de blanco contra un muro blanco se confundirá con éste. Un sujeto moreno, vestido de color oscuro ante un segundo plano sombreado, forzará al espectador a realizar proezas de percepción.

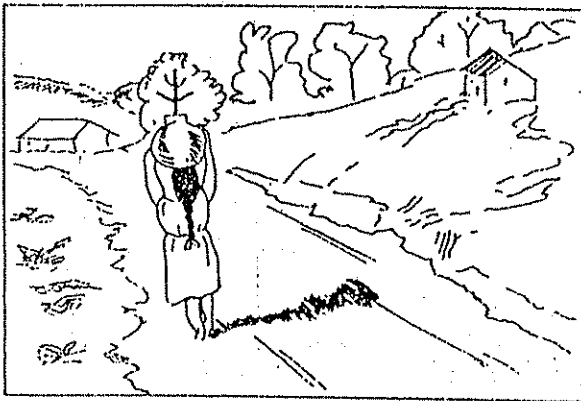
### Tonos y colores

Cuando se habla del tono de un color se hace referencia a una escala de matices que se atribuyen a este color -del más pálido al más oscuro. Así, un azul puede ser pálido como el cielo u oscuro como el mar antes del huracán y sin embargo siempre ser designado "azul".

Para un espectador de cultura occidental, una imagen cuyos tonos dominantes son pálidos, inspirará sentimientos ligados a la alegría, a la ligereza; el entorno parecerá etéreo, vasto, libre. Por el contrario, una imagen predominantemente oscura provocará un efecto dramático, pesado, a veces misterioso o, más aún, sórdido. Paradójicamente, el uso "a contrapelo" de tonos y colores según el contexto de la situación, puede producir efectos inesperados: una escena triste en un ambiente fulgurante de luminosidad puede volverse más triste por contraste.

Por lo demás, desde el punto de vista estrictamente perceptivo, un sujeto de tono claro resaltará con fuerza y nitidez en un entorno de oscuridad dominante. A la inversa, un sujeto moreno se distinguirá en un decorado de claridad dominante. A su vez, un sujeto de tono intermedio, en un entorno de similar tono intermedio, podría confundirse con el decorado por falta de contraste. Este caso se podría compensar oponiendo colores contrastados.

Ilustración 1.25.  
Ejemplo de confusión debida a la superposición incongruente de dos elementos.



En cualquier medio cultural, los colores tienen un efecto directo sobre la percepción inspiran una gama de sensaciones de las que no siempre somos conscientes. Algunos colores tienen una connotación simbólica unida a tradiciones y a una realidad cultural particular. En ciertos países, por ejemplo, el blanco es un color asociado a la pureza y al nacimiento; en otros, se asocia a la muerte. En Occidente, en el lenguaje cotidiano, uno habla de colores cálidos y fríos. Los primeros designan los tintes amarillo, rojo y anaranjado; los segundos a los azules, turquesas y verdes. Los colores interactúan cuando se yustaponen. Por ejemplo, un objeto rojo sobre un fondo anaranjado no producirá el mismo efecto visual que si se superpone sobre un fondo azul o verde. La influencia de los colores sobre nuestra percepción, así como su interacción, son temas que pueden ser profundizados consultando obras especializadas sobre fotografía, cine y artes gráficas.



### Movimiento en la imagen

Usualmente, nuestro interés por una imagen estática decae muy rápidamente, a menos que se trate de un cuadro cuyo sujeto y la riqueza de composición nos cautiven.

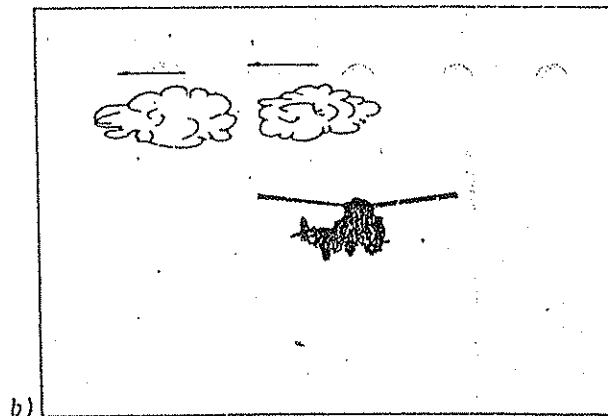
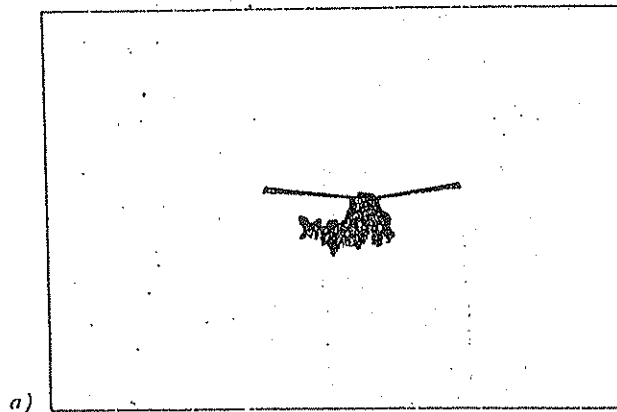
Igualmente, es raro que pasemos horas contemplando una fotografía. Inversamente, la imagen animada ejerce una fascinación renovada incessantemente. Este fenómeno juega a nuestro favor en nuestro carácter de "hacedores de imágenes". El movimiento que podemos transmitir a la imagen nos da la potestad de reorientar constantemente la mirada y la atención del espectador hacia lo que queremos mostrarle. A decir verdad, el espectador realiza la lectura de la imagen según una jerarquización de la percepción compartida universalmente.

① En primera instancia, su vista se va a dirigir invariablemente hacia lo que es vivo, luego hacia lo que está en movimiento y, finalmente, hacia lo estático. Esta constante puede ser ventajosamente aprovechada para conducir la mirada del espectador hacia elementos importantes de la imagen.

Examinemos brevemente algunos principios de base, ilustrando cómo la posición y la naturaleza del desplazamiento de un sujeto al interior del encuadre, influyen en nuestra percepción del movimiento en la imagen.

#### Ilustración 1.26.

En la imagen a), el helicóptero se mantiene en el centro de la imagen durante la panorámica; parece estacionario. En la imagen b), la presencia de nubes desplazándose de derecha a izquierda en el cielo (segundo plano), nos indica que el helicóptero se mueve, aún si se mantiene siempre en el centro de la imagen.



Tomemos un sujeto cuyo movimiento acompañamos de una panorámica; por ejemplo, un helicóptero desplazándose en el cielo de izquierda a derecha y que mantenemos rigurosamente en el centro de la imagen a lo largo de la panorámica; en segundo plano, el cielo es uniforme y azul.

Si la panorámica es regular y muy estable, en la pantalla no percibimos el movimiento del helicóptero, por la simple razón que el segundo plano no da puntos de referencia fijos para evaluar la velocidad de su desplazamiento.

Como conclusión, afirmamos que en cualquier circunstancia de esta naturaleza es esencial que el segundo o primer plano proporcionen índices que permitan apreciar y evaluar el desplazamiento del sujeto. En el caso del helicóptero en el cielo, serían suficientes unas cuantas nubes.

Por lo general, cuando uno sigue un sujeto en panorámica, lo que nos sirve de índice de velocidad es sobre todo el movimiento de "barrido".

Con la cámara fija, el movimiento horizontal de un sujeto atravesando el cuadro de un lado a otro de la imagen, parecerá exagerado en la pantalla. Mucho más rápido en realidad que lo que parecería a simple vista. (Ilustración 1.27).

Asimismo, siempre con una cámara fija, el movimiento vertical de un sujeto atravesando la pantalla de arriba hacia abajo, o viceversa, parecerá mucho más rápido aún que un movimiento horizontal.

Este extraño fenómeno de amplificación aparente del movimiento está causado por la simple presencia del encuadre que, en sí, constituye un límite, un punto de referencia que acentúa la percepción del movimiento. Al no ser real ese punto fijo de referencia, esa "ventana", no tenemos la impresión de que el movimiento se produzca rápidamente.

En la ilustración 1.28 -siempre a causa del rol de esta "ventana" jugado por el cuadro de la imagen- el movimiento de un objeto hacia la cámara (hacia el primer plano) producirá un efecto más dramático que en la realidad: el objeto en movimiento sobre la pantalla, parece surgir hacia el espectador.

Notemos también que generalmente es más atractivo para el espectador ver un objeto acercarse hacia sí (hacia la cámara) que alejarse hacia un punto del segundo plano.

## 1.2.2.

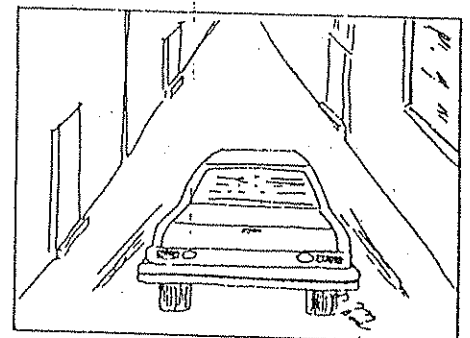
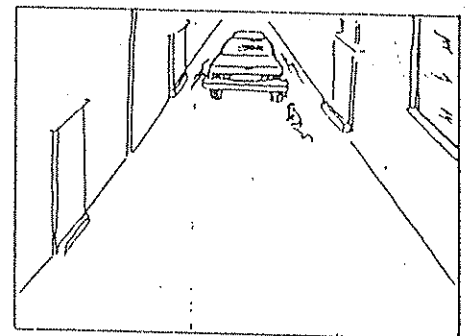
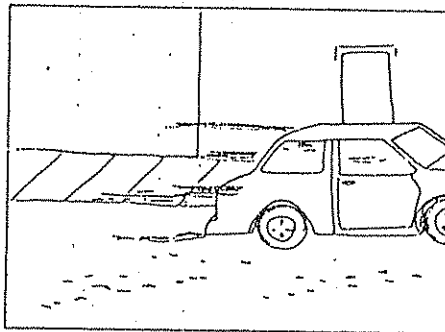
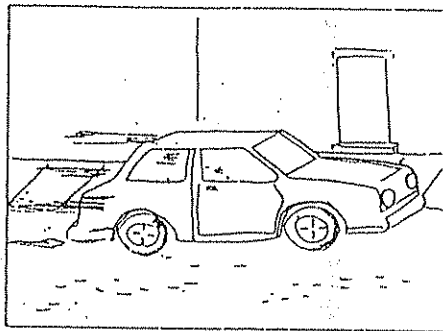
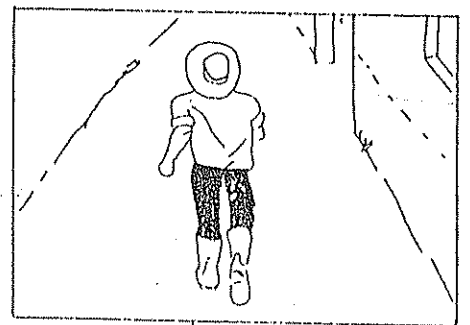
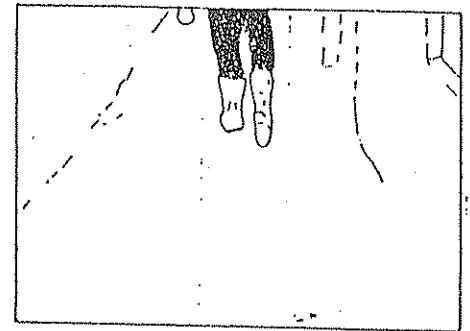
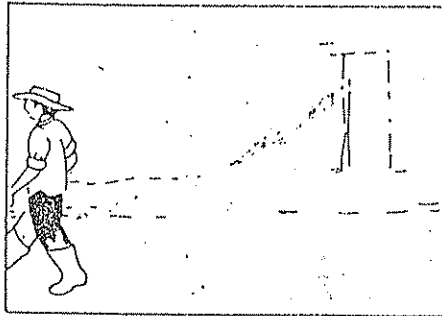
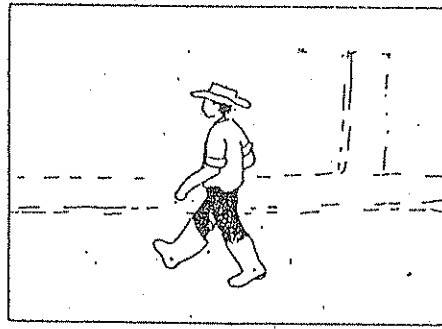
### Toma en función de la edición

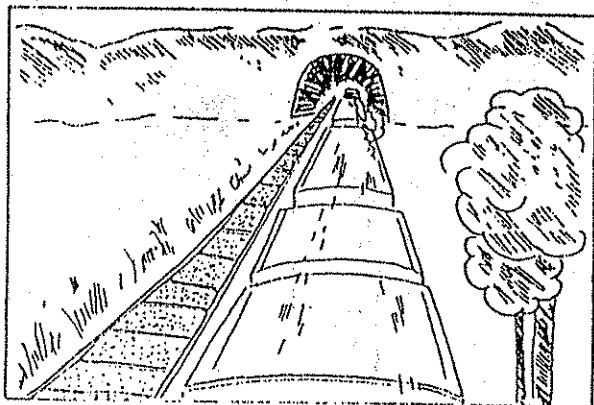
Desde el comienzo del capítulo hemos repetido muchas veces que la percepción directa y la mediatizada eran dos tipos distintos de percepción. Hasta ahora esta afirmación ha sido abstracta, pero en la presente sección vamos a ver concretamente lo que esto significa.

¿Por qué hablar ahora de la toma en función de la edición? Porque un rodaje adecuado se somete de costumbre a ciertas leyes casi irrevocables, o al menos sumamente útiles para asegurar una edición eficaz e inteligible; y porque, además, en la etapa de la edición es, desgraciadamente, demasiado tarde para retroceder al rodaje de los hechos que no volverán a ocurrir.

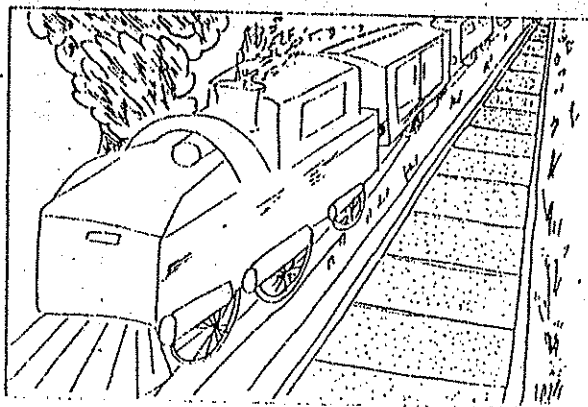
**Ilustración 1.27.**

Por el límite que crea, el encuadre acentúa la percepción del movimiento horizontal o vertical de un sujeto atravesando la pantalla. En el caso de un desplazamiento vertical del sujeto, la sensación de movimiento es más intensa que en el caso de un movimiento horizontal, porque la distancia a recorrer entre el límite inferior y superior del cuadro es más corta que la distancia entre el límite izquierdo y derecho de la pantalla.





a)



b)

**Ilustración 1.28.**  
 En el ejemplo a), un objeto situado cerca de la cámara se aleja hacia un punto del horizonte. En el ejemplo b), un objeto situado a lo lejos se aproxima hacia la cámara; casi siempre éste es el tipo de movimiento que más involucra al espectador, ya que se dirige hacia él.

Vamos entonces a anticipar algo de la edición, ciertas nociones preliminares que serán útiles posteriormente, en la sección consagrada a la edición propiamente dicha.

#### 1.2.2.1. Continuidad visual

Tanto en documental como en ficción, uno se vale de ciertas reglas que aseguran la continuidad visual a fin de establecer un vínculo adecuado entre los planos que describen una situación que tiene lugar de modo continuo.

Por supuesto, no todas las situaciones de rodaje reclaman que uno se preocupe de la continuidad con la misma agudeza; a veces cualquier búsqueda de continuidad puede ser inútil si las escenas se dan en lugares y tiempos totalmente distintos.

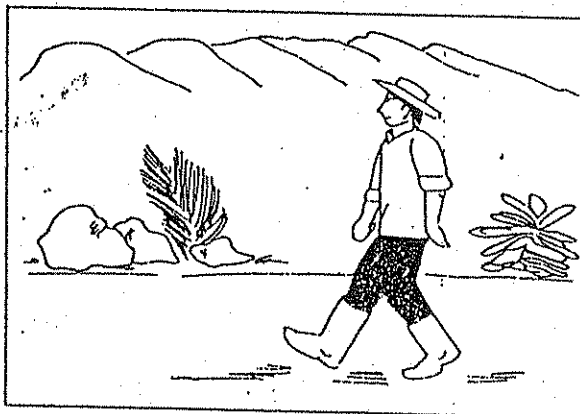
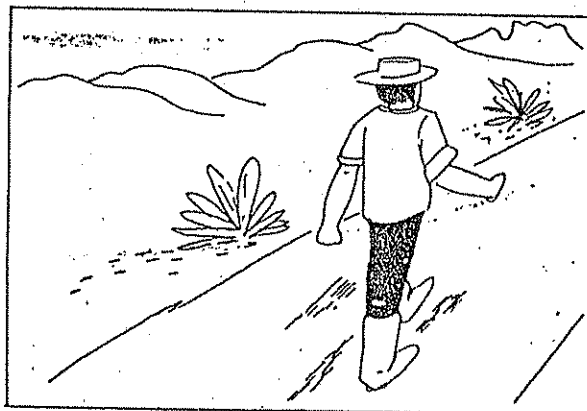
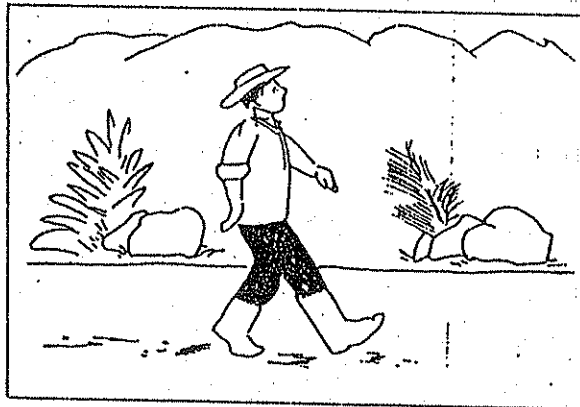
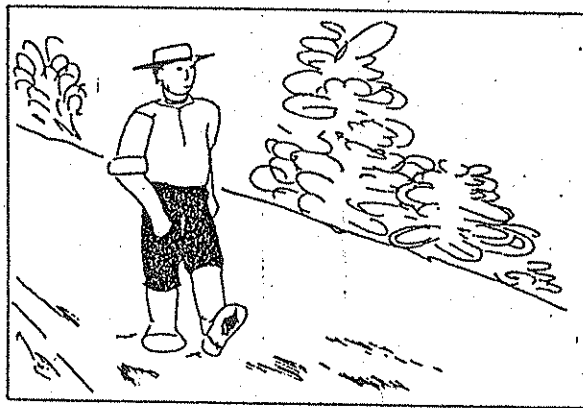
Lo que se denomina continuidad visual abarca el conjunto de códigos observados y métodos utilizados casi universalmente, para asegurar el desarrollo y el encañamiento coherente de una acción continua de un plano a otro. Esta definición abstracta será más clara en los próximos ejemplos y explicaciones.

Dichos métodos se apoyan en tres exigencias fundamentales: el ajuste del movimiento, el ajuste de la posición y el ajuste de la dirección de miradas.

#### Continuidad en la dirección

Supongamos que rodamos en cuatro planos el desplazamiento de un sujeto desde un lugar a otro.

En el plano 1, el sujeto entra por la izquierda de la pantalla, se dirige hacia la derecha y sale por la derecha (->). En el plano 2, el mismo sujeto (visto de perfil), prosigue moviéndose de izquierda a derecha (->). Aún si no está más en el mismo contexto que en el plano 1, comprendemos así que se dirige siempre en la misma dirección, es decir, hacia la derecha (->). En el plano 3 nuestro sujeto ha entrado de nuevo por la izquierda de la pantalla pero esta vez nos da la espalda y se aleja de la cámara; note que se des-



**Ilustración 1.29.**

*La dirección establecida en los planos 1, 2 y 3 será contrariada si uno le inserta el plano 4.*

plaza siempre en la misma dirección y que saldrá otra vez del lado derecho de la pantalla (->).

Al revés, en el plano 4 el sujeto se desplaza de la derecha hacia la izquierda (<-). Supongamos que insertamos el plano 4 entre los planos 1 y 2 ó 2 y 3, ¿qué sucederá? La dirección que hemos establecido desde el plano 1 (de izquierda a derecha ->) se invertirá bruscamente. El espectador tendrá toda la razón para concluir que el sujeto ha cambiado de dirección y que regresa por donde vino, es decir, por la izquierda (<-).

Pensemos en la retransmisión televisada de un partido de fútbol. Usted ve un jugador dirigiéndose al lado del equipo adverso; su movimiento sigue una trayectoria de izquierda a derecha. De pronto, en el siguiente plano, se desplaza de derecha a izquierda.

¿Podría no pensar que ahora va hacia su propio equipo? Usted quedaría confuso, y con razón, a causa de una mala elección de imágenes por parte del realizador.

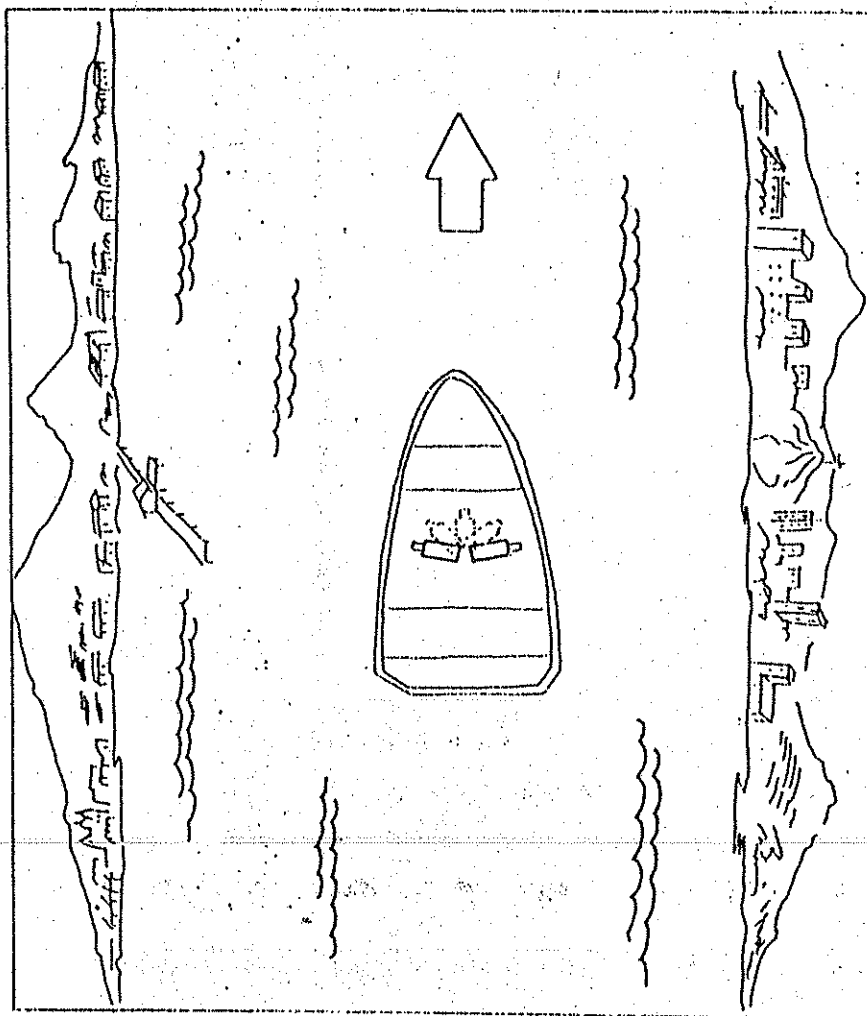
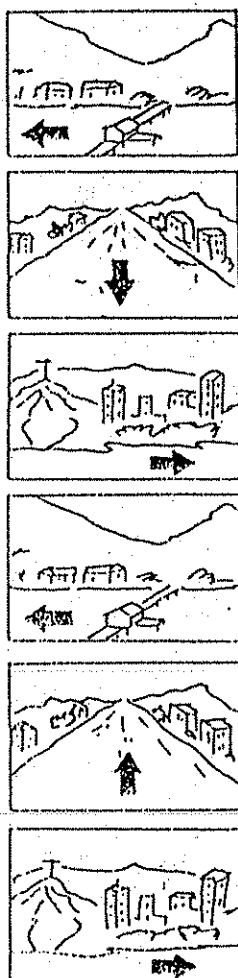
Concluimos que si usted establece desde el inicio que el sujeto se dirige hacia un lugar desplazándose en una dirección determinada, debe conservar esta misma dirección hasta que haya llegado a su destino, sino el espectador quedará desorientado.

### Cambio de dirección

No es siempre posible rodar respetando una dirección constante en los desplazamientos y ajustar armoniosamente el movimiento de un plano a otro. Supongamos que usted navega en un río a bordo de una embarcación. Al comienzo rueda planos a babor, el pueblo del que partió se desplaza en la imagen de derecha a izquierda y desaparece entonces del cuadro por la izquierda (<-); en todas las imágenes rodadas de este lado de la embarcación, los objetos se desplazarán siempre de derecha a izquierda (<-).

#### Ilustración 130.

En los planos en movimiento desde un lado de una embarcación en movimiento (desde babor), el paisaje se desplaza de derecha a izquierda; desde el lado opuesto, (desde estribor), el movimiento es inverso, de izquierda a derecha.



En el momento de la llegada, usted cambia de lado en la embarcación puesto que el pueblo en el que desembarca está situado en la otra ribera. Usted rueda planos de la llegada a estribor, pero ¿qué sucede? En la imagen, los objetos se desplazan ahora de izquierda a derecha (--). Así, el pueblo, la rampa, y la gente que lo recibí parecen venir de la izquierda de la pantalla... es decir, exactamente de donde usted partió.

Una vez editadas las imágenes de la partida, yuxtapuestas a las de la llegada, producen un efecto muy divertido: se diría que usted ha cambiado de dirección en el transcurso y que regresó al punto de partida. Eso percibirá el espectador, pese a sus posibles explicaciones en el sentido contrario.

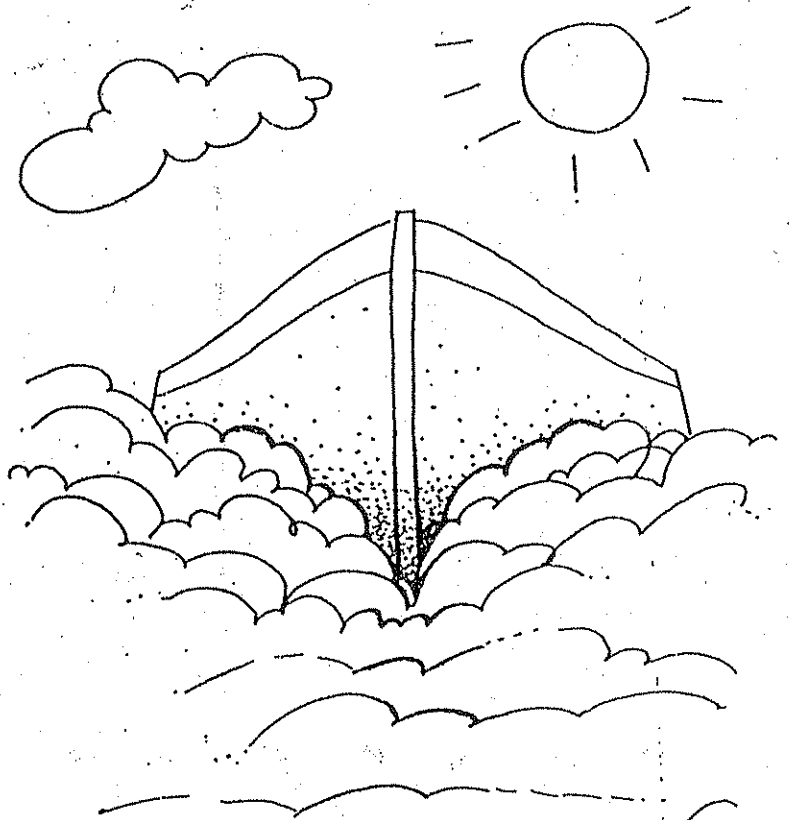
¿Qué hacer para evitar este tipo de confusión y conservar la continuidad visual cuando se cambia físicamente de dirección? Son posibles varias soluciones.

#### Planos de corte

Ya hemos mencionado los planos de corte en la sección 1.2.1.1 del presente capítulo. Cuando uno está obligado a cambiar físicamente de di-

#### Ilustración 1.31.

*Para pasar sin problemas de un plano de la ribera izquierda a un plano de la ribera derecha, bastará insertar entre los dos grupos de planos un plano de corte indicando que viajamos siempre en la misma dirección.*

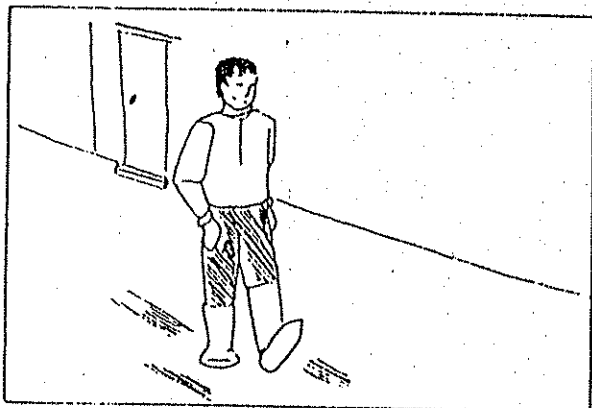


receión de un plano a otro, los planos de corte pueden ser de gran utilidad. Regresemos a nuestra embarcación.

**Ilustración 1.32.**

*En el plano 3 el sujeto gira sobre sí mismo y cambia de dirección. En el plano 4 prosigue su marcha en la misma dirección establecida (derecha a izquierda).*

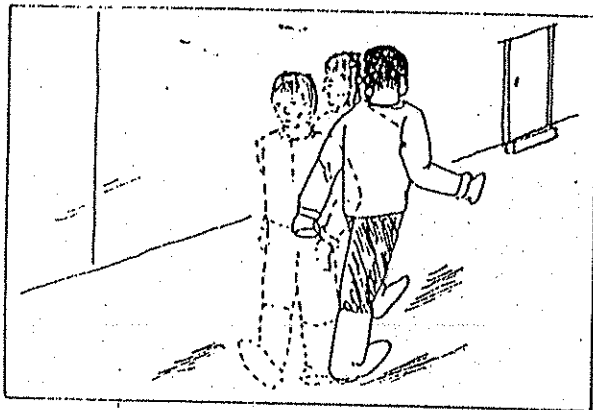
Por ejemplo, el plano de un pasajero mirando primero hacia la ribera izquierda y luego volteando hacia la ribera derecha. O una panorámica comenzando sobre la ribera izquierda, pasando por delante (o por detrás) del barco y deteniéndose en la ribera derecha. O sino un plano fijo mostrando la ribera, delante o atrás.



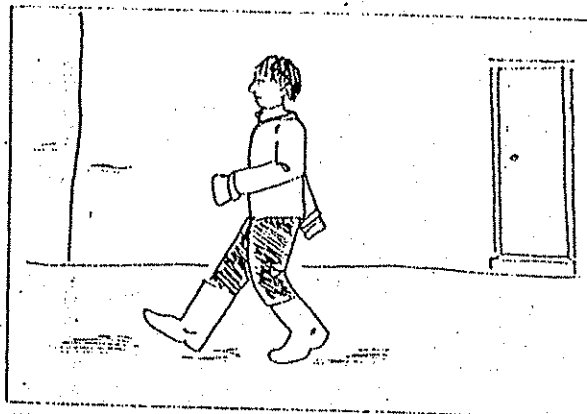
Plano 1



Plano 2



Plano 3



Plano 4

Planos de este tipo tendrían por efecto establecer y justificar un cambio de dirección del movimiento en la imagen, anunciándolo claramente y orientando al espectador.

Regresemos a nuestro ejemplo del sujeto caminando en la calle (ilustración 1.32). Para explicar un cambio de dirección entre el plano 3 y el 4, podríamos simplemente ver al personaje girar y cambiar de dirección durante el plano 3. Este cambio de dirección indicado por el sujeto mismo, justificaría la nueva dirección en el plano 4.

Podríamos también usar uno o dos planos de corte neutro, es decir, que no comporten indicaciones determinadas de dirección ni hacia la izquierda ni hacia la derecha de la cámara. O un plano fijo de peatones vistos de frente y caminando hacia ella. O sino un plano fijo de automóviles en la calle yendo y viniendo en el mismo eje de la cámara.



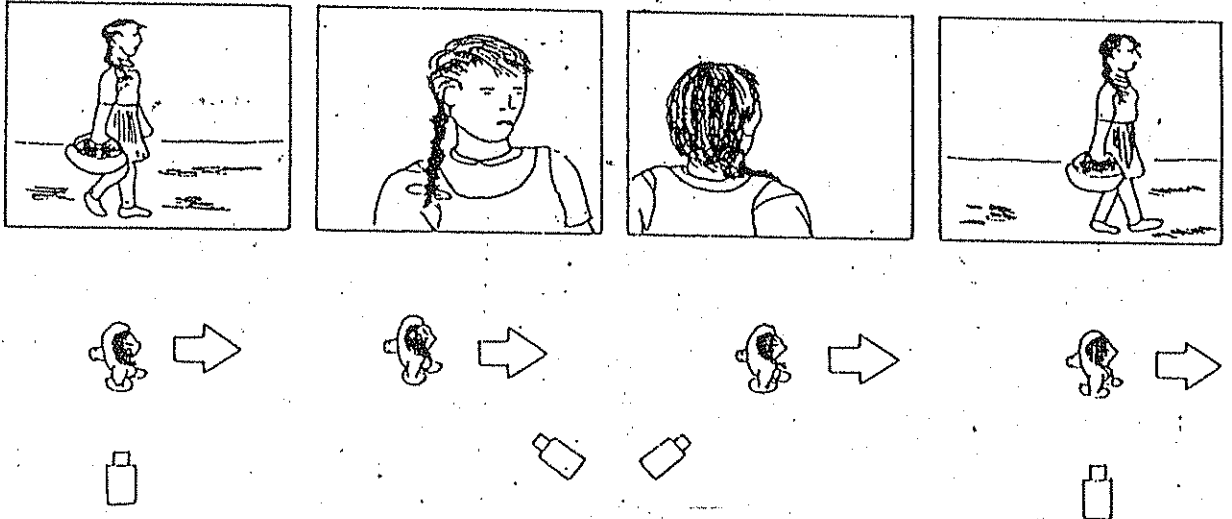
**Ilustración 1.33.**

*Plano 1: el sujeto (de perfil) camina de izquierda a derecha. Plano 2: el sujeto (de tres cuartos) camina hacia la cámara, siempre de izquierda a derecha. Plano 3: el sujeto (de espaldas) se aleja de la cámara, siempre hacia la derecha. Plano 4: el sujeto (de perfil) camina de izquierda a derecha. Observe en cada plano la posición de la cámara en relación a la trayectoria del sujeto.*

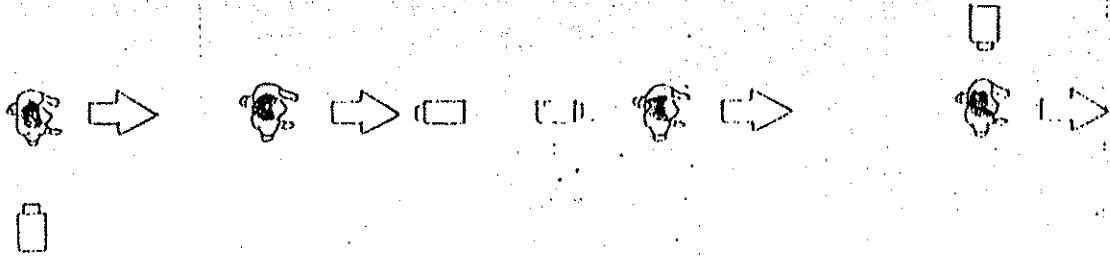
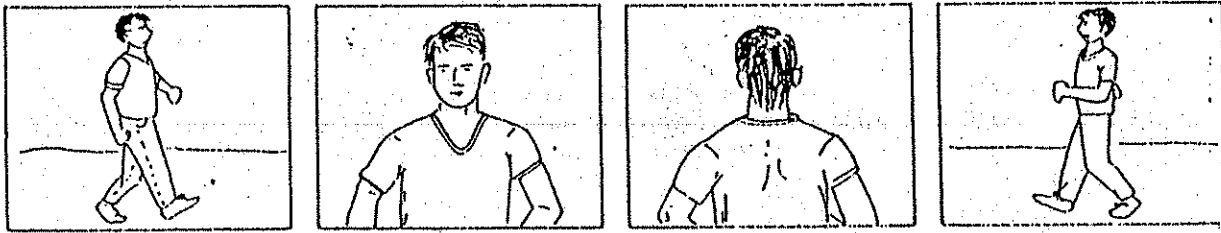
El plano de corte insertado entre dos planos de direcciones inversas tiene el efecto de distraer la atención del espectador; así, éste aceptará fácilmente que durante el lapso que ha transcurrido, el sujeto ha cambiado de dirección.

**El uso del campo/contracampo ("head-on/tail away")**

El uso correcto del campo /contracampo puede ser otra solución a un cambio de dirección de un plano a otro. Retomemos de la ilustración 1.33, el ejemplo del sujeto caminando en la calle.



Observemos esos cuatro planos en orden (ilustración 1.33). En el plano 1, el sujeto camina de izquierda a derecha (->). En el plano 2, vemos al sujeto de tres cuartos: camina en dirección de la cámara y sale completamente de la pantalla por la derecha (->). En el plano 3 vemos al sujeto (de espaldas) entrar a la pantalla por la izquierda y alejarse de la cámara hacia la derecha (->). En el plano 4 vemos al sujeto continuar su camino de izquierda a derecha (->). No ha habido cambios de dirección. ¿Por qué? Porque el plano 2 contiene un índice evidente de dirección (izquierda -> derecha) que obliga al camarógrafo (o editor) a conservar la misma dirección en el plano 3 y en el plano 4.



**Ilustración 1.34.**

*Plano 1: el sujeto (de perfil) camina de izquierda a derecha. Plano 2: el sujeto (visto de frente) camina hacia la cámara. Plano 3: el sujeto (de espaldas) se aleja de la cámara. Plano 4: el sujeto (de perfil) camina de derecha a izquierda. Observe las posiciones de la cámara en relación al sujeto: en el plano 4 la cámara ha cambiado de lado en relación a su trayectoria.*

Aquí (en la ilustración 1.34) el plano 1 es idéntico al del ejemplo anterior (dirección izquierda -> derecha). En el momento que el sujeto llega al centro de la imagen, se corta el plano 2. Entonces se ve al sujeto avanzando de frente (y no de tres cuartos) hacia la cámara: el sujeto es encuadrado al centro de la imagen, de suerte que no da ninguna indicación de movimiento ni hacia la izquierda ni hacia la derecha. En el plano siguiente (plano 3), el sujeto es visto de espaldas y se aleja de la cámara.

El sujeto no sale de campo ni en el plano 2 ni en el plano 3. Esta ausencia de dirección específica permite pasar al plano 4 en el cual el sujeto se desplaza de derecha a izquierda (< -).

Los planos 2 y 3 son en campo/contracampo interno, es decir, exactamente sobre la línea del trayecto efectuado por el sujeto.

En el primer ejemplo (ilustración 1.31) los planos 2 y 3 son en contracampo externo, es decir, en retirada de la línea del trayecto del sujeto. Note también que en el ejemplo de la ilustración 1.33, la cámara está colocada siempre del mismo lado en relación a esta línea.

Hay, claro está, maneras menos "pesadas" y menos académicas de hacer cambios de dirección. Continúe todavía la lectura de algunas páginas -hasta la sección sobre la ley de 180°- y observe los ejemplos dados en el video de acompañamiento.

**Entrada y salida de la pantalla**

Retomemos el primer ejemplo de campo/contracampo (ilustración 1.33). Observe un detalle importante: en el plano 2, el sujeto visto de tres cuartos sale de la pantalla por la derecha, mientras que en el plano 3 entra en ella visto de espaldas, pero proveniente de la izquierda.

Es la única manera de rodar esta situación de campo/contracampo. Si el sujeto saliera y entrara del cuadro del mismo lado de la pantalla, estaríamos desorientados. De un plano a otro, el personaje debe conservar

-en sus entradas y salidas- la dirección establecida al inicio, o sea de izquierda a derecha en este caso particular.

No hay nada misterioso en ello; se explica por el hecho que un campo/contracampo es equivalente a las dos posiciones extremas de una panorámica.

Imagine la misma situación en panorámica: el sujeto viene hacia la cámara desplazándose de izquierda a derecha; cuando pasa a su lado, usted se le adelanta con una panorámica rápida de izquierda a derecha; entonces él entró en el cuadro por la izquierda para enseguida alejarse de la cámara.

La posición de inicio y de llegada de la panorámica sin el movimiento de cámara: he aquí lo que es un campo/contracampo en esta situación.

Observe atentamente los ejemplos usados en el vídeo de acompañamiento y note el efecto de los diferentes planos de corte empleados para explicar o justificar los cambios de dirección.

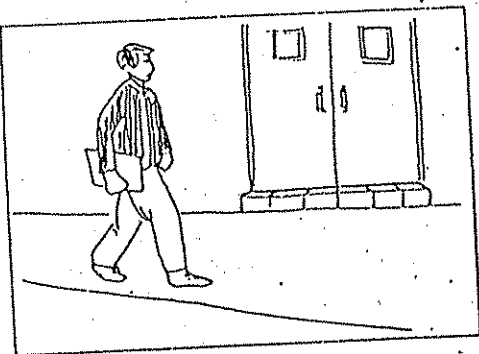
#### Uso adecuado del contraste de direcciones

Imagine la secuencia constituida por los siguientes planos:

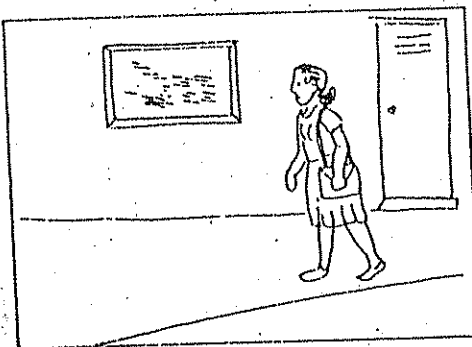
Plano 1: un hombre marcha de izquierda a derecha (->) manteniendo su mirada en la dirección de su desplazamiento. Plano 2: una mujer

Huistración 1.35.  
¿Se producirá el encuentro en la toma 5?

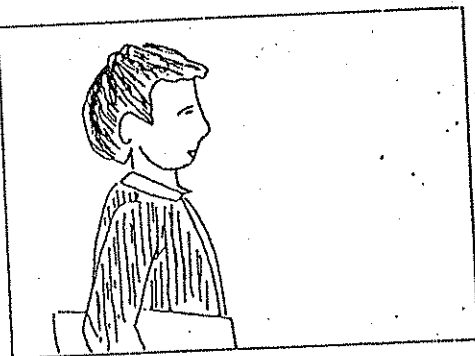
Plano 1



Plano 2



Plano 3



Plano 4



camina de derecha a izquierda (<-). Plano 3: el mismo hombre del plano 1 se desplaza siempre de izquierda a derecha (->). Plano 4: la mujer prosigue su camino de derecha a izquierda (<-).

Sin conocer la continuación, ¿qué podemos prever a partir de estos cuatro planos sucesivos? Aun si no los vemos nunca juntos en el mismo plano, deducimos que el hombre y la mujer se van a encontrar pronto pues caminan el uno hacia el otro. Creamos este efecto manteniendo constante la oposición de sus respectivas direcciones. Al contrario, si en el plano 4 presentásemos a la mujer desplazándose de izquierda a derecha (->), este efecto ya no se produciría. Podríamos pensar que durante el momento en que no se le ve, en el plano 3, la mujer se ha volteado hacia atrás; así, el hombre se encuentra ahora siguiendo a la mujer puesto que caminan ambos hacia la derecha de la pantalla (->->).

Sólo el plano 5 podría indicarnos si el hombre llega a encontrarse con la mujer. Pero ésa es otra historia...

### Ley de 180 grados o teoría de la línea imaginaria

Los ejemplos que hemos examinado se someten todos, más o menos, a una regla fundamental: la ley de 180º, llamada también teoría de la línea imaginaria.

Es una ley que nos da indicaciones importantes porque establece el código de referencia al espacio, tal como se le representa en cine y video en la mayoría de países del mundo. Está basada en la siguiente información: existe una distancia máxima entre los ejes ópticos de dos tomas sucesivas, más allá de la cual el espectador tiene dificultad para retener la posición relativa de los personajes en el espacio en una misma acción y lugar.

Examinemos de cerca este enunciado abstracto y veamos cómo se aplica concretamente.

En primer lugar, ¿qué es la línea imaginaria? Seamos francos: no existe en ninguna parte salvo en nuestro espíritu; sin embargo, es una referencia muy necesaria. Pero lo que disminuye ligeramente su plena eficacia es el hecho que se moviliza constantemente según las situaciones. Veamos cómo.

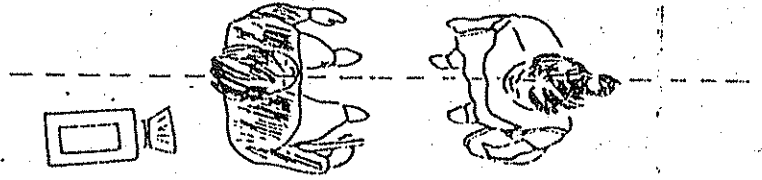
Para establecer dónde poner la línea imaginaria, haga primero un esquema ilustrando la situación de rodaje tal como la ve desde lo alto (sujetos principales, elementos importantes del entorno y posición inicial de la cámara). Supongamos que rodamos un diálogo entre los personajes A y B.

El criterio que sirve para definir la posición de la línea imaginaria es el siguiente: la línea une los dos elementos más importantes o más significativos de la escena y al mismo tiempo más cercanos a la cámara. Por lo tanto, la línea imaginaria es el eje de la acción (o la línea de interés) que une a los sujetos A y B.

Los sujetos principales o los elementos más importantes ubicados más cerca de la cámara, o sea A y B. Trazando esta línea, formamos dos zonas distintas: la zona X y la zona Y. La línea imaginaria está en la frontera que separa dichas zonas.

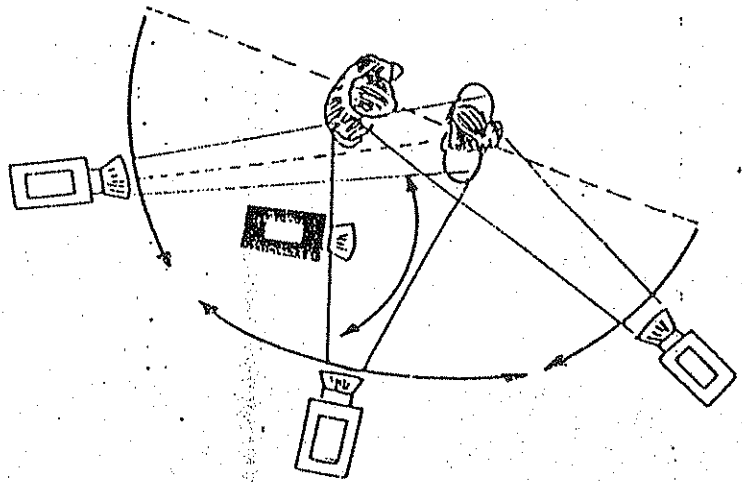
**Ilustración 136.**

La línea imaginaria es el eje de la acción (o la línea de interés) uniendo a los sujetos más importantes y situados más cerca de la cámara.



**Ilustración 137.**

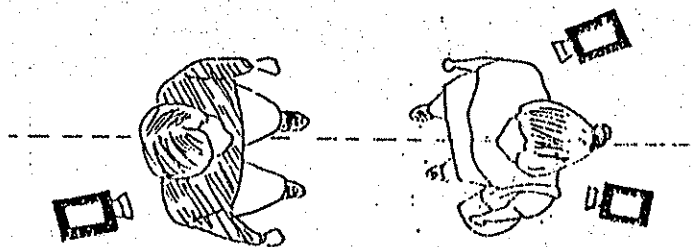
En la ilustración anterior las posiciones de la cámara 1, 2 y 3 son correctas; la posición 4 es incorrecta porque la cámara no está dirigida hacia el eje de la acción.



A lo largo de la línea imaginaria se puede colocar un medio-círculo o una serie de medio-círculos en la zona X. Teóricamente, la cámara puede estar colocada en cualquiera de esos medio-círculos, con tal que el eje (la dirección hacia la que apunta) corresponda al radio de uno de esos medio-círculos.

Ilustración 1.38.

De un plano a otro, la posición de sujetos en el cuadro (izquierda o derecha) debe permanecer igual; ello se respeta cuando uno pasa del plano 1 al plano 2. ¿Pero qué ocurre en el plano 3?



Supongamos que nuestra primera imagen (ilustración 1.38) presenta al sujeto A de espaldas (a la izquierda) conversando con el sujeto B situado de frente (a la derecha); (posición de cámara No. 1) El plano siguiente podría tomarse a partir de la posición de la cámara No. 2; la imagen correspondiente nos revelaría al sujeto B de espaldas (a la derecha) conversando con A visto de frente (a la derecha). La distancia entre las dos posiciones de cámara no sobrepasa el ángulo de  $180^\circ$ . Usted notará que de un plano a otro, los sujetos A y B ocupan respectivamente la misma posición de la imagen: El sujeto A sigue a la izquierda de la imagen y el B a la derecha.

¿Qué sucedería si sobrepasáramos, el ángulo de  $180^\circ$  o si atravesáramos la línea imaginaria y colocáramos la cámara en la zona Y? En la imagen, la posición respectiva de los dos sujetos se invertiría. El sujeto A pasaría a la derecha y el B a la izquierda. El espectador se desconcertaría. Se sorprendería del inesperado desplazamiento de los sujetos de una zona a otra de la pantalla entre el plano 1 y el plano 2.

#### El campo/contracampo en situaciones de entrevista

El campo/contracampo consiste en mostrar la alternancia de dos interlocutores a partir de dos posiciones opuestas de cámara pero siempre situadas a menos de  $180^\circ$  la una de la otra, tal como indica la ley de la línea imaginaria. Es la clásica situación de la entrevista o del diálogo, tal como se producen miles cada día en todo el mundo.

En la ilustración 1.39, el personaje A es el entrevistador, el personaje B el entrevistado. En el plano No. 1, A se pone a la izquierda de la pantalla y B a la derecha. En el plano No. 2, A se mantiene siempre a la izquierda y B a la derecha.

Examinemos atentamente el plano No. 1: el sujeto A se muestra al borde izquierdo, es decir, en primer plano de la imagen y a vista parcial (su hombro derecho y una parte de su cabeza). Siempre en el plano #1, el sujeto B es presentado en tres cuartos o casi de frente, en plano medio o en primer plano, a la derecha de la pantalla. Es el plano que retendremos para mostrar a B respondiendo a las preguntas de A reaccionando con gestos a las interrogaciones.

Observando en el plano No. 2 notamos que B está al borde derecho y A es visible en tres cuartos o de frente (a la izquierda). Es la posición que adoptaremos para mostrar a A preguntando o reaccionando a las respuestas de B.

Notará que de un plano a otro, pese a los cambios de posición de la cámara, A se ha mantenido a la izquierda de la pantalla y B a la derecha. De este modo el espectador puede conservar un punto de orientación visual constante. Si A y B pasaran indistintamente de izquierda a derecha y luego de derecha a izquierda de un plano a otro, habría una confusión absoluta para el espectador. Este no sabría dónde está cada cual y perdería su tiempo en tratar de orientarse sin escuchar lo que se dice. He aquí el costo de romper con la ley de  $180^\circ$  en situaciones como la expuesta.

