

# Cuadernos de cine

Título:  
Procedimientos cinematográficos

Autor/es:  
Company, Juan M.; Esteve, Pau

Citar como:  
Company, JM.; Esteve, P. (1981). Procedimientos cinematográficos. Cuadernos de cine. (1):27-38.

Documento descargado de:  
<http://hdl.handle.net/10251/42543>

Copyright:  
Reserva de todos los derechos (NO CC)

La digitalización de este artículo se enmarca dentro del proyecto "Estudio y análisis para el desarrollo de una red de conocimiento sobre estudios fílmicos a través de plataformas web 2.0", financiado por el Plan Nacional de I+D+i del Ministerio de Economía y Competitividad del Gobierno de España (código HAR2010-18648), con el apoyo de Biblioteca y Documentación Científica y del Área de Sistemas de Información y Comunicaciones (ASIC) del Vicerrectorado de las Tecnologías de la Información y de las Comunicaciones de la Universitat Politècnica de València.

Entidades colaboradoras:



### III. PROCEDIMIENTOS CINEMATOGRAFICOS

### III. PROCEDIMIENTOS CINEMATOGRAFICOS

#### 1. EL LENGUAJE

Olvidándonos del tópico idealista que hace coincidir la idea del lenguaje con el lenguaje verbal, vamos a partir de la definición de lenguaje que da **Charles W. Morris** en «**Signs, language and behaviour**» (Prentice Hall Inc. Nueva York, 1946): «**Lenguaje es el conjunto de signos plurisituacionales comunes a los miembros de una familia de intérpretes, susceptibles de ser combinados de ciertos modos y no de otros para formar signos comunes**».

La primera característica que se advierte tras esta definición es la coincidencia en el campo que ella delimita no sólo del lenguaje verbal y del icónico, sino de otros «**conjuntos de signos**», como el código de la circulación, el sistema morse..., puesto que todos ellos presentan las características exigidas por la definición. Es decir, están compuestos por signos capacitados para ocupar distintas posiciones dentro de unas escalas cualitativas (frases, secuencias, conjuntos...) que significan por convención o por motivación unos objetos diferentes de ellos mismos para una familia mayor o menor (según los casos) de intérpretes en posición consciente o inconsciente de las formas y de la combinatoria según la cual dichos signos llegan a formar un mensaje y no un ruido, es decir, algo que no está previsto en las normas colectivas.

La exposición queda así abierta a nuevos conceptos. El **código** es el conjunto de normas que permiten la utilización y comprensión de los signos de un mensaje entre el **emisor** del mismo y el **receptor**. El código cumple, pues, una función social frente al mensaje individualizado, materialización concreta del código por parte de uno de los componentes de la familia lingüística en el momento de querer comunicar una realidad de orden diferente al código, el **referente**, en base al cual se establece por economía un sistema más formalizado que el del referente.

Centrando estos conceptos en el lenguaje verbal y en el icónico nos van a servir para distinguirlos entre sí y proporcionarnos un mayor esclarecimiento en la comprensión de los mismos.

En primer lugar, y considerando tanto al lenguaje verbal como al icónico desde la perspectiva de la semiótica, la diferencia más evidente

estriba en la condición del emisor y de los diferentes «feedback» a que da lugar. El emisor verbal sólo necesita estar en posesión del código (castellano, francés...) y no tener ningún impedimento natural y biológico para emitir la cadena hablada. En este caso, el «feed back» del receptor, se producirá inmediatamente y se entablará una conversación entre ambos. En cambio, el emisor fílmico debe tener, además de las mismas condiciones del emisor verbal (código y técnica), un equipo de colaboradores, un instrumental y una financiación que son en última instancia los que hacen posible la construcción de un film, es decir, de un mensaje. El receptor poseerá, de modo más o menos explícito, los elementos imprescindibles del código, pero nunca podrá contestar por el mismo canal por el que ha recibido el mensaje. Su respuesta, en el mejor de los casos, será retardada y a posteriori y por medio de la prensa o de la crítica en general o bien, y éste es el caso más general, se contentará con un asentimiento o disentimiento intuitivo que se resumirá en los pocos comentarios efectuados al finalizar la proyección del mensaje.

A estas diferencias de carácter social hay que añadir las que nacen de la diferente cualidad de los signos que ambos lenguajes utilizan. En el signo lingüístico se articulan básicamente, un **referente** —el objetivo representado por el signo— un **significante** —la materialidad del signo, en este caso, letras o palabras— y un **significado** —relación del significante con el referente—; las tres relaciones que se establecen entre ellos se caracterizan por la **mediatez, inmotivación y convencionalidad lingüística**. Si consideramos el signo verbal en relación con el código, encontramos la existencia de unas **reglas sintácticas** (relación entre los signos) múltiples y fijas, reglas **semánticas** (relación entre los signos y el objeto representado) convencionales y unas **reglas pragmáticas** (relación entre los signos y sus usuarios) aptamente individualizadas en contraposición al código, **la lengua**, totalmente social. El resultado es un signo **no-analógico, discontinuo, articulado y codificado**, tanto a nivel de la lengua (estrato social del lenguaje) como a nivel del **habla**, relación individual.

Todo lo que acabamos de exponer ha sido uno de los principales argumentos para negar la cualidad de signo a la imagen, dado que toda esta esquematización de los signos verbales no se encontraba en los signos icónicos. Entonces, ante la presencia de códigos más débiles

que los de la lengua, se decide que no son códigos; y ante la existencia de bloques de significados —como los que constituyen las imágenes icónicas— se han adoptado dos soluciones opuestas: o bien negarle la cualidad de signo o bien buscar a toda costa un tipo cualquiera de articulación que corresponda de un modo u otro al de la lengua.

Sabemos que en la lengua existen unos elementos de **Primera articulación** dotados de significado —los **monemas**— que se combinan unos con otros para formar los **sintagmas**. Estos elementos de la primera articulación pueden ser analizados luego por los elementos de la **segunda articulación** que los componen, es decir, los **fonemas**. En una lengua intervienen indefinidos monemas, en cambio los fonemas que la componen tienen un número limitado.

El intento de aplicación de este esquema a la pintura (**Lévi-Strauss: El pensamiento salvaje, Fondo de cultura económica**) era excesivamente simple. La pintura articularía unidades de nivel primario, dotadas de significado y equiparadas a los monemas, signos icónicos: y en un segundo nivel tendríamos los elementos de la segunda articulación que componen aquellos —formas y colores desprovistos de significado autónomo. La conclusión era:

- a) No existe lenguaje si no hay doble articulación.
- b) La doble articulación no es móvil, los niveles no son sustituibles o intercambiables, sino que se funden en convenciones culturales que a su vez se fundan en exigencias naturales más profundas.

La respuesta más precisa a todo lo anterior la ha ofrecido **Umberto Eco** en **La estructura ausente**:

- a) Hay códigos en los que los niveles de comunicación son permutables; y los sistemas de relaciones que regulan el código, si se deben a exigencias naturales lo son a un nivel más profundo, en el sentido de que los distintos códigos pueden referirse a un código que los justifique a todos.

En la imagen icónica podemos encontrar un referente que está presente en la propia imagen, dado que ésta tiene la cualidad de ser analógica y un significante que sólo tiene existencia como tal en tanto va unido a un significado. Entre estos elementos componentes se establecen dos relaciones (signo/referente y significado/significante)

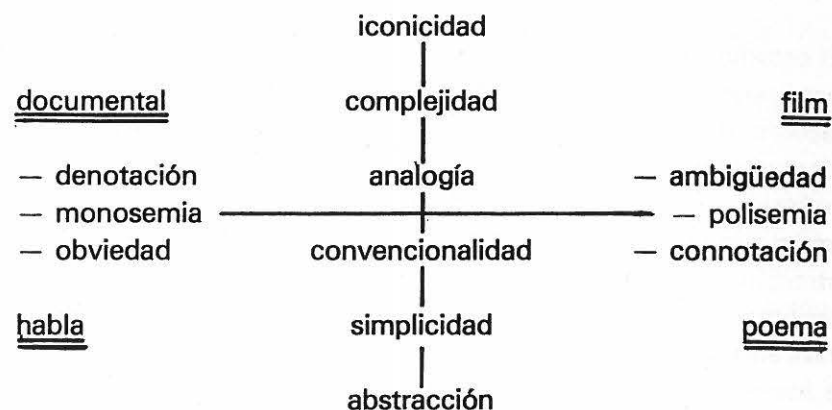
inmediatas, motivadas y analógicas; y un significado es socio-cultural y mucho más amplio que el socio-lingüístico.

## 2. EL DISCURSO FÍLMICO

La imagen es pues, si le podemos llamar así, un signo no lingüístico, inmediato, natural o primario que se caracteriza por la unión del signifiante con el significado. Su primera significación es la del material preflmico que la imagen reproduce literalmente; el material preflmico es lo que toma la cámara y que por su naturaleza de encuadrado, orienta y figura una imagen que elige ya un aspecto preciso de la realidad social significada, de tal modo que lo que el espectador ve en una proyección es una **representación** de la realidad en el interior de un encuadre. Esta reproducción carga a la realidad representada de un conjunto de significaciones que en sí misma no tenía. Las cosas filmadas, porque están aisladas arbitrariamente dentro de un cuadro, se organizan entre ellas y adquieren según su posición en el campo, mayor o menor importancia a los ojos del espectador. Esta reestructuración de lo real impuesta por el campo y el encuadre mismo, implica que la imagen suscita un conjunto de denotaciones y connotaciones. Puesto que el signifiante no es fijo como ocurre en el habla y con un signifiante podemos dar a entender diversos significados o viceversa deberemos hablar para diferenciar a la imagen del signo lingüístico de unos signifiante/significados que llevan presentes en sí todas las cualidades del referente real. Ahora bien este referente, en sí, como representación denota ya muchas cosas (las mismas que un trozo de realidad sobre el que fijemos nuestra mirada) y, en cuanto, encuadrado por una cámara a esa primera denotación presente se añade una connotación (lo que esa realidad representada no tenía en sí misma y ha adquirido por el mero hecho de formar parte de una realidad fotográfica). El mundo representado es una connotación de la misma denotación. En este sentido la imagen no es un signo natural, sino un signo de representación al término del cual el mundo adquiere un segundo sentido.

... «la imagen trasciende en tanto imagen y por que es imagen, la realidad de, la que es imagen.» (J. Mitry).

Antes de continuar adelante ofrecemos un cuadro comparativo de las cualidades que integran el film, el documental, el habla y la poesía.



El habla cotidiana se encontrará generalmente en el apartado inferior izquierdo, mientras que la imagen se hallará en el ángulo superior derecho. Aunque si hacemos un análisis más preciso, tanto a nivel del habla como al nivel de la imagen, hemos de convenir en que la imagen podrá oscilar en la parte superior y el habla en la parte inferior.

Por otra parte estas mismas imágenes se nos ofrecen en un orden determinado, formando un discurso, es decir, el film entendido como una sucesión organizada de imágenes interdependientes entre sí, de modo que a la primera significación de la estructura icónica — nivel de información, tanto del primer denotado como del primer conotado— hay que añadir una significación producida por el discurso en el que se integra aquella primera imagen. La imagen de este modo significa mucho más de lo que nos cuenta, ya que por relación al conjunto de hechos con los cuales se encuentra implicada deviene **imagen o símbolo**.

El verdadero símbolo cinematográfico surge de la continuidad del discurso fílmico y no de un código preestablecido o de una ideología trascendente al film. Las connotaciones aplicadas desde el exterior son siempre percibidas por el espectador como artificiales. De ahí que ninguno de los elementos de significación sea digno de ser tenido como tal si se le separa a la hora de interpretarlo o de leerlo del discurso del que forma parte. Y esto mismo es válido para los

elementos mínimos que componen esta cadena de imágenes.

### 3. LOS SIGNIFICANTES

El estudio de los significantes en sí supone una abstracción metodológica, puesto que como hemos afirmado más arriba la relación que se establece dentro de la imagen entre el significante/significado está perfectamente motivada en cuanto que es imagen (funcionalidad con la denotación y la connotación del objeto representado) y en cuanto elemento componente de un discurso fílmico, sea o no narrativo. La abstracción se debe realizar no sólo teniendo en cuenta los apartados anteriormente expuestos, sino la inexistencia por sí mismos de los significantes en cine. Un travelling no existe sino formando parte de una imagen en una cadena de imágenes. El discurso icónico inscribe sus significantes (imagen, sonido fonético, ruidos y trazados escritos) en estos cinco soportes citados en el paréntesis; de todos ellos vamos a centrarnos en la imagen puesto que el estudio específico de los restantes no haría más que entorpecer nuestros propósitos expositivos.

#### A) El plano. La escalada de planos

El plano es la unidad mínima apreciable como conjunto en la proyección y se define como la extensión de película impresionada entre **el momento de pulsar el disparador de la cámara hasta el momento de soltarlo**, pero esta definición únicamente nos sirve para los planos de rodaje. Un plano de rodaje puede convertirse a la hora de la proyección en varios planos de proyección y a la inversa, aunque este caso es poco frecuente, dos planos de rodaje convertirse en uno de proyección. Así, pues, podemos decir que:

a 1) **El plano** es susceptible de abarcar una mayor o menor cantidad del campo en el que se encuentran los personajes. Según la magnitud del encuadre los planos son:

- **planos generales**, en los que la persona humana es apenas perceptible con nitidez en beneficio de un valor descriptivo del ambiente o de la situación de partida.
- **plano de conjunto**, nos ofrece a varios personajes reunidos y relacionados entre sí.

- **plano de tres cuartos o plano americano**, abarca la figura de una persona desde la rodilla aproximadamente hasta la cabeza.
- **plano medio**, es el que ofrece con mayor detalle una parte del personaje desde la cintura, el pecho o la cabeza.
- **primer plano**, la pantalla está ocupada por la cabeza de un personaje.
- **plano de detalle o inserto**, la totalidad de la pantalla está ocupada por un objeto o un elemento (ojo, dedo, ...) del personaje.

a 2) **Plano-secuencia** es el plano que por su duración adquiere el valor de una secuencia y con respecto a las restantes secuencias que componen el film por su importancia significativa ya que lo mismo que una secuencia tiene el valor de un significado completo y acabado.

a 3) **Cambios de planos**. Dado que un plano es una unidad espacio-temporal, el cambio de plano producirá o bien una ruptura espacial o temporal o bien ambas al mismo tiempo. De este modo tendremos que entre un plano A y otro B pueden existir cinco tipos de ruptura temporal.

— **Continuidad**. Los planos A y B pueden ser rigurosamente continuos; el ejemplo más claro de esta continuidad temporal es el paso del plano de un personaje que habla a otro que escucha, mientras la palabra se prodiga ininterrumpidamente.

— **Elipsis definida**. En el cambio de plano se ha suprimido una cantidad de tiempo que es mensurable para el espectador, por ejemplo, en el plano A un personaje va a abrir una puerta y en el plano B vemos como acaba de cerrar la puerta; el espectador puede percibir que se ha eludido un tiempo perfectamente reconocible y mensurable como tal tiempo eludido.

— **Elipsis indefinida**. Se trata del mismo corte que en la elipsis definida sólo que aquí no podemos saber el tiempo transcurrido a no ser que se nos ayude mostrándonos un reloj, un calendario... El mejor ejemplo es cuando un film recurre a la frase «algunos días más tarde...» para que el espectador no se pierda.

— **Retroceso definido**. En el ejemplo de la puerta, se trataría de mostrar al personaje en un plano A hasta que la cerrase y en un plano B desde el momento que mueve el pomo hasta que la cierre tras de sí quedando él en campo.

— **Retroceso indefinido**. Inserción de un plano que pertenece al

pasado (flash-back) o al futuro (flash-Forward) y que es recordado por un personaje o por necesidades del desarrollo del discurso.

Además de las relaciones temporales, existen tres tipos de relaciones posibles entre el espacio de un plano A y de otro B.

- continuidad espacial.
- discontinuidad espacial.
- discontinuidad total y radical.

Se trata de dos espacios que no pueden situarse como próximos o relacionados entre sí.

De todo lo anterior se deduce que hay quince modos de cambiar de plano, incluyendo lo que se llama elementos de puntuación —encadenados, cortinillas...— que no son más que variantes del corte seco.

B) **El campo.** Se trata del espacio delimitado por el objetivo de la cámara. El campo se contrapone el espacio-fuera-de-campo. Mientras los procedimientos que se remiten al concepto de campo son, aunque importantes, pocos (profundidad de campo, pre-designing y todo lo relacionado con la puesta en escena y el punto de vista), el espacio fuera-de-campo está definido por los seis segmentos que lo componen. Es decir, los cuatro lados de la pantalla, el espacio de detrás del decorado y el espacio que queda detrás de la cámara. Todos estos segmentos adquieren junto con el campo una funcionalidad extraordinaria que de modo resumido podemos esquematizar así:

b 1) Entradas y salidas de campo de los personajes u objetos.

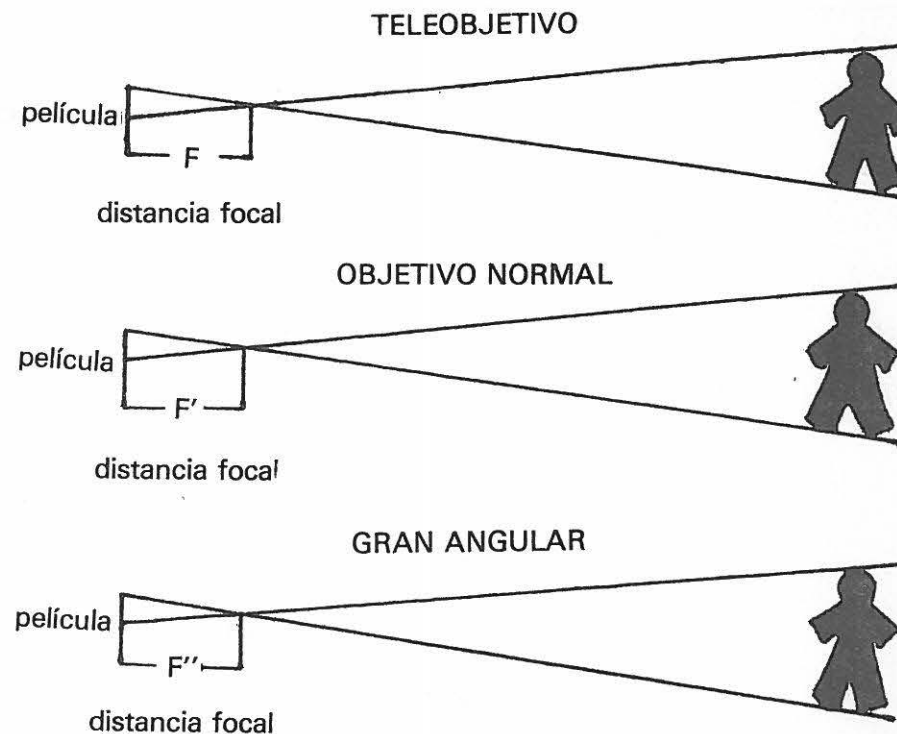
- **el campo vacío;** en las entradas y salidas de los personajes el campo vacío es un modo de poner de relieve lo que está ocurriendo fuera del campo y potenciar esas mismas entradas y salidas.
- **mirada off.** El raccord de mirada hacia el fuera de campo.
- los personajes de quienes una parte de su cuerpo se halla fuera de campo.

b 2) división del campo y del fuera-de-campo en espacios concretos e imaginarios y los consiguientes fenómenos de percepción explícita retroactiva.

C) **Angulación.** Los fenómenos de angulación se establecen por la menor o mayor distancia focal (diversos tipos de objetivos) y la

posición de la cámara con respecto al objeto.

c 1) La distancia focal es la distancia que separa la película del centro óptico del objetivo. A mayor distancia focal menor ángulo de visión; a menor distancia, mayor ángulo de visión.



Para obtener el mismo plano la distancia del sujeto con respecto a la cámara varía según el objetivo.

c 2) La cámara puede encontrarse a la misma altura que los ojos del personaje (cámara fija), por encima del personaje (picado) o por debajo (contrapicado) o buscando ángulos de visión oblicuos o de tipo tortuoso que se denominan ángulos imposibles.

D) **Movimientos.** Si la cámara permanece fija y se mueve sobre su eje nos encontramos ante una **panorámica** que puede ser vertical u horizontal, su función es esencialmente descriptiva. La cámara móvil cuando sigue, o acompaña a un objeto se denomina **travelling** que puede ser **lateral** o de acompañamiento, de **avance** o de **retroceso**:

el travelling óptico que se realiza con la cámara fija se efectúa disparando el **zoom**.

Estos movimientos se pueden combinar con los picados, contrapicados... por medio de la utilización de grúas y otros instrumentos especiales.

#### IV. CUESTIONES HISTÓRICAS