



**UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA DE MÉXICO**

---

---

**FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS**

**ESTADO DEL ARTE EN LA TEORÍA DEL ESPACIO CINEMATográfico:  
EL ESPACIO EN LAS CUATRO ERAS DEL CINE. TEORÍA DEL ESPACIO  
EN EL FILM**

**INFORME ACADÉMICO POR SERVICIO SOCIAL**

**QUE PARA OBTENER EL TÍTULO DE**

**LICENCIADO EN LENGUA  
Y LITERATURAS HISPÁNICAS**

**PRESENTA**

**JOSÉ ERNESTO ALONSO HERNÁNDEZ**

**ASESORA**

**GRACIELA MARTÍNEZ-ZALCE SÁNCHEZ**



**MÉXICO, D. F. 2013**



Universidad Nacional  
Autónoma de México

Dirección General de Bibliotecas de la UNAM

**Biblioteca Central**



**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

<b>Índice</b>	<b>2</b>
<b>Presentación:</b> Cómo se realizó la detección de este estado del arte durante el trabajo de servicio social como apoyo al proyecto “Fronteras de tinta, la literatura y los medios de comunicación en las Américas” (FES-Acatlán, CISAN, FES-Aragón).	<b>3</b>
<b>Introducción</b>	<b>7</b>
<b>Primera Parte:</b> Hacía una metodología para el análisis del espacio filmico	<b>11</b>
a) Imagen	<b>11</b>
b) Encuadre	<b>17</b>
c) Fuera de campo	<b>24</b>
d) Montaje	<b>32</b>
e) Atmósfera	<b>37</b>
f) Elementos no icónicos	<b>44</b>
<b>Segunda Parte:</b> Las cuatro eras del cine	<b>47</b>
a) La modernidad primitiva: Someras cuestiones sobre Griffith	<b>52</b>
b) y c) Modernidad clásica y vanguardista: <i>La Carmen</i> de Mérimée y las <i>Cármenes</i> de Lubitsch, Vidor, Preminger y Saura	<b>58</b>
d) La hipermodernidad: Espacios híbridos, transculturales y oníricos: <i>Dogville</i> e <i>Inception</i>	<b>65</b>
<b>Conclusiones</b>	<b>78</b>
<b>Bibliografía</b>	<b>81</b>

**Presentación:** Cómo se realizó la detección de este estado del arte durante mi trabajo de servicio social como apoyo al proyecto “Fronteras de tinta, la literatura y los medios de comunicación en las Américas” (FES-Acatlán, CISAN, FES-Aragón).

Mi interés por este tema surgió a raíz de cursar la optativa Seminario de Investigaciones Literarias: Literatura y Cine, impartida por la Dra. Graciela Martínez-Zalce, en la cual fui invitado, por la misma profesora, a realizar mi servicio social en el proyecto “Fronteras de tinta”. La naturaleza de mi trabajo en este proyecto me impulsó a optar por esta modalidad de titulación.

Durante el tiempo que realicé este servicio social, estuve en contacto con una vasta bibliografía de títulos sobre literatura y cinematografía. Esta bibliografía me permitió acercarme a la reflexión del ámbito teórico del cine, con lo que pude, posteriormente, sistematizar un esbozo de teoría sobre uno de los temas menos estudiados del ámbito de la narratología cinematográfica: la configuración del espacio narrativo. En efecto, durante mi servicio social identifiqué este tema como uno de los que tenían bibliografía más escasa. Así, este trabajo expondrá las meditaciones que, al estar en contacto con diversas fuentes de información sobre teoría cinematográfica, pude ir dilucidando a lo largo del curso mencionado y del trabajo propio del servicio social.

Mis estudios en literatura y los conocimientos de crítica, teoría e investigación que adquirí en la Facultad de Filosofía y Letras durante mi carrera, me ayudaron a trabajar este tema teórico, adaptando los medios que aprendí de mis cursos. Los relatos en casi todas las

disciplinas tienen muchísimos puntos de confluencia que es posible sistematizar; por lo tanto, esclarecer los mecanismos internos que articulan un relato, ya sea literario, cinematográfico, dramático, o de cualquier otro canal de significación, es posible mediante un ejercicio de análisis e investigación.

De esta manera, he estructurado el presente proyecto en dos partes. En la primera expongo un esbozo de metodología teórica para comprender los elementos generales que conforman el espacio cinematográfico en sus mecanismos de articulación técnica y representativa. Este esbozo surgió de mi trabajo en Fronteras de tinta al revisar bibliografía teórica. En ese sentido, las siguientes actividades fueron determinantes para la estructuración del primer apartado de este trabajo:

- Alimentación del blog de la clase con materiales de cine y literatura: publicación de material didáctico y literario para la clase; redacción de notas para una mejor comprensión de las películas vistas y de los textos leídos; diseño del portal para que la información fuera atractiva, perfectamente entendible y agradable a la vista.
- Redacción de fichas filmográficas de adaptaciones de novelas: redacción de aproximadamente 90 fichas filmográficas de películas basadas en novelas; actividad que requirió una investigación previa.
- Redacción de fichas sobre teoría de la adaptación: investigación y lectura de materiales y textos sobre teoría de la adaptación para extraer información que fue vertida en fichas de trabajo. Resúmenes, citas, bibliografía y paráfrasis de diversos libros.

En la segunda parte de este trabajo analizo algunas vías prototípicas de representar el espacio narrativo cinematográfico a través de los años. Para hacerlo, seleccioné muestras paradigmáticas de cada época del cine. Me ciño a una división cronológica, para el mejor análisis de estos ejemplos paradigmáticos, basándome en la nomenclatura utilizada por Lipovetsky y Serroy en el libro *La pantalla global*. Para el desarrollo de este segundo apartado fue fundamental la contribución a la *Revista Mexicana de Estudios Canadienses* (nueva época) para la publicación de un dossier, dentro del mismo programa de servicio social. Para la publicación de este *Dossier*, realicé en co-autoría con César Othon Hernández Romero, otro miembro del proyecto, un artículo titulado “Ararat de Atom Egoyan, sintaxis de una memoria exiliada”. Se trata de un artículo que trata sobre las características espaciales de la película *Ararat* (2002) de Atom Egoyan, tanto desde el formal y simbólico perspectiva. La película utiliza varios recursos diegéticos con el fin de representar la evolución de la memoria a través de las generaciones que sufrieron la diáspora posterior al genocidio armenio de 1915. Sin embargo, la película no aspira a ser una representación fiel histórico, sino que es una reflexión sobre la corrupción de la memoria y la necesidad de para encontrar una alternativa a este problema.

En este artículo dimos cuenta de la forma en que estas estrategias se articulan en la nivel narrativo como en el nivel semántico. El artículo consta de los siguientes apartados:

Introducción al cineasta

Importancia del filme en la discusión sobre el espacio

Niveles diegéticos en *Ararat*

Espacios ideológicos en *Ararat*

La bibliografía utilizada fue la siguiente:

- Egoyan, Atom. 2004. "In Other Words: Poetic Licence and the Incarnation of History", *University of Toronto Quarterly*, Vol. 73, No. 3, pp. 886-905.
- Hogikyan, Nellie. 2007. "Atom Egoyan's Post-exilic Imaginary. Representing Homeland, Imagining Family" en *Image and Territory. Essays on Atom Egoyan*. Monique Tschofen y Jennifer Burwell (Eds.). (Ontario: Wilfrid Laurier University Press).
- Parker, Mark. 2007. "Something to Declare: History in Atom Egoyan's Ararat," *University of Toronto Quarterly*, Vol, 76. No. 4.
- Pimentel, Luz Aurora. 1998. *El relato en perspectiva: estudio de teoría narrativa*. (México, D.F.: Siglo XXI /UNAM, Facultad de Filosofía y Letras), 1998.
- Siraganian, Lisa. 2007. "Telling a Horror Story, Conscientiously. Representing the Armenian Genocide form Open House to Ararat", en *Image and Territory. Essays on Atom Egoyan*. Monique Tschofen y Jennifer Burwell (Eds.). (Ontario: Wilfrid Laurier University Press). 2007.

La realización de este artículo impulsó mi determinación de ahondar en la investigación de los mecanismos del espacio filmico. El artículo fue dictaminado positivamente para su publicación y puede encontrarse en el número 19 de la *Revista Mexicana de Estudios Canadienses* (nueva época) primavera-verano, págs. 131-153.

Fue de esta manera que los dos apartados del presente trabajo fueron determinados por mi participación en el proyecto Fronteras de tinta. Asimismo, es necesario apuntar que este estudio no pretende ser exhaustivo, sino dar un panorama general de los diversos medios de articulación narrativa cinematográfica.

## Introducción

El espacio es una duda: continuamente necesito marcarlo, designarlo;  
nunca es mío, nunca me es dado, tengo que conquistarlo.

Georges Perec

La enciclopedia británica define *espacio* como una extensión tridimensional infinita donde se encuentran los objetos y ocurren los eventos y que posee una dirección y una posición relativas<sup>1</sup>. La RAE es un poco más concreta al respecto y define la primera acepción del mismo concepto de la siguiente manera: “Extensión que contiene toda la materia existente”<sup>2</sup>. En efecto, es el espacio físico, como nuestro macrocosmos, el soporte de todo lo que conocemos. De la misma manera, por deducción lógica, en una escala más pequeña, cuando nos referimos a un microcosmos, como puede serlo un relato, una obra de teatro, un comic, una narración, un videojuego, o un filme, el espacio recreado, donde ocurren los eventos y objetos representados, se convierte en el contenedor, en el sostén de la información que se nos trasmite; la cual puede ser no solamente de carácter visual, sino también anímico, ideológico, simbólico, temático, etc.

El espacio, entonces, es uno de los componentes primordiales que conforman cualquier relato, pues se trata del soporte o contenedor del microcosmos contemplado, “[...]”

---

<sup>1</sup> Vid. *Britannica Online Encyclopedia* “Space, a boundless, three-dimensional extent in which objects and events occur and have relative position and direction.”

«<http://www.britannica.com/EBchecked/topic/557313/space>», consultado el 29/11/2011.

<sup>2</sup> Vid. *Diccionario de la Lengua Española, Vigésima segunda edición*

«[http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO\\_BUS=3&LEMA=espacio](http://buscon.rae.es/draeI/SrvltConsulta?TIPO_BUS=3&LEMA=espacio)», consultado el 29/11/2011.



es una característica indefinible que no podemos ignorar tratándose del relato: la mayor parte de las formas narrativas se inscriben en el cuadro espacial susceptible de acoger la acción venidera”. (Gaudreault y Jost: 87) En el caso del cine, siempre que veamos un filme narrativo éste estará situado en algún lugar, y este lugar tendrá características especiales que se articularán al conjunto total de la trama, pues : “[...] no se concibe un relato que no esté inscrito, de alguna manera, en un espacio que nos dé información, no sólo sobre los acontecimientos, sino sobre los objetos que pueblan y amueblan ese mundo ficcional; no se concibe, en otras palabras, un acontecimiento *narrado* que no esté inscrito en un espacio *descrito*”. (Pimentel: 25)

Así, en el relato fílmico donde el espacio mostrado es casi siempre omnipresente — a diferencia de la literatura donde el espacio puede describirse detalladamente, simplemente sugerirse o incluso suspenderse durante las acciones— la mostración espacial cobra un sentido relevante y cargado de significado en cada pulgada de la pantalla, por lo que:

[...] las informaciones narrativas relativas a las coordenadas espaciales, sea cual fuere el encuadre privilegiado, aparecen por todas partes.  
El cine es un fenómeno que implica constantemente una multiplicidad de informaciones topográficas, incluso cuando el argumento transcurre en primeros planos. (Gaudreault, Jost: 89)

A diferencia de su homólogo verbal, el relato cinematográfico se configuró a partir de un dispositivo totalmente novedoso, con apenas poco más de cien años de existencia. La pantalla, en contraposición a la palabra como vehículo del relato, se manifiesta como una vía moderna que posee rasgos endémicos para la narración de los relatos. En este sentido, también, el filme se distancia del relato literario; el espacio en los dos canales de significación se desarrolla de manera diferente, si bien en la literatura se construye a partir de palabras, en el cine se elabora esencialmente, aunque no de manera única, a través de

signos icónicos, pues es imposible eludir esta característica visual a diferencia de la literatura, donde el espacio puede ser evocado únicamente como sostén de la acción. Así, entre ambos canales de significación, literario y cinematográfico, hay diferencias ostensibles que radican en el formato propio de cada uno, mientras que un relato literario se articula y desarrolla por medio de palabras, el filme hará lo suyo a través de signos icónicos, es decir, imagen fotográfica en movimiento.

La literatura, entonces, utiliza el poder de las palabras para evocar un objeto no presente, lo que causa una sensación visual en una dimensión conceptual, en una especie de síntesis verbal de lo icónico, que se realiza mediante un despliegue sintagmático y sucesivo, sin posibilidad de simultaneidad, que hace imposible la *mostración* de un objeto sin destazarlo en una cadena sintagmática. (Pimentel: 17-18)

En el cine el espacio se muestra mediatizado a través de una cámara, instrumento de la instancia narradora que condiciona una visión y percepción del espacio representado, lo que “conlleva la instauración de un punto de vista en el sentido más literal del término, como también una determinada forma de reconstruir en la narración el escenario de la historia”. (Neira: 141) Por lo tanto, para una correcta comprensión de la manera en que el espacio filmico es creado y mostrado, debemos tener en cuenta factores morfológicos importantes y características endémicas del formato cinematográfico. Los que propongo por parecerme de vital importancia son los siguientes: *imagen, encuadre, fuera de campo, montaje, atmósfera* y *elementos no icónicos*.

A continuación analizaré estos elementos que convergen en la creación del sentido espacial en las obras filmicas, de una manera general y atemporal, tras lo cual realizaré

breves análisis generales sobre algunas cintas que me parecen paradigmáticas para entender el desarrollo y evolución del lenguaje espacial cinematográfico a través del tiempo, ciñéndome a la nomenclatura histórica establecida por Lipovetsky y Serroy en el libro *La pantalla global*, en el cual los autores dividen la historia del cine en cuatro grandes eras: modernidad primitiva, que correspondería a la época del cine mudo; la modernidad clásica, de comienzos de 1930 hasta comienzos de 1950; la modernidad vanguardista y emancipación, que marcaría la ruptura con el cine de estudios; y, por último, la era hipermoderna, un cine que transforma las dimensiones del universo cinematográfico.

El objetivo de esta investigación, entonces, es esbozar el funcionamiento espacial del relato cinematográfico, con el fin de participar en el ajuste de la teoría narrativa cinematográfica.

## Primera Parte

### Hacia una metodología para el análisis del espacio filmico

#### a) Imagen

Después de consultar diccionarios y el trabajo de distintas corrientes y épocas, puedo afirmar que es en la imagen donde radican las principales diferencias entre el espacio filmico y los espacios literario y teatral, es la materia prima de la narración cinematográfica. Algunas de sus características más significativas son: “su condición analógica, su carácter plano —unido a la ilusión de profundidad— y la existencia de un «marco» o delimitación física de la imagen”. (Neira: 125) La imagen entonces es la unidad base del relato cinematográfico “es un significante eminentemente espacial, de modo que, al contrario de tantos otros vehículos narrativos, el cine presenta siempre, a la vez, las acciones que constituyen el relato y el contexto en el que ocurren”. (Gaudreault y Jost: 87)

La pantalla entonces, por su propio formato, posee ciertos recursos especiales que componen el microcosmos representado en el discurso filmico. La composición, la fotografía, la música y ruidos incidentales, el montaje, los tipos de encuadres, los efectos de cámara son algunos de los recursos que el arte filmico despliega durante la configuración de la ilusión espacial. Todos estos rasgos morfológicos son los encargados de contener en su estructura a la narración que irá desenvolviéndose en su interior. En un relato

cinematográfico resulta casi imposible eludir el espacio físico, sin embargo dado que “ningún sistema pictórico puede copiar completamente el espacio empírico” (Bordwell:107) debemos recordar que lo que se nos muestra en pantalla es una representación, la ilusión de un espacio real, que podría bien haber sido capturada de una locación natural o ser recreada totalmente en un set; en un sentido estricto la imagen significa más allá de lo que representa. Este carácter versátil dota a la imagen de una carga irreplicable, casi infinita, de posibles relaciones semánticas y donde se engloba también bajo la misma denominación de imagen a un conjunto amplísimo de sistemas semánticos que van de lo visual a lo sonoro y lo metafórico.

Así las cosas podemos afirmar que la imagen audiovisual en movimiento<sup>3</sup> –debido a su carácter contenedor de los signos complejos del acto narrativo, que posee un significado autónomo susceptible a ser desmenuzado bajo análisis, y cuyo significado es verosímil y significativo, sólo si está inmerso en el contexto al que pertenece<sup>4</sup>– es la unidad básica de significado.

La creación de la imagen está determinada por la mirada de la cámara. Este aparato moderno, inventado –entre otros– por los hermanos Lumière, es el condicionante del

---

<sup>3</sup> El *Diccionario técnico Akal de cine* define la entrada “Imagen” en los siguientes términos: “Representación visual de una escena que aparece en la pantalla mediante el proceso fotográfico. El término, en este sentido, se refiere a una sola imagen desde una única distancia y ángulo, aunque ésta esté compuesta por una serie de fotogramas en la película y aunque pueda contener movimiento. Las imágenes individuales y la forma en la que discurren juntas y se relacionan entre ellas son la base del arte cinematográfico.” (268)

<sup>4</sup> De lo que se colige también que esta particularidad de pertenencia única a un solo contexto donde la imagen en movimiento (que no el fotograma) imposibilita en gran medida la consolidación de un lenguaje exacto, donde cada imagen simbolice un concepto reutilizable *ad infinitum* con un significado más o menos idéntico como ocurre con las palabras y aunque bien puede darse el caso de que se utilicen ciertos fragmentos icónicos de determinadas cintas para formar un collage que cree un producto nuevo, este estará muy lejos de significar en su entramada icónica interna lo mismo que en sus contextos originales. Lo cual afirma Bettetini en estos términos: “Si el lenguaje de las imágenes en movimiento no significa de hecho de manera autónoma al nivel de un signo elemental comparable al monema o a la palabra es porque sus signos componentes no se generalizan mediante la abstracción de la realidad reproducida. El signo elemental del cine es pues la imagen.” (65)

espacio cinematográfico. Las características visuales del espacio dependerán de las especificaciones técnicas del equipo filmico, así como de sus accesorios. La manera en que se manipule la cámara, el lugar donde se dispare la toma, la apertura del diafragma, los filtros utilizados, el uso del zoom, por ejemplo, proveen al lenguaje espacial cinematográfico de innumerables combinaciones espaciales y por ende de interminables modelos y estilos de representar el espacio del filme, como innumerables son, asimismo, las posibilidades sintácticas del lenguaje verbal (Gutiérrez Espada: 134).

En el discurso filmico la cámara planifica nuestra mirada que será depositada posteriormente en una superficie plana delimitada por un cuadro, que nos hace reaccionar, sin embargo, como si estuviéramos en presencia de una parcela real de espacio tridimensional:

[...] la experiencia, por pequeña que sea, de la visión de películas basta para demostrar que reaccionamos ante esta imagen plana como si viéramos una porción de espacio en tres dimensiones, análoga al espacio real en el que vivimos. A pesar de sus limitaciones (presencia del cuadro, ausencia de la tercera dimensión, carácter artificial o ausencia del color, etcétera), esta analogía es muy viva y conlleva una «impresión de realidad» específica del cine, que se manifiesta principalmente en la ilusión del movimiento [...] y en la ilusión de profundidad. (Aumont, et al: 20 -21)

Se trata de una impresión de realidad que posee una relación muy estrecha con la ilusión de movimiento y de profundidad que nos brinda la sensación de observar una porción de un universo completo. En efecto, el espacio y tiempo son representados conjuntamente para causar el efecto de realidad. Las tomas revelan las relaciones espaciales entre personajes y objetos e implican un sujeto observante. O sea, las tomas están organizadas de una manera específica para que el espectador pueda encontrar sentido en lo que ve. La manera en que el espacio es mostrado (tamaño volumen de objetos y personajes) también provee significado. El tiempo es indivisible de la narración, cuyo orden afecta el significado final: coherencia/caos, fin/principio, enigma/resolución, etc. Así las cosas podemos decir que el

cine se erige como un arte del tiempo que tiene dominio pleno del espacio<sup>5</sup>. (Martin: 220)

En la medida en que el cine es un arte visual es el espacio la forma más perceptible de su constitución. La pantalla, nos dice Martin:

[...] no es una superficie, sino una apertura y una profundidad, la pantalla y su marco debían ser virtuales, de otro modo se introduciría una concepción errónea (estática y pictórica, precisamente) de la imagen cinematográfica. No se puede hablar, entonces, de un espacio del film sino de un espacio en el film, es decir, del espacio en que se desarrolla la acción, del mundo dramático. (Martin 212-213)

La cámara entonces es el primer elemento que condiciona la creación del espacio, delimita el campo y lo encuadra moldeándolo según las características intrínsecas del formato de la película virgen y de todas las demás características técnicas y materiales de la producción fotográfica: “esta porción de espacio imaginario contenida en el interior del cuadro es lo que llamamos *campo*”. (Aumont, et al.: 21). Asimismo la cámara posee un poder inmenso sobre el espacio representado pues se convierte en el ente dinámico que transita y explora los universos fictivos y sus recovecos espaciales. A este respecto los movimientos de cámara desde *zoom* hasta *traveling* o tomas cenitales, por ejemplo, van cartografiando el territorio que el espectador recorrerá durante la proyección del filme, refuerzan la sensación de tridimensionalidad y su dinamismo abre la puerta para otro tipo de espacio no mostrado explícitamente en la pantalla de proyección: el espacio *fuera de campo*.

---

<sup>5</sup> Deleuze también separa la dimensión espacial, para él, como desarrolla en *La imagen-tiempo: Estudios sobre cine 2*, el cine es principalmente un arte del tiempo, —un ejemplo de esta afirmación es el análisis de la profundidad de campo de Welles que Deleuze interpreta como la constitución de una imagen de cristal que permite la aparición de una temporalidad pura al interior de una imagen estática—, sin embargo ambos conceptos son simbióticamente equitativos en la narración, aunque este ensayo sólo se ocupará del desarrollo narrativo del espacio vale la pena echar una mirada a las disertaciones de Deleuze sobre el tiempo en la narración cinematográfica para tener un panorama más completo del binomio.

La cámara como instancia narradora nos brindará también la subjetividad del punto de vista que los realizadores quieran que tengamos:

El espacio puede contener también objetos que se cargan de valores simbólicos, y cuya importancia puede ser destacada por medio de la cámara. Por ejemplo, la elección de un determinado encuadre que destaque algún elemento del espacio o la inserción de un plano de detalle pueden servir para subrayar la presencia de algún objeto significativo. (Neira: 137)

De igual manera lo afirma el teórico húngaro Bela Balázs, cuando dice que “[el significado del film] se lo presta la cámara a la imagen y actúa sobre nosotros desde la pantalla. Es, pues, la posición y el ángulo de visión lo que dan su forma a los objetos, en tal medida que dos imágenes del mismo objeto, tomadas desde distintos ángulos, a menudo ni se parecen” (Balázs :39).

La composición, el sonido y la iluminación conformarían la atmósfera, que da a la imagen el matiz específico que el relato requiere. Los efectos de cámara también pueden ayudar a este respecto, tales como filtros o diferentes tipos de lentes que sirven para subjetivizar la mirada y resaltar aspectos específicos del espacio de la imagen. Una espesa red de correspondencias puede establecerse entre todos estos puntos. De esta manera podemos afirmar que, en un sentido amplio y básico, la mayor cantidad de información espacial se contiene en esta sucesión de fotogramas, en cuyo interior se encuentran de manera directa o indirecta casi la totalidad de los semas espaciales que nos serán mostrados.

Pero como veremos más adelante, no sólo es la imagen por sí misma la mostradora y configuradora de la ilusión total del espacio en un filme. Otros elementos no icónicos o subjetivos pueden influir a la conformación; en este rubro se encuentra el fuera de campo y las descripciones verbales de los diálogos de los personajes al describir un lugar, así como los demás recursos extra icónicos como letreros de locación y voces en *off*. Además de



determinados juegos de sentido con la simbología y metáforas visuales de los elementos en juego dentro de la imagen que pueden dotar de significado a un objeto y hacerlo susceptible a convertirse en protagonista o punto clave de una determinada toma.

## b) Encuadre

Sería prácticamente imposible abarcar, tal como afirma Bordwell, dentro de la pantalla donde se proyecta la narración filmica, un espacio empírico idéntico al real. Y dado que la pantalla tiene una delimitación finita, es necesario elegir una parcela del espacio donde se desarrollarán los eventos a mostrar. Esta parcela de espacio está contenida, dentro del formato endémico del cinematógrafo, en un encuadre. El encuadre es a este respecto una ventana móvil que va guiando al espectador mostrándole lo que se ha previsto en el guión y en el set. Es, como explica Deleuze:

[...] *la determinación de un sistema cerrado, relativamente cerrado, que comprende todo lo que está presente en la imagen, decorados, personajes, accesorios. Así pues, el cuadro constituye un conjunto que posee gran número de partes, es decir, de elementos que entran a su vez en subconjuntos y de los que se puede hacer un inventario. (27)*

El encuadre está determinado por un límite rectangular cuya extensión mostrará específicamente la cantidad de espacio que debería ser adecuada según la lógica interna de la narración. El encuadre entonces es aquél límite que contiene la expansión indefinida de la imagen, domestica ese espacio y crea una ilusión espacial dirigida a un fin específico, al punto de vista que se desea que tenga el espectador. El encuadre:

[...] permite organizar una representación en la que se perfila una jerarquía de las cosas, una relación entre los objetos y su horizonte; la sucesión de planos dinámicos en el cuadro continúa ese proceso de revelación de cosas y seres, hacia una totalidad que es filme, contribuyendo a crear una homogeneidad del espacio. Pero aquel *espacio del filme* tiene una doble articulación: de una parte reproduce el movimiento y con ello la interacción de cosas y seres en el espacio; de otra, tal reproducción se inscribe en unas *formas propias del cine*: un cuadro que enmarca una imagen plana y en movimiento, de un tamaño considerable. (Pérez la Rotta: 70-71)

Entonces si el cuadro es esta selección de espacio dentro de una parcela de campo virtual o posible, el encuadre sería el indicador visual, una especie de puntero de precisión que nos indicaría qué parte del espacio representado debemos observar. Así entonces, al ser la imagen la fuente principal de información sobre el espacio en el cine narrativo se convierte también en la principal instancia descriptiva. En el cine no hay descripciones de imágenes, sino exposiciones visuales de ellas.

En un relato narrativo literario el lenguaje está sujeto a una linealidad más bien restrictiva. Para realizar una descripción la narración debe entrar en una especie de limbo que permita al lenguaje hacer un despliegue sintagmático con los elementos y características que pueblan el espacio del relato. “La descripción [...] se opone a la narración, que se encarga de los sucesos y no de los espacios del universo diegético.” (Pimentel: 8)

En el cine existe una restricción similar aunque mucho más laxa, si bien la narración y la descripción son indivisibles, las más de las veces, hay un límite de espacio que puede ser mostrado y enfocado en cada encuadre. Es decir, es muy difícil, sin dividir la pantalla o recurrir a técnicas de montaje, visualizar múltiples espacios al mismo tiempo. En este sentido el cine está subordinado también a una cierta linealidad que obliga a la pantalla a llevar un orden de los sucesos y de los espacios mostrados. De la misma manera, si bien, en un relato literario, las más de las veces, el tiempo debe detenerse en pro de la descripción; en el cine este recurso se utilizaría de maneras diferentes y recurriendo al encuadre para mostrar un espacio específico y sus características. Por ejemplo, si nos encontramos observando una escena sobre un campo donde hay una cabaña y un árbol y el encuadre súbitamente nos muestra sólo el árbol, luego el follaje y el tronco, después sólo la cabaña,

en seguida una ventana de esa cabaña y regresa entonces al primer encuadre general, estaríamos asistiendo a un proceso discriminatorio de información visual, este proceso podría ser también el equivalente más cercano a la descripción tal y como ésta se da en una narración literaria. En el cine este proceso podría llevarse a cabo utilizando un plano secuencia o por medio del montaje.

En resumen, la apropiación de la descripción literaria por parte del cine consiste en la exploración del espacio. Esta descripción cinematográfica puede realizarse también mediante determinadas tomas y encuadres:

Tradicionalmente los grandes planos generales se han utilizado para describir y plantear una narración. Con ellos el espectador se ubica y sabe dónde se está llevando a cabo la acción. Bien es cierto que estos planos de ubicación, como los demás, han ido variando su estructura y su intención dramática pues a partir de la incorporación de la publicidad y la forma de narrar en la televisión, los encuadres comienzan a presentarse más pequeños con una finalidad expresiva o dramática. (Gutiérrez San Miguel: 72)

O como lo expone Bettetini al hablar sobre las tomas panorámicas:

Este movimiento comúnmente llamado “panorámica”, tiene eficacia narrativa de descripción, porque favorece el contacto cognoscitivo del espectador con el ambiente reproducido y con las personas que lo habitan. La continuidad inscrita en la panorámica hace que el espectador pueda introducirse concretamente en la acción representada sobre la pantalla y referirse con seguridad a las dimensiones físicas y a los componentes culturales de la escena que se le ofrece. (158)

El espacio de la narración es entonces captado en un marco que puede ser analizado y descompuesto en función de su importancia, narrativa o descriptiva, de modo que la delimitación del encuadre y el espacio que éste describe rindan justicia tanto a la dimensión óptica necesaria y a la coherencia narrativa del film. Los encuadres son así “el primer aspecto de la participación creadora de la cámara en filmación de la realidad exterior, para transformarla en materia artística”. (Martin: 41) Es el elemento primordial a partir del cual puede estructurarse la composición artística y plástica del campo. “A lo largo de la historia

del cine, mecanismos como el *iris*, la *pantalla variable*, los *cache*s o la *split screen* dan testimonio de la utilización creativa del encuadre.” (Carmona: 100) El cine ha creado innumerables cuadros que no se encontraban en la pintura o la fotografía, detalles extremos y desencuadres.

Toda la serie de fotografías tomadas en la película tendrán también un carácter dinámico, serán cambiantes, se mostrarán diversas perspectivas y ángulos para comunicar información dramática según las relaciones espaciales de un encuadre y otro. Así, un realizador cinematográfico, de la misma manera que un pintor o un fotógrafo, ubicará el espacio que selecciona y lo instalará a una cierta distancia. Esta elección de espacio limitado, junto con la distancia elegida tiene una plasticidad enorme que permite pasar de un punto de vista a otro, desde una visión general a la visualización de un mínimo detalle. (Neira: 150)

El encuadre tiene por fuerza un significado de selección y de discriminación, pues se elige siempre un segmento u otro, un ángulo y no otro. También de distancia, porque primero se selecciona una porción de espacio que de inmediato es encuadrada dentro de los límites pertinentes, en una relación dinámica dentro de ese mismo espacio, que se da a través varios tipos de encuadre, cuyo sentido inmerso es también el de tamaño, debido a que el encuadre selecciona, según los requerimientos porciones más grandes o más pequeñas para mostrar en pantalla. En este sentido también ambos tienen inmersa la noción de fragmentariedad, que sólo podrá dar una sensación de totalidad mediante el montaje, pues: “No hay que olvidar que el espacio de ficción aparece inevitablemente fragmentado —cada plano sólo nos muestra una porción delimitada, vista desde un ángulo

determinado— y sólo en el desarrollo del film se puede ir reconstruyendo a partir de la sucesión de planos”. (Neira: 131)

El cuadro excluye de la pantalla todo aquello que se encuentra en los límites de las acciones pertinentes a la narración. Se elige lo que debe ser filmado. Al encuadrar un segmento de campo se recusa el fuera de campo. Lo que es admitido en el campo en una narración cinematográfica se convierte inmediatamente en un elemento profílmico que puede ser recuperable en el plano diegético, es decir, aquello que es encuadrado pertenece al universo del relato mostrado. (Gaudreault, Jost: 88)

Ahora bien, aunque encuadrar significa descartar y delimitar una imagen por sus cuatro bordes, esto no implica estaticidad, pues esos bordes pueden transformarse conforme el filme se va desarrollando. Esta dictadura del encuadre delimitante impone también un punto de vista específico sobre el espacio mostrado, así como una composición planeada de los elementos mostrados. (Neira: 126-127) De igual manera lo plantea Konigsberg, en la entrada “Encuadre” del *Diccionario técnico Akal de cine*:

Normalmente el centro del encuadre es el lugar donde tiene lugar la acción importante, mientras que el resto del encuadre ha de organizarse de forma que no atraiga la atención más que para ejercer una función de comentario sobre la escena principal. No obstante se puede distribuir a los personajes y la acción en las diversas áreas del encuadre para lograr ciertos efectos. Los personajes situados en la zona superior del encuadre parecen tener poder sobre los situados en la zona inferior, pero, por otra parte, la parte inferior es el lugar de la estabilidad y es la que recibe nuestra atención de manera más natural. Tendemos a leer un encuadre de izquierda a derecha, de manera que la acción del área derecha atraerá nuestra atención, dejando que el área izquierda sea el lugar donde se produzcan sorpresas repentinas. (197)

De esta manera podemos deducir que el espacio y su disposición dentro del encuadre se subordina a los fines narrativos de cada relato. El encuadre presenta el universo fílmico espacial a través de recursos visuales específicos, que dotan al relato de información

psicológica, ideológica, dimensional, etc. De estos, los más importantes son el *plano* y la *angulación*.

El plano “está determinado por la distancia entre la cámara y el sujeto y por la longitud focal del objetivo empleado.” (Martin: 43) Así, el tamaño del encuadre y la duración del plano serán coherentes con su espacio material y con las intenciones dramáticas necesarias. Los cuatro límites del encuadre basarán la variabilidad de su envergadura en los propósitos argumentales, efectistas y dramáticos que el relato demande para cumplir con sus objetivos expresivos. Así, un plano general o un primer plano, un plano medio o un plano americano serán elegidos según sus características y su pertinencia a la narración en turno. El espacio mostrado será exactamente el necesario, un plano general, por ejemplo, nos mostrará normalmente particularidades geográficas o topológicas del espacio donde se representarán los eventos, un plano detalle nos indicará la presencia de algo importante. De esta manera la elección y sucesión de planos irá formando un rompecabezas coherente con el sentido estilístico y semántico de la narración cinematográfica.

La angulación por su parte subjetivizará estos planos y los imbuirá de un significado psicológico o dramático, que dependerá de cómo y desde qué ángulo se ubica la cámara para filmar, estableciendo así al espectador en la posición deseada para observar la acción del mundo ficcional, dotando a la mirada de una gran versatilidad: “El número de ángulos es, desde esa perspectiva, infinito, en tanto en cuanto son infinitos los puntos del espacio que la cámara puede ocupar”. (Carmona: 101) Un ángulo picado o un contrapicado, por ejemplo, aportarán información descriptiva que alterará la mirada normal del espectador en aras de una intensidad específica en la tensión dramática con que el espacio representado

deba ser percibido. Este conjunto cerrado que es el encuadre nos dirige hacia una percepción específica sobre el total de su contenido, este punto de vista puede ser extraordinario, insólito o paradójico. (Deleuze: 31)

Mediante los diferentes tipos de encuadre, angulación y movimientos de cámara se pueden destacar objetos, se altera la perspectiva y proporciones para lograr resultados dramáticos específicos, se puede acompañar la acción de un personaje o un objeto y su trayectoria en el espacio fictivo y subrayar acciones importantes. (Gutiérrez Espada: 136)

Percibir ocurre siempre desde un punto de vista, pues no captamos la integridad de las cosas para acceder al mundo que advertimos para tomar registro de él. (Pérez la Rotta: 61)

De esta manera, cada encuadre determina la mirada del espectador y lo lleva a apreciar un espacio con características especiales creadas para la narración que se le presenta.



### c) Fuera de campo

Todo encuadre admite el espacio determinado que será proyectado sobre la pantalla, el plano define un campo, “entendido éste como la porción de espacio imaginario contenida en el interior del encuadre.” (Carmona: 99) Esa admisión implica también una exclusión. “Todo encuadre determina un fuera de campo. No hay dos tipos de cuadro de los que sólo uno remitiría al fuera de campo, más bien hay dos aspectos muy diferentes del fuera de campo, cada uno de los cuales reenvía a un modo de encuadre.” (Deleuze: 33) El cine selecciona en el encuadre una fracción de un espacio global y se sitúa ahí mientras ese espacio es pertinente al desarrollo del argumento, se trata de un espacio totalmente restringido por cuatro bordes, que sin embargo, conlleva una ilusión de unidad, una sensación de que el mundo que estamos observando se desarrolla dentro de un universo espacial que no se nos muestra del todo.

Así entonces, “el fuera de campo —espacio imaginario contiguo al campo— se deriva de una concepción del plano como fragmento de un espacio continuo, que se prolonga más allá de los bordes que delimitan la imagen.” (Neira: 128) Si el campo se percibe como la parte primordial de la imagen y la pantalla, la parte visible de un espacio mucho más amplio que existe sin duda fuera de esos cuatro límites, el fuera de campo es, por esto, todo ese espacio diegético que no está siendo proyectado, es decir, el espacio que se encuentra fuera del campo encuadrado. Estos dos polos del espacio existente, el encuadrado y el no encuadrado “[...] pertenecen ambos, con todo derecho, a un mismo

espacio imaginario perfectamente homogéneo, que denominamos *espacio fílmico* o *escena fílmica*.” (Aumont, et al: 25)

El principio básico del fuera de campo es que al admitir un campo en un encuadre se excluye el porcentaje restante del universo fictivo en que se desarrolla la narración. Es por eso que su importancia es capital. El fuera de campo está siempre determinado por el campo, y es todo ese acervo de personajes, objetos, locaciones, etc. que no se incluyen en él, pero que son parte del universo narrativo. De manera que el espacio representado y el espacio ausente son, el primero todo lo que es visible en la pantalla; y el segundo, un espacio que tiene un comportamiento complejo, por su propia ausencia. (Neira: 93) Esta ausencia tiene una dimensión variable y segmentada, su existencia comienza en los límites del marco y se extiende según los requerimientos de la narración. Noël Burch en *Praxis del cine* describe las dimensiones virtuales del fuera de campo de la siguiente manera:

Se divide en seis «segmentos»: los confines inmediatos de los cuatro primeros segmentos quedan determinados por los cuatro ángulos del encuadre: son proyecciones imaginarias dentro del espacio ambiente de las cuatro caras de una pirámide (aunque esto sea evidentemente una simplificación). El quinto segmento no puede definirse con la misma (falsa) precisión geométrica, y a pesar de ello nadie objetará la existencia de un espacio fuera-de-campo «detrás de la cámara», distinto de los segmentos de espacio que rodean el cuadro, a pesar de que los personajes suelen acceder a él pasando justo a la derecha o a la izquierda de la cámara. Finalmente, el sexto segmento comprende todo lo que se halla detrás del decorado (o detrás de un elemento del decorado): se accede a él saliendo por una puerta, volviendo la esquina de una calle, escondiéndose detrás de una columna... o detrás de otro personaje. En el límite extremo, dicho segmento de espacio se halla detrás del horizonte. (30)

El marco revela y oculta al mismo tiempo, existe una tensión constante entre lo que se nos muestra y todo lo que se esconde más allá de los límites del encuadre. Esta tensión nos proporciona una sensación psicológica de que más allá de las fronteras del encuadre el mundo ficcional se desarrolla en su totalidad articulándose al universo espacial de la narración.

El fuera de campo es primordial para la creación del espacio narrativo cinematográfico porque permite expandir las fronteras del encuadre e incluir en el relato global más parcelas de información espacial; de esta manera el encuadre, que es normalmente dinámico, puede conmutar volúmenes nuevos de espacio, dado que el movimiento “es una traslación del espacio [...] cada vez que hay traslación de partes en el espacio también hay cambio cualitativo de todo”. (Deleuze: 22) Luego entonces, habrá un cambio de espacio cada que haya una variación en el encuadre.

La existencia del fuera de campo es posible debido a que existe la noción de que hay dimensiones más allá de los límites del encuadre. Esta es una cuestión de percepción lógica que es eco de la manera en que observamos el mundo, pues la visión humana no puede abarcar todos los ángulos posibles, ni puede acceder con una sola mirada al total del espacio que le rodea, nos es necesario girar la cabeza para ver lo que tenemos detrás, levantarla para mirar el cielo, bajarla para mirar el suelo e incluso reducirla al acercarnos a un objeto que queremos ver con más detalle: “Nuestra mirada recorre el espacio y nos proporciona la ilusión del relieve y de la distancia. Así construimos el espacio: con un arriba y un abajo, una izquierda y una derecha, un delante y un detrás, un cerca y un lejos.” (Perec: 132) Nuestra mirada es limitada, pero a pesar de todo ello, sabemos que el espacio restante se encuentra ahí aunque no esté presente en nuestro campo de visión. Sólo necesitamos cambiar el enfoque de nuestra mirada para variar el espacio que entra en nuestra vista.

De la misma manera, en el cine, estas variaciones, que van apareciendo según la mutación del encuadre, transforman la apariencia de lo que vemos en pantalla, e irán incluyendo paulatinamente el espacio que se encontraba fuera del encuadre, o lo irán

depurando, según el tamaño del plano. Después de haber revisado diversas fuentes, decidí utilizar para el estudio del espacio fuera de campo en un relato narrativo cinematográfico tres categorías que denominé: inminente, residual, y espacio inferido.

Así las cosas, podemos decir que el primero de estas tres aristas es el fuera de campo residual, este es el campo que va quedando atrás en el tiempo después de haber sido mostrado en la pantalla. Este campo va sumándose al espacio de la narración y es recuperable toda vez que ya ha sido mostrado. Así, como afirman Gaudreault y Jost: “Todo lo que accede al campo se convierte en un elemento profilmico y, normalmente, es recuperable en el plano diegético: se supone que lo que sucede realmente ante la cámara pertenece al universo del relato que la película me está mostrando.” (93) Una vez que la cámara dinámica se pone en marcha y el encuadre varía, el campo va transformándose; todo aquello que ya ha sido mostrado se convierte en fuera de campo residual, en espacio narrativo reutilizable. Pero también hay un fuera de campo que está destinado desde la planeación del guión, antes de las primeras faenas en el set de rodaje, a aparecer en el encuadrado de la pantalla. Este fuera de campo denominado inminente, comprenderá todas las parcelas de espacio que paulatinamente irán depositándose en el encuadre y se convertirán después en fuera de campo residual.

Estas dos aristas del fuera de campo, inminente y residual son las más de las veces determinadas por los movimientos de cámara y los artificios del montaje. La cámara crea un espacio activo, recorre los rincones del universo ficcional. Los diversos movimientos, — panorámica, *traveling*, *steadycam*, grúa, etc.— introducen factores dinámicos en un espacio cambiante y móvil, rompen con el plano fijo y por consiguiente transforman el contenido del encuadre y del espacio en que se presenta la narración. Los movimientos de cámara

“[...] sirven, en primer lugar, para crear espacio: dan lugar a una apertura de la imagen hacia el territorio contiguo (el fuera de campo), creando así la sensación de un espacio continuo y recorrible, y contribuyen también a reforzar la ilusión de profundidad. (Neira: 145) También en este rubro se incluyen los elementos que entran en un encuadre fijo determinado, ya sean objetos, personas, etc. penetrando en el campo y transformándolo en su sentido espacial con su propia adherencia; de modo que estas inclusiones se suscitan con las:

[...] *entradas en campo* y las *salidas de campo*, que se producen casi siempre por los bordes laterales del cuadro, pero que también pueden aparecer por arriba o por abajo, por «delante» o por «detrás» del campo, lo que demuestra que el fuera-campo no está restringido a sus lados, sino que puede situarse axialmente, en profundidad con respecto a él. (Aumont, et al: 24)

Todas estas variaciones del plano en un encuadre posibilitan el ensanche de las lindes del espacio narrativo, así como un incremento de su totalidad material, contribuyen al desarrollo del espacio fuera de campo, que tiene una suerte de existencia oscilante con una dicotomía inédita-residual, que va filtrándose a medida que pasa por el encuadre, enlazando conjuntos de espacio vistos, con conjuntos no vistos, bajo una línea diegética coherente, que permite al espacio fuera de campo cumplir su función primordial que es añadir espacio al espacio. (Deleuze: 35) De manera que como no se va a representar todo un universo empírico en la pantalla, lo que es de hecho imposible, el espectador espera que sólo ciertas zonas del espacio fuera de campo se conviertan en campo y se concentra en percibir los indicadores que refuerzan o rechazan este hecho. Así, si un encuadre deja espacios vacíos, lo más probable es que algún personaje u objeto se introduzca en el campo de visión. (Gaudreault y Jost: 120)

Hay que notar que es muy difícil separar en una narración cinematográfica, al igual que en el mundo real, el espacio donde ocurren los eventos y la temporalidad que este conjunto conlleva. Hablar del cine como arte del espacio no significa olvidar la dimensión temporal de la imagen, por el contrario, poner atención al tiempo del cine significa revelar la imposibilidad de considerarlo fuera de la configuración del espacio. Sobre esto apuntan Gaudreault y Jost que:

[...] es justo considerar al campo como la medida espacial del encuadre, y al fuera de campo como su medida temporal, tampoco hay que olvidar que tal dialéctica, que lleva a la película a pasar del campo al fuera de campo para después, en cuanto este fuera de campo se ha convertido en campo, pasar a otro fuera de campo, no excluye la medida espacial. (95)

Esta discusión histórica sobre si la importancia del espacio es mayor que la del tiempo en una obra filmica narrativa se refuerza por la manera en que actúa el par campo-fuera de campo, donde, en un sentido mayoritario, al primero le corresponde el carácter espacial y al segundo el temporal; aunque ambos valores son inmanentes a los dos conceptos del binomio. Por esto: “en pocas palabras; por implicar una esencial movilidad de los objetos representados, el relato no podría sino ahondar la división operada por la tradición entre las artes del tiempo y las artes del espacio” (Aumont: 104). Así las cosas, algunos teóricos como Gaudreault y Jost, siguiendo a Gardies, han dicho que “el destino irrefutable del *fuera de campo*, en cuanto se muestra a un espectador, no es otro que convertirse en *campo*... Como afirma Gardies, un filme, una secuencia, es el producto de una rearticulación constante del campo y fuera de campo” (Gaudreault y Jost: 95). Pero no siempre es así, no todo el fuera de campo termina convirtiéndose en campo, hay también espacios sugeridos que nunca son mostrados pero que pertenecen al relato global, estos normalmente pueden ser inferidos.

Esta tercera arista es la más compleja de las tres. Mientras que el fuera de campo inédito-residual tiene una cercanía simbiótica, el fuera de campo inferido no interactúa con la misma proximidad. El espacio fuera de campo inferido nunca se muestra en el encuadre, sin embargo, la narración nos provee de indicios lógicos de su existencia, este espacio es todo lo que no se ve, y en ocasiones no se oye, sin embargo está presente en la narración.

Por ejemplo, si vemos una escena al interior de una casa donde escuchamos sonidos de aves, pero nunca las vemos, se nos remite a un espacio que inferimos, inferimos que las aves están afuera, que quizá hay algún tejado o algún árbol donde están posadas, también que si el canto de las aves es alegre es porque quizá se trate de una mañana con un cielo despejado, etc. No es necesario que formulemos de manera consciente todas esas posibilidades, sin embargo esos detalles pueden proveernos información no icónica que es pertinente a la narración. De igual manera este espacio inferido se nos puede revelar a partir de interacciones de los personajes con los espacios más allá de las lindes del encuadre. Estas pueden darse a través de gestos<sup>6</sup> o de diálogos e incluso miradas que se dirigen fuera del campo. Estos medios de comunicación entre el campo y el fuera de campo han sido perfectamente dominados por el cine casi desde sus inicios. Pues al ser el encuadre limitado debía resolverse una forma de permitir la visualización un mayor soporte narrativo, es decir, de mayores dimensiones espaciales que contuvieran las acciones.

Por último, el espacio inferido es también, a mi parecer, el mayor soporte de la narración, se trata del recipiente que envuelve todas las acciones que son vistas y que no

---

<sup>6</sup> Tomemos como ejemplo la primera escena de la película *It* donde una niña juega en su triciclo antes de que se convierta en víctima del terrorífico payaso Pennywise. La escena se corta justo después de que la madre de la niña vea el triciclo volcado sobre el suelo, entonces la pantalla nos muestra su expresión de terror ante lo que adivinamos es el cadáver de la niña, que no vemos en el encuadre, pero que adivinamos por la reacción de la madre. Este espacio sugerido nunca se convierte en campo, sin embargo existe como espacio ficcional dentro de la narración. Podemos inferirlo.

son vistas, todos los elementos lógicos que existen en un universo, refleja o insinúa todo el espacio empírico que debería sostener los hechos y que nunca vamos a ver en la pantalla, pero que sabemos que están presentes.



## d) Montaje

El montaje es uno de los conceptos del lenguaje y la narrativa cinematográfica sobre los que más se ha teorizado. Las pioneras investigaciones de Serguei Eisenstein (que reconocía —y reprochaba— por supuesto, todo lo que le debía a Griffith) acerca de la articulación sintagmática de planos en una obra cinematográfica, dieron pie a numerosos criterios y especulaciones, así como enfoques y preferencias estilísticas por parte de grandes directores de las primeras épocas del cine.

El montaje es un proceso mediante el cual se seleccionan y se disponen estéticamente los planos y encuadres de los que se compone un relato filmico. Este engranaje tiene como finalidad dotar al relato global de una coherencia y una sensación de totalidad, así como establecer un ritmo y aprovechar los recursos propios de su naturaleza para enlazar relaciones espaciales y temporales que faciliten la narración. Se basa en una sintaxis visual en la que la situación de cada uno de los encuadres puede variar según la forma en que la diégesis requiera que se ordene la secuencia cronológica, y que los encuadres antecedan y procedan. El montaje es, entonces, un:

[...] mecanismo fundamental para la construcción del relato filmico en su totalidad, desempeña también un papel básico en la construcción del espacio de ficción. Los fragmentos espaciales seleccionados por la cámara son organizados en un orden determinado en el proceso de montaje, estableciéndose nuevas relaciones entre ellos. Los mecanismos del montaje permiten la construcción de un espacio narrativo que no hay que confundir con el espacio real, en el que fueron rodados los sucesivos planos. (Neira: 147)

La noción de montaje entonces incluye una fragmentación de la percepción visual y una organización de la discontinuidad del espacio. Esta discontinuidad en el montaje está

muy ligada al fuera de campo, al punto que en la mayoría de las ocasiones determina su inclusión en el orden del filme. Tomemos en cuenta que:

El cine considera el espacio de dos maneras: o bien se conforma con reproducirlo y hacérselo sentir mediante movimientos de cámara («Con los movimientos de cámara, escribe Bazals, el espacio mismo se hace notorio y no la imagen en el espacio representada en la perspectiva fotográfica») o bien lo produce creando un espacio global sintético que el espectador percibe como único, pero hecho con la yuxtaposición-sucesión de espacios fragmentarios que pueden no tener ninguna relación entre sí. (Martin: 209)

Por lo tanto todas las variaciones del encuadre, entendido esto como variaciones en el espacio, que no sean producto de los movimientos de cámara, serán obra de la maquinaria del montaje.<sup>7</sup> La selección de las parcelas de espacio encuadradas, y su organización cronológica es uno de los procedimientos cruciales que tiene el cine para configurar un espacio global de la narración y llevar al observador por el universo ficcional con una gran plasticidad. También, mediante la composición de los planos segmentados pueden establecerse lazos espaciales dentro del relato que tienen relación con los sucesos dramáticos que ocurren en su interior. En este proceso radica la importancia del montaje pues mezcla las imágenes de diversos encuadres y secuencias y las integra en una línea temporal que establece relaciones semánticas en cada una de sus partes. Se trata, pues, de un proceso de fragmentación y recomposición del espacio en una línea temporal. El montaje es “por una parte, el presente variable y, por otra, la inmensidad del futuro y del pasado”, (Deleuze: 86) o como apunta poéticamente Robert Bresson el montaje es un: “Paso de imágenes muertas a imágenes vivas. Todo vuelve a florecer.”(84)

Como ya he dicho, esta relación entre tiempo y espacio es unitaria. El tiempo va de la mano con el espacio. El tiempo transcurrido significará también espacio que va quedando

---

<sup>7</sup> En algunos casos la cámara y sus movimientos pueden imitar estructuras de la edición, pues permiten transitar de una coordenada espacial a otra, de la misma manera que de un plano a otro. Este es el llamado «efecto de montaje» que algunos teóricos como Metz, Lotman o Mitry han descrito. (Neira: 146-147)

fuera de campo, espacio residual. Pero el montaje también determina el fuera de campo inminente y lo convierte en presente enlazando así ambos conjuntos en una totalidad muy peculiar que explica Deleuze:

Es sabido en qué insolubles contradicciones se cae cuando se trata el conjunto de todos los conjuntos como un todo. No es que la noción de todo esté desprovista de sentido; pero el todo no es un conjunto, ni tiene partes. Es más bien aquello que impide a cada conjunto, por grande que sea, cerrarse sobre sí, y que lo fuerza a prolongarse en un conjunto más grande. El todo es, por consiguiente, como el hilo que atraviesa los conjuntos dando a cada uno la posibilidad, necesariamente realizada, de comunicarse con otro, al infinito. Así, el todo es lo Abierto, y remite al tiempo o incluso al espíritu más bien que a la materia y al espacio. Sea cual fuere la relación que mantengan, no se confundirá entonces el prolongamiento de los conjuntos unos en los otros, con la apertura del todo que pasa en cada uno. (33-34)

El montaje en relación al tiempo y al espacio es un gran artífice que une coordenadas y entabla entre ellas una relación lógica y semántica. Dos encuadres yuxtapuestos pueden mostrarnos relaciones espaciales y aspectos de la espacialidad totalmente diferentes, o diferentes perspectivas de un mismo objeto o punto geográfico; pero también de la temporalidad. El cine ha ido creando, así, un gran sistema versátil para disponer el despliegue temporal de los hechos en la narración, utilizando correspondencias cronológicas propias de un relato, como pueden ser simultaneidad, posterioridad o anterioridad, por ejemplo. Al establecerse estas variaciones de tiempo se manifiestan también variaciones de espacio. Así el espacio en el cine asume un carácter temporal y el tiempo un carácter espacial, hay que añadir la velocidad con que la imagen narrativa filmica cambia de espacio y de escena (Gutiérrez Espada: 130), y el que “dado que el fotograma es anterior a la sucesión de fotogramas, la temporalidad en el cine debe apoyarse en el espacio para llegar a inscribirse en el seno del relato.” (Gaudreault y Jost: 87)

Uno de los artificios temporales más utilizados en el montaje es la elipsis, esta sirve para omitir lapsos cronológicos que resultan irrelevantes en una narración, así como para

dotar al relato global de una herramienta efectista, en casos donde, para la satisfactoria realización estética de un filme —y debido al carácter limitado del tiempo filmico en una sala de exhibición—, haya zonas temporales que deban permanecer fuera de la narración visual.<sup>8</sup> La elipsis<sup>9</sup> cinematográfica podría tener su correspondencia literaria en lo que Ingarden llama las zonas de indeterminación:

La obra literaria, y la obra literaria de arte en particular, es una formación esquemática [...]. Al menos algunos de sus estratos, especialmente el estrato objetivo, contienen series de «lugares de indeterminación». Nos encontramos con un lugar de indeterminación cuando es imposible, sobre la base de los enunciados de la obra, decir si cierto objeto o situación objetiva posee cierto atributo. [...] Normalmente hay grandes tramos de tiempo en la vida de las personas representadas que no están explícitamente presentes, de manera que los atributos cambiantes de tales personas permanecen indeterminados. Sólo sabemos por indicaciones del texto que durante ese tiempo la persona existía, pero el texto queda en silencio sobre lo que esa persona hacía o experimentaba.

[...] En la consideración de la composición artística sólo algunos atributos o estados de las personas representadas son importantes y ventajosas para la obra, mientras que el resto podría muy bien quedar indeterminado o meramente esbozado. (36-37)

Estas zonas que quedan indeterminadas en una narración son al final retotalizadas por el espectador. Es verdad que las formas temporales de una imagen están ligadas a las del espacio, esto se refiere a un espacio universal en el que ocurre la película, y la relación entre sus cortes. Al final, sin importar lo fragmentado en sus planos o durativo en sus secuencias que sea el filme en su globalidad, este siempre es retotalizado por el espectador, que lo capta en su fluir, a pesar de la modificación vertiginosa de su contenido visual. (Aumont: 104)

---

<sup>8</sup> Normalmente se indican con rótulos del tipo: “7 años después”, “la semana siguiente”, etc. También pueden ser indicados con los diferentes tipos de transiciones de imagen como el fundido en negro o fundido encadenado que, en determinados contextos, significan saltos temporales amplios del tipo *flashback* o *flashforward*.

<sup>9</sup> La categoría de *elipsis* es usada también en el relato literario. Helena Beristáin en la entrada “Anisocronía” de su *Diccionario de retórica y poética* describe la elipsis en el relato de la siguiente manera: “[...] cuando hallamos que se suprime el tiempo de la historia mientras sigue transcurriendo el del discurso (“dos meses después regresó a la finca”), lo cual se da solamente cuando la ocurrencia de la historia es inferible a pesar de su omisión, nos hallamos ante la *elipsis*. Es frecuente, y efectista, este recurso. Suelen omitirse las acciones culminantes en los momentos de *climax* de los relatos, para que el lector o espectador las imagine. (51)

El espectador tiene conocimiento de una serie de códigos sobre las convenciones narrativas, genéricas y esquemas de comportamiento humano que le permiten comprender el contexto espacial y temporal en una obra filmica e interpretar la relación entre los cortes y la yuxtaposición de los planos, esto es importante para la configuración total del espacio, porque se espera que el espectador tenga una participación activa y psíquica para dar unidad a la narración total. (Bordwell: 202)

El espacio entonces es también construido por quien lo percibe, mediante procedimientos cognoscitivos de anticipación y memoria, creando una cartografía mental del espacio virtual del relato. Así, por ejemplo:

Frente a una secuencia en montaje paralelo, el espectador debe saber leer el sentido de los cortes que le transportan alternativamente de un lugar a otro. Principalmente, también debe poder evaluar, sin demasiada ambigüedad, la importancia de la distancia que separa un primer espacio diegético de un segundo. A menudo, puede llegar a comprender el entramado dramático de una situación en función de la medida que le da a esta distancia. (Graudeault y Jost: 98-99)

Un filme, entonces, es un rompecabezas de información más o menos organizada, que el espectador debe construir a través de pistas con las que está configurada la película misma. Esta participación activa del espectador permite la fragmentación del espacio (y el tiempo) de un relato conservando la coherencia narrativa, y si tomamos en cuenta que “el filme presenta distintas secuencias enlazadas entre sí, como segmentos mayores que tienen una unidad temática y que están formadas de numerosos planos, encontraremos un nuevo elemento para pensar la totalidad espacial del filme.” (Pérez la Rotta: 79)

## e) Atmósfera

La consideración de la atmósfera en la configuración del espacio de un filme tiene que ver con cuestiones estilísticas y de un efecto estético particular. Este efecto estético que, dotará al espacio de una textura y un aura determinadas, que transformarán el contenido de la pantalla, está ligado con lo que se ha denominado estilo, es decir: “el uso sistemático de recursos cinematográficos en el filme. El estilo es, pues, un componente total del medio. El estilo interactúa con el argumento en diversas formas.” (Bordwell: 50) La composición, la fotografía, el ritmo, el sonido y la escenografía son sus recursos más importantes; mediante estos será posible el desarrollo de un sistema de estilemas propios que den al autor cinematográfico un sello distintivo. Esta atmósfera, creada por todo el conjunto descrito y sus singularidades, repercutirán directamente en la representación del espacio.

La forma en que estén dispuestos los elementos dentro del campo aportará un sentido estético específico para el efecto dramático de la narración. Esto se conoce como composición. Los elementos que pueblan el espacio del encuadre se organizan según el efecto que se quiera lograr. Así por ejemplo pueden destacarse objetos, según las líneas de fuga, o es posible transmitir una sensación de caos si los objetos que pueblan el espacio no tienen un orden armónico.

Todas las posibilidades de poblar el espacio y las disposiciones de los objetos sirven para desplegar relaciones espaciales y sensaciones emocionales. La colocación de objetos y personajes, con sus posibles posiciones espaciales, como inferioridad, superioridad, lejanía,

cercanía, etc., establece relaciones semánticas de dominio, sumisión, ansiedad, armonía, etc. Los personajes y sus movimientos también participan en el desarrollo de la composición, esto “se manifiesta a través de los movimientos, gestos, posiciones, etc. de los actores que, en el cine, aparecen representados en la imagen de la pantalla.” (Neira: 138)

De la misma manera, los espacios vacíos, zonas sin utilería o despoblados, así como los espacios destacados del escenario, la orientación de las objetos y personajes, y la escala del plano, tienen un propósito subyacente que incide en la formación del aura estética de un relato, que a su vez se nos presenta como un espacio determinado que, con las características de su disposición interna, nos transmite una sensación específica. Se configurará, entonces, un significado que va “más allá de la denotación y la connotación: la esfera en la que las líneas casuales, colores, expresiones y texturas se convierten en «compañeros de viaje» de la historias”. (Bordwell: 53) Así el espacio total y la disposición de sus elementos crean un sentido de significación que ayuda a comprender el fluir de una representación plástica cinematográfica.

Los focos de interés, las líneas de tensión y el total del sistema en el diseño del campo dependerá al final de una sensación de integración y totalidad, pues la creación de la atmósfera es algo más que la elección maquinal de los elementos que se asientan en el encuadre, el efecto, o la impresión de unidad tiene una relación directa con la consonancia de todos los elementos, los cuales pierden su autonomía en pro de una síntesis icónica que desemboca en una impresión global. Todos los objetos y sus disposiciones deben mezclarse para lograr que el espectador responda a la composición de una manera efectiva. Así no es lo más importante la selección de un plano o de un objeto en particular, sino la organización que hay dentro del plano, no se trata de registrar imágenes, sino de un método

para controlar la continuidad del pensamiento. Es además un indicador de semas y de significados pues: “Una imagen que presenta una composición simple si tiene un espacio en el que aparece la profundidad, será más sencilla de analizar. Si por el contrario su composición es compleja, ofrecerá mayores posibilidades de significación.” (Gutiérrez San Miguel: 80-81)

La fotografía es otro de los elementos que intervienen en la concreción de la atmósfera que envuelve el espacio de un filme. Está determinada por el tipo de iluminación, el color, la perspectiva, enfoque, la angulación, los filtros y las características de la película virgen. Todos estos componentes están destinados a someter la imagen filmada bajo una determinada estética de matices, texturas y formas. La imagen cinematográfica depende de la luz: “Desde un punto de vista técnico [...] la imagen proyectada sobre la pantalla es el resultado de una sucesión de operaciones ópticas, en las que siempre es protagonista la luz, activa, como en la impresión dejada en la película, o pasiva, como en la operación final del signo de la película que se transfiere a la superficie de la pantalla.” (Bettetini: 136) Encontramos así, en la forma de utilización de la iluminación, un recurso técnico y estético con un doble propósito, matiza por un lado, las particularidades del mundo diegético, y por otro crea valores semánticos y fotográficos que se basan en los artificios de la luz para crear sentidos. (Perez la Rotta: 81)

Para la dimensión fotográfica de la atmósfera, es importante también el ángulo con que se encuadra un campo y sus variaciones ópticas (ángulos exagerados o que distorsionen las formas tradicionales de la percepción visual).<sup>10</sup> Cierta ángulo puede destacar algún

---

<sup>10</sup> Pérez la Rotta expone un ejemplo tomado de Jean Mitry, sobre la utilización de las angulaciones como creadoras de la atmósfera del espacio: “En *El ciudadano Kane* hay un expresionismo psicológico motivado porque las relaciones entre los personajes están inscritas y determinadas por amplios espacios. Ello es posible



elemento o crear relaciones de perspectiva o distancia respecto a las partes internas de la imagen. Los enfoques también participan en este rubro, mediante los enfoques pueden destacarse los diversos planos de una imagen; así, por ejemplo, puede enfocarse el primer plano y dejarse en una zona desenfocada el segundo o viceversa, según la importancia de éstos en un relato; de la misma manera es posible establecer valores dinámicos de este tipo utilizando la intensidad de la profundidad de campo. Así pues: “La fotografía y el cine pueden manipular la apertura, la profundidad del campo y el foco de la lente, o interponer materiales translúcidos (gasa o humo) para crear efectos de perspectiva atmosférica.” (Bordwell: 114)

El ritmo, por su parte, está determinado por el compás de la narración y de la sucesión de imágenes, es decir dentro del campo y entre los enlaces del montaje. Se genera en el campo por la movilidad de los objetos, así como por el movimiento de los ojos del espectador al seguir una línea dinámica dentro del encuadre. Este ritmo interno puede servir como lineamiento para el dinamismo del montaje entre las diversas tomas. De manera que el ritmo del montaje es una cadencia que se armoniza al editar la duración de los fragmentos que se inserten. Este ritmo puede ser lento o vertiginoso y todos los matices y combinaciones entre los extremos. Se adaptará al contenido audiovisual para fusionarse con los demás elementos que generan la atmósfera.

Por último, el sonido crea una ambientación que modifica la forma en que percibimos el espacio. Por lo general,

---

por la utilización del lente gran angular, que convierte la profundidad de campo en un recurso expresivo relevante para generar el drama interno de los personajes y para postular sus conflictos y pasiones, integrando igualmente a los objetos como actores que comparten y definen la vivencia interna de los personajes.”(85)

se asocia a acciones determinadas y sirve como apoyo a la narración resaltándola, engrandeciéndola, potenciando los momentos dramáticos o simplemente sirviendo de apoyo. Y es a través de la ambientación musical que aparezcan las melodías, los estribillos, en algunos casos, que acompañen a ciertos personajes, recalando los estados emocionales, alertando al espectador sobre ciertas situaciones, sugiriendo estados emocionales desde un punto de vista subjetivo de algún personaje o situación. (Gutiérrez San Miguel: 109)

Los valores auditivos nos pueden exigir también la concretización de ciertos espacios. Si en la toma de una escuela escuchamos risas, cantos, voces de niños sin que veamos de donde vienen exactamente todos aquellos sonidos podemos figurarnos de una manera más puntual el espacio en el que se desenvuelve la narración. Estos sonidos contribuyen a una ilusión de espacio tridimensional, debido a las características espaciales del sonido, que nos sugiere relaciones de proximidad o lejanía, espacios abiertos o cerrados, etc. según el volumen y la dirección de los sonidos. Aquí podría haber una distinción de sonido in/off, muy similar a la dialéctica establecida para el binomio campo/fuera de campo. Estos sonidos de ambiente dan una textura acústica que se integra a la atmósfera general. (Bordwell: 106)

La música por su parte subjetiviza lo que se muestra en la pantalla y añade una dimensión emocional. En palabras de Bresson: “Música. Ella aísla a tu película de la vida de tu película (*deleite musical*). Es un poderoso modificador e incluso destructor de lo real [...]”. (81) La música entonces es capaz de deformar la manera en que percibimos el espacio, se puede a través de la música, por ejemplo, caracterizar un determinado lugar.

Nuestra percepción de una toma cambia según el tipo de sonidos que la acompaña. Si escuchamos música tétrica en un kínder, por ejemplo, durante una película de terror, sabremos que el espacio está enrarecido. De igual forma hay relaciones que se establecen con estribillos o melodías que acompañan la aparición de ciertos personajes o lugares en la narración. Hay, entonces una “tentativa de establecer una unidad entre la imagen y la

música añadiendo a las asociaciones expresivas motivos musicales aislados o piezas enteras que corresponden con las imágenes.” (Adorno: 87) La música acompaña a la narración y potencia los movimientos dramáticos. Por otro lado auxilia a la cohesión total, al superponerse a las tomas yuxtapuestas, indicando a la vez transiciones espaciales que guardan una unidad semántica. La música:

[...] constituye un verdadero signo, suscita un conocimiento; una voz microfónica dotada de una resonancia artificial funcionará como el signo mismo de la planetaridad, en los filmes de anticipación, mediante una especie de función deformadora que no deja de recordar el papel de la máscara antigua, destinada a deshumanizar al actor; una línea musical, formada por notas atonales, aisladas y vibrantes, significará expresamente que el episodio que acompaña es un episodio soñado, cuando estas mismas imágenes son perfectamente reales [...]. (Barthes: 30)

La escenografía se relaciona directamente con los personajes y objetos que pueblan el espacio y sirve como trasfondo y marco, que sitúa una locación en un tipo de espacio específico. La escenografía se ocupa de los decorados, accesorios, caracterización (maquillaje, vestuario), y en general de todos los elementos visuales que conforman una escenificación. Su papel es capital porque encarna en términos dramáticos el espacio y el tiempo en que se desempeñan los hechos y actantes de la narración.

Dado que los personajes y objetos no se pueden desprender de su entorno, un entorno que representa un espacio pertinente al relato, todos los elementos contextuales son entonces una parte indispensable en la construcción del espacio y de la forma en que los personajes interactúan: “[...] la escenografía determina la identidad de cada sujeto. La importancia relativa de los personajes se calibra según su situación en un decorado, que adquiere efecto de realidad contemplado desde un punto de vista preciso” (Vila: 81)

Así entonces, el conjunto de la atmósfera, es una densa red de correspondencias, un amasijo estético, que influye poderosamente en la manera en que percibimos el espacio.<sup>11</sup>

---

<sup>11</sup> Gutiérrez San Miguel, en *Teoría de la narración audiovisual*, da un ejemplo interesante de cómo actúa esta red de correspondencias que es la atmósfera en la configuración visual del espacio en una escena: “Si se piensa en el caso de Javier Elorrieta en “Sangre y Arena” (1989) podemos contemplar un tratamiento en las escenas de toreo totalmente distinto al que en su día llevaron a cabo Blasco Ibáñez en 1916 o Fred Niblo en 1922 o Rouben Mamoulian en 1941 intercalando planos de muy corta duración, algunos de ellos de uno o dos segundos, a la par que en ciertos momentos ralentiza las imágenes para crear un mayor impacto visual (efecto claramente publicitario) en los momentos de mayor tensión o dramatismo. A esto une la repetición de la misma escena desde diferentes puntos de vista, utilizando angulaciones muy exageradas. En ésta película los planos más utilizados son los primeros planos de todos los protagonistas para expresar sus reacciones, repitiéndolos en más de dos ocasiones y contraponiéndolos a planos generales y de conjunto de la plaza. Tomas muy anguladas, pudiendo aparecer un total de cincuenta planos, en una escena, gran parte de ellos con movimientos de cámara diversos para ayudar a crear el dinamismo casi frenético de la planificación. La música juega un papel fundamental, comenzando a ser un elemento expresivo de primer orden pues es el que marca el ritmo y la dramática. Deja de estar subordinado y sirve de apoyo llegando a adquirir naturaleza de protagonista.” (64)

## f) Elementos no icónicos

La imagen, como hemos visto, es un ente que posee información múltiple. Pero, a mi parecer, en la construcción absoluta del espacio narrativo cinematográfico no sólo intervienen elementos icónicos. Sino también otros elementos verbales poliinformacionales que dan sentido y significado a los semas espaciales, y crean espacios y matices del espacio que la imagen por sí sola no puede. Los elementos verbales destinados a la creación de espacio tienen una gran importancia en el relato filmico. He detectado básicamente tres tipos de elementos verbales que auxilian a la configuración espacial del relato, estos son: elementos verbales icónicos, diálogos y narrador.

Los elementos verbales icónicos pueden encontrarse dentro de la narración o ser elementos extradiegéticos. Un ejemplo puede ser la primera toma en la película *Psycho* de Alfred Hitchcock, donde una toma panorámica es acompañada con el rótulo Phoenix, Arizona, que ubica al espectador en un espacio geográfico representado, que no necesariamente tiene que ser el mismo al que hace referencia, pues bien pudo haberse rodado dentro de un set. Todos los rótulos o señalizaciones geográficas verbales que puedan hallarse dentro de una narración o superponerse en un plano extradiegético pertenecerán a esta categoría

Los diálogos, por su parte, participan de la narración oral. Configuran el espacio a partir de descripciones y matices dados por los personajes durante las escenas. Básicamente son indicaciones orales que ayudan a una mejor comprensión y configuración del espacio

filmico. Por ejemplo, la película *The Matrix* sería muy difícil de comprender y de representar si los personajes no configuraran las particularidades del espacio virtual de la Matriz, —un espacio que se nos muestra idéntico al mundo cotidiano—, así que para caracterizarlo se nos deben dar marcas deícticas a través de la descripción que llevan a cabo los personajes por medio del diálogo. Una muestra de esto es la escena donde Neo se encuentra con el Oráculo en el parque:

Oráculo: No, no hay ninguno como yo, pero... mira, ¿ves esos pájaros? Alguien tuvo que escribir un programa para controlarlos, del mismo modo existe un programa para regular los árboles, el viento, el alba y el ocaso. Hay programas funcionando en todas partes. Aquellos que realizan bien su cometido, su misión, son invisibles: no podrías saber si están aquí, pero los otros... bueno, siempre se oye hablar de ellos.

Esta descripción se refiere por supuesto al espacio en que se mueven los personajes y evidencia su estado virtual e imaginario. Toda la película se apoya en este tipo de descripciones verbales que transforman el espacio en que se representan los hechos. Así entonces los recursos verbales dentro de la narración: “pueden desempeñar un papel importante en la ubicación precisa de las distintas secuencias o en la indicación de las transiciones de un espacio a otro, textos escritos o indicaciones de un narrador *over* que señalan el nombre del lugar, referencias espaciales incluidas en el diálogo.” (Neira: 133)

El espacio verbal también puede crearse por medio de un narrador. El cine sonoro suele recurrir a tipologías del relato literario, como pueden ser los narradores fuera del espacio diegético, es decir, una voz que emana desde un lugar fuera del mundo interno del relato. Su ubicación es un espacio difícilmente identificable. Este narrador:

[...] puede hacerse visible en la pantalla y cuyas funciones parecen ser del todo semejantes a las de ese otro narrador verbal (que utiliza la palabra) que es el narrador textual. Este narrador verbal del cine parece tener, desde el principio, un estatuto paradójico debido a que a veces se pueden confundir sus actividades con las del gran hacedor de imágenes, mientras que varios

indicios aparecen aquí y allá a lo largo de la película nos incitan a pesar que no es así.  
(Gaudreault: 36-37)

En general, los elementos verbales funcionan por medio de la descripción, es decir, la irrupción de la palabra como espejo de la realidad, del mundo y el espacio no verbal. Las palabras usadas de esta manera en el relato cinematográfico crean una ilusión de espacialidad y dan características propias a las dimensiones dramáticas en que se desarrollan los hechos.

En los apartados posteriores ahondaré en estas particularidades y en general en la forma en que funcionan en los filmes los elementos espaciales descritos en este capítulo.

## Segunda parte

### Las cuatro eras del cine

En *La pantalla global* Gilles Lipovetsky y Jean Serroy disertan sobre la función de las pantallas en el mundo contemporáneo. La cámara, dicen estos autores, a pesar de ser un aparato de reciente aparición, no ha dejado de cobrar prestigio y de desarrollar su propio lenguaje y vías de expresión, adoptando nuevos modos de representación y nuevas tecnologías para hacerlo. Este cambio natural que une al cine con sus medios de producción tecnológicos han ido desarrollando un continuo cambio en la manera en que se representa el cine. Por lo tanto, la historia de la pantalla está ligada a las diferentes maneras de filmar la imagen, lo que significa también, diferentes maneras de configurar el espacio de una narración filmica.

Con esta visión sincrética entre época, medios tecnológicos de producción y estética del filme, concuerda Theodor Adorno, al afirmar que:

Independientemente de toda consideración de mercado, el análisis de la estética del film es eminentemente precedero, porque la existencia misma del film no se basa tanto en una concepción artística como en la técnica acústica y óptica del momento. Pero el estado de esta técnica no mantiene ninguna relación o, en todo caso, una relación muy precaria con el posible contenido estético, lo que, por una parte caracteriza a toda una época. Por ejemplo, una estética de la tragedia griega puede partir de factores socio-históricos referentes al contenido, así como de los ritos simbólicos, del sacrificio, del juicio, de los conflictos originales de la familia o de las relaciones frente al mito, para penetrar hasta las leyes que rigen sus formas. Algo parecido resultaría pueril respecto al film. Solamente participa en la



tendencia evolutiva inmanente de la novela y del drama en la medida en que asume estas formas y las «asimila», es decir, las reproduce después de haber introducido determinadas modificaciones. Sus posibilidades se relacionan de una forma mucho más drástica con la fotografía; la cinematografía y los procedimientos acústicos eléctricos. Pero estos medios, que en cierta forma han madurado completamente al margen de la estética, no proporcionan por sí mismos más que unas nociones estéticas extremadamente tenues, cuya validez no necesita siquiera ser discutida, pero que va más allá de la teoría de los contrastes en la pintura o la de los armónicos en la música. (Adorno: 84)

Por esto, resulta necesario para un análisis objetivo de los engranes que determinan la construcción espacial, hacer un recuento histórico de las formas en que el espacio ha sido representado. Sin embargo, no es mi intención ofrecer un estudio detallado sobre historia del cine, sino señalar algunos ejemplos paradigmáticos que puedan darnos un panorama de los mecanismos que el cine ha usado para configurar el espacio de sus narraciones a través de los años. Para marcar estas líneas temporales, me ceñiré a la nomenclatura que establecen Gilles Lipovetsky y Jean Serroy en *La pantalla global*. Esto debido a que es una división por épocas delimitadas en un sentido evolutivo que va de la mano con los avances tecnológicos y la forma en que fueron descubriéndose diversos recursos narrativos, así como por ser paradigmáticos en el sentido de categorías reconocibles en un plano cronológico y social. Así entonces, estos autores dividen la historia del cine en cuatro eras: modernidad primitiva, modernidad clásica, modernidad vanguardista y emancipación, y era hipermoderna.

La modernidad primitiva corresponde a la época del cine mudo, es un tiempo de búsqueda y experimentación, donde se comienza a fraguar la definición de un estatus artístico para el cine. Toma al teatro como modelo primigenio y va adquiriendo versatilidad y complejidad al absorber recursos literarios y novelescos. El cine de la modernidad primitiva: “Va abriéndose camino: la interpretación acentuadamente expresionista de los actores compensa con mímica hipertrofiada la ausencia de diálogos; el estilo es alegremente

melodramático; la técnica, pese a estar en evolución, sigue siendo irregular.” (Lipovetsky y Serroy: 17) Este cine, incluso con decorados y escenografías exagerados, con imágenes que no se proyectaban todavía bajo un estándar de fotogramas por segundo, y con deficiencias de edición e iluminación va poco a poco concibiendo grandes obras de un tipo que ningún otro arte había concebido anteriormente.

La segunda era es la modernidad clásica, Lipovetsky y Serroy nos dicen que abarca de 1930 a 1950 y es la llamada edad de oro de los estudios, se desarrolla en el momento en que el cine se convierte en una actividad de ocio y esparcimiento. Es también la época en que el cine sonoro destrona al cine mudo y se extiende una revolución en los medios de representación que no se conforman ya con ser sólo una versión filmada del teatro. Es aquí donde comienza a desarrollarse un lenguaje y una gramática del cinematógrafo. Es pues, el cine de los grandes estudios, enclaustrado en argumentos y normas por la industria del entretenimiento. En estos años las películas tienen una narrativa aristotélica donde del espectador no se exige más que esté atento en su butaca, y el director no es más que un elemento mecánico de la producción industrial de una manufactura filmica de fastuosos decorados.

La tercera época va de los años cincuenta a los setenta, se trata de la modernidad vanguardista y emancipadora. Es un momento de ruptura que se caracteriza por la separación de un tipo de cine, que se aleja de los grandes estudios. Este cine comienza a experimentar, a liberarse de los argumentos rígidos y asépticos de la tiranía hollywoodense, y apuesta por las producciones independientes. La modernidad vanguardista y emancipadora trata de “contar de otro modo, de liberarse de la dictadura del argumento, de rodar en la calle, de pulverizar las normas convencionales del montaje, de cambiar el juego

teatral de las vedettes por la naturalidad de los actores nuevos, de independizar la producción.” (20) Es, pues el tiempo de las vanguardias cinematográficas, la *nouvelle vague*, el *free cinema* inglés, el *cinema nouvo*. En suma una modernidad que rompe con los moldes del cine clásico. Estos dos apartados, la modernidad clásica y la modernidad vanguardista, serán expuestos en un solo rubro en este estudio, con la finalidad de exponer los cambios ocurridos de una época a otra con diferentes ejemplos de adaptaciones de la novela *Carmen* de Prosper Mérimée.

La cuarta era es la denominada era hipermoderna que se desarrolla trascurridos los ochentas. Esta se caracteriza por ser la cuna de un “cine global, fragmentado, de identidad plural y multiculturalista.” (Lipovetsky y Serroy: 15) Un cine que se ha convertido en un manipulador de la percepción global, que penetra en todas las instancias de la vida en la contemporaneidad. Se refleja en esta era la dinámica del mercado, la ciencia y tecnología, se reflexiona sobre nociones que ya no son tan representativos de la idea moderna del relato plástico y que ascienden al orden de conceptos. La forma de contar cambia radicalmente: “la unidad de acción, heredada de la vieja regla clásica que distinguía entre acción principal y acciones secundarias, ha saltado en pedazos” (101). Es la era con el cine más radical y difiere drásticamente de las otras tres. Pues trastoca no solo elementos de primer orden, visuales y de narración, sino también la producción, distribución y consumo; e incluso se salta las barreras de la unidireccionalidad e incide de manera activa en la configuración del mundo contemporáneo. Este cine “resulta que ha forjado la mirada, las expectativas, las visiones del ciudadano moderno y, más aún, ampliándolas, agrandándolas, expandiéndolas, las del ciudadano hipermoderno” (321).

Quizá algunos de estos puntos podrían ser discutibles, para una teoría sociológica e histórica, pero para este estudio y su carácter panorámico resultan muy útiles dada la tendencia a los ejemplos paradigmáticos de estos autores. En los siguientes apartados, entonces, analizaré bajo este marco cronológico algunos filmes que me parecen ilustrativos de cada una de las cuatro eras descritas, donde haré hincapié en la forma de construcción del espacio, para delinear de esta manera un esbozo más amplio y sistemático de las diversas formas en que el espacio narrativo se construye en un relato cinematográfico.

## a) La modernidad primitiva: Someras cuestiones sobre Griffith

El cine de los primeros tiempos estuvo marcado por un proceso de descubrimiento y exploración de la cámara como dispositivo e instancia narradora. El descubrimiento paulatino del cinematógrafo como instrumento de narración culminó con la instauración del cine como un nuevo arte.

En un principio las historias del cine eran simples y estaban rodadas a la manera de una obra de teatro. Era la época de la cámara fija y el espectador de platea, un cine con un plano central e invariable, y nula movilidad de cámara. Los filmes de los hermanos Lumière y de Georges Méliès podrían ser el paradigma de la primerísima exploración del cine como relato.

Algunos teóricos, como Pere Gimferrer o Carmen Peña-Ardid, aseguran que la influencia de la literatura decimonónica fue indispensable para la concreción de esta nueva forma de narrar que el cine estaba desarrollando, es decir, relatos subordinados a parámetros lógicos y espaciales que se determinaban mediante un punto de vista y donde las innovaciones fueron más significativas. El cine primitivo entonces fue un émulo de la novela decimonónica. Algunos directores comenzaron a copiar la estructura narrativa de las novelas, dividían las escenas por capítulos, imitaban tipologías y comportamiento de los personajes, de tal manera que “la herencia recibida de la novela va a suponer la asimilación y transformación por parte del cine de las diversas técnicas y estructuras formales que afectan la organización de la trama, a las dislocaciones espacio-tiempo y algunos modelos

de la descripción y del punto de vista.” (Peña-Ardid: 138) Si bien el cine primitivo había ido copiando otros modelos narrativos como la pantomima, el teatro de variedades, fue el método narrativo literario el que más influencia tuvo. El espacio realista y el conflicto dramático de los personajes fueron los primeros motores de este cine que descubría sus posibilidades.

A la mostración del espacio ficcional ayudaron también recursos de la representación de la novela, como, por ejemplo, los que enuncia María Teresa Zubiaurre en *El espacio en la novela realista*: “a la construcción del espacio fictivo contribuye no sólo el punto de vista del narrador (sito o no en uno o varios de los personajes) sino también del movimiento que éstos protagonizan, sus numerosos itinerarios, sus frecuentes entradas y salidas, las cuales inevitablemente imponen la presencia de nuevos escenarios.” (27) Para recrear este tipo de narración, el cine tuvo que desarrollar una manera de plasticidad espacial y temporal que había sido inédita en los primerísimos autores.

Es verdad que estas apropiaciones del lenguaje literario no se produjeron súbitamente en el cine, pero lo cierto es que se ha señalado históricamente a Griffith como el parteaguas del cine narrativo con un lenguaje propio. A este respecto Carmen Peña-Ardid nos dice que: “Griffith sentó las bases para la profundización en una vía novelesca que fue continuada después sin agotarse en los patrones del relato tradicional.” (150) Y Pere Gimferrer que: “A partir de Griffith, el cine se convierte en un lenguaje narrativo estructurado según los módulos de la narrativa decimonónica, en el que el montaje alterna las diversas posibilidades del plano, desde el primer plano hasta el plano general”. (11) Así, es hasta los experimentos de Griffith que el cine adquiere una versatilidad narradora verdaderamente propia, que permite, posteriormente, hablar de un lenguaje cinematográfico.

Griffith proyectó al cine desde su rudimentaria producción a una elaboración compleja, que transformó la incipiente industria cinematográfica. Se inauguró un sistema de estudios u departamentos de especialización, así como el mito del *star system*. Griffith es entonces el pionero que establece normas a los procesos de creación. Pero estas innovaciones van ligadas a formulas inaugurales que envolvían a todo el filme en una flamante manera de relatar una historia.

Una de sus primeras contribuciones a la configuración del espacio narrativo cinematográfico fue el uso del encuadre como un recurso plástico destinado mayormente al efecto dramático de los personajes. En *El tragaluz del infinito*, Noël Burch afirma que antes de 1915 los encuadres eran rígidos e inflexibles, enuncia 5 razones para esto:

- 1) Una iluminación más o menos vertical, que baña con perfecta igualdad el conjunto del campo que abarca el objetivo.
- 2) El carácter fijo de este último.
- 3) Su colocación horizontal y frontal a la vez.
- 4) La utilización muy generalizada del telón de fondo pintado.
- 5) Finalmente, la colocación de los actores, siempre lejos de la cámara, desplegados casi siempre como cuadros vivientes, sin «escorzo», sin movimiento axial de ningún tipo. (172-173)

A la gradual conquista del espacio, el descubrimiento de la versatilidad del plano fue uno de los elementos contundentes. Antes de Griffith no existía esta versatilidad: “En efecto, para los cineastas de los primeros tiempos, el plano funcionaba muy probablemente como un cuadro *autónomo y autosuficiente*. Es esta hipótesis fundamental, cuyas consecuencias son especialmente importantes [...]” (Gaudreault: 47) También Béla Balázs sostiene que, para la conformación del cine como un nuevo lenguaje, la variabilidad del encuadre, que como ya vimos es uno de los elementos primordiales para la configuración del espacio narrativo, fue uno de los recursos principales. Esta particularidad, —además de la segmentación de las escenas, la variación del ángulo y la inserción del montaje— hizo al

cine abandonar la estaticidad de las grabaciones tipo espectador de platea y marcó la diferencia entre el teatro filmado y el cine como un arte nuevo. (31)

Todos estos recursos fueron implementados por Griffith, en mayor o menor medida, desde sus primeras películas, pero es en *The Birth of a Nation* (1915) el momento en que puede hablarse de un esbozo de gramática cinematográfica. Aunque algunos de los procedimientos narrativos utilizados por Griffith se habían empleado ya anteriormente, no se habían percibido del todo, pues se perdían entre la uniformidad estática del primerísimo cine. Griffith fue, en su conjunto, más radical.

El montaje fue otra de sus aportaciones; nos dice Deleuze que “se atribuye a Griffith la honra, no de haber inventado el montaje, sino de haberlo llevado al nivel de una dimensión específica.” (52) Hay básicamente dos tipos de montaje en su obra, el llamado montaje paralelo y el montaje alternado. Ambos constituyen un aporte vital para la posterior maniobrabilidad del tiempo y del espacio. El montaje alternado divide las acciones en episodios simultáneos, con lo que es posible ralentizar el tiempo de una acción y evitar un desenlace directo y sin tensión. Es una modalidad donde existen acciones simultáneas. El espacio es un componente que se vio beneficiado en esta disposición de las escenas, pues fue posible a partir de este recurso poner sobre la pantalla dos espacios diferentes donde se desarrollaban acciones sincrónicas. El montaje paralelo, por su parte, introdujo la posibilidad de representar acciones que ocurren en un mismo tiempo, pero en diferentes espacios, y que están unidas por una línea semántica simbólica.

Griffith se ocupó principalmente de los planos en detrimento de las escenas, fragmentó así una secuencia en distintos números de encuadres de escalas diferentes, que



permitían explorar el espacio dramático, como no se había hecho hasta entonces. (54)  
Introdujo una cámara dinámica que podía registrar diferentes tipos de vista y rincones del espacio que eran impensables para el cine anterior.

Los procedimientos de montaje dieron paso a versatilidades temporales. La elipsis, de la que ya he hablado, fue uno de los recursos primordiales para *Intolerance* (1916), que abarca una línea cronológica amplísima, donde los cambios de época van de la mano con los cambios espaciales. La iluminación dramática y una mayor naturalidad de los personajes también transformaron la disposición material de lo presentado en la pantalla.

Así, nos dice Gian Piero Brunetta:

El problema de la disposición de los elementos y de las líneas de progresión del relato está presente en Griffith desde los primeros films, en donde el simple desarrollo narrativo de una acción viene fragmentado y sujeto a un principio de acompañamiento de unidades antitéticas amplias. La estructura que produce las transformaciones más significativas en el sistema de Griffith es binaria: a partir de la oposición simple de realidades diversas desde las que se generan las categorías de espacio y tiempo y la posibilidad de fragmentación interna de cada unidad narrativa, el sistema cinematográfico de Griffith progresa y se desarrolla. Acto seguido gracias a la expansión del montaje paralelo y alternado, estudiado en todas sus posibles variantes... (67)

El alternamiento de los planos entonces permitió al espectador —familiarizado con los recursos análogos de la novela decimonónica— comprender y cartografiar mentalmente el espacio de la narración. Además, al observar las películas de Griffith, puede notarse que puso un notable interés en los efectos dramáticos de los planos y su relación con el espacio. La utilización de primeros planos, que magnifican e invaden la pantalla entera, tienen un valioso efecto psicológico y emocional, a pesar de que en este cine primitivo puedan sorprender al espectador. También descubrió el impacto de los planos de corta duración y la emoción que suscitaban las acciones simultáneas y los espacios yuxtapuestos, lo que hizo del ritmo un elemento fundamental del lenguaje narrativo hasta nuestros días.

Así, la cámara, se convirtió en un elemento que no sólo era observador, como en el cine de observador de platea, sino que se volvía una instancia narradora con una ubicuidad propia según el momento que emulaba al narrador omnipresente de la novela literaria, que guía el relato y es capaz de observar cualquier espacio desde cualquier ángulo. La cámara, entonces, “se concibe como una construcción dinámica en acto, que depende estrechamente de la escena, de la imagen, de los personajes y de los objetos que lo llenan. (Deleuze: 29) Los valores de expresividad de este nuevo lenguaje de la cámara, que funciona como una mirada que recorre el universo ficcional, fueron claves para el desarrollo posterior de espacios más complejos. Y son recursos a los que todos los cineastas deben el lenguaje moderno del cine.<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup> El cineasta ruso Serguei Eisenstein declaró sobre la importancia del cineasta norteamericano: “No me gustan mucho los dramas de Griffith, por lo menos, el sentido de su dramaturgia. Todo reposa en él sobre conceptos retrógrados. Es la última expresión de una aristocracia burguesa en su apogeo y ante su decadencia. Pero es el dios padre, ha creado todo, ha inventado todo. No hay ningún cineasta en el mundo que no le deba algo. Lo mejor del cine soviético ha salido de *Intolerancia*. En lo que a mí concierne se lo debo todo.” (50).

b) y c) Modernidad clásica y modernidad vanguardista: La *Carmen* de Mérimée y las *Cármenes* de Vidor y Saura

La modernidad clásica, según Lipovetsky y Serroy, es la era de oro de los grandes estudios, es el momento en que el cine se convierte en una industria del entretenimiento. El momento en que el cine alcanzó una gran maestría en los métodos instaurados por Griffith y sus contemporáneos y se activó un método común en la mayoría de las películas para relatar argumentos lineales. Las grandes productoras eran las protagonistas que se llevaban los créditos de la cinta. Cada película estaba realizada por departamentos separados que confluían en el rompecabezas final, dando lugar a un producto facturado según los requerimientos de los productores y de la industria del momento. Los valores miméticos, el montaje invisible y el discurso lógico, imbuyeron la casi totalidad de los filmes en el molde del sistema hollywoodense. Es, en suma, el periodo de consolidación, refinamiento y sistematización de los logros del cine primitivo. La época más uniforme de la historia del cine.

Sin embargo, con la llegada de la modernidad vanguardista cinematográfica muchos de estos moldes quedaron atrás. Comenzaron a ser frecuentes las renovaciones generacionales, la voluntad artística e innovadora, se buscó una independencia de las grandes casas productoras en pos de la libertad creativa. El director se convirtió en el ente alrededor del cual giraba el proceso de producción. Las obras filmicas se convirtieron en obras abiertas, propensas a interpretaciones plurales. Los argumentos dejaron su linealidad

y los personajes reflejaban la mirada personal del cineasta. Las nuevas tecnologías como cámaras ligeras y portátiles permitieron una mayor versatilidad que dejaba del lado a los grandes sets para comenzar a experimentar con tomas en lugares abiertos. Se rechazó la estructura y los valores representativos miméticos y hubo una tendencia a la fragmentación que se reflejaba en las tomas cada vez más cortas y en el montaje no convencional.

Para comprender mejor estos dos tipos de narración cinematográfica y como sus cambios afectaron a la manera de configurar el espacio dentro del filme, tomaré como ejemplos dos versiones de *Carmen* de Prosper Mérimée, una obra literaria que ha sido adaptada múltiples ocasiones en distintas disciplinas. Como ejemplo del cine moderno clásico examinaré algunas particularidades de la película de Charles Vidor *The loves of Carmen*, y en seguida *Carmen* de Carlos Saura para ejemplificar el cine de la modernidad vanguardista y emancipadora.

La historia de Carmen encarna la universalidad de un mito, el desarrollo de pulsiones humanas básicas y lo trágico de la vida misma. Por ello, no son de sorprender las innumerables y paulatinas experimentaciones estéticas en las más diversas tendencias y disciplinas artísticas que surgieron a partir de la primera adaptación de la novela de Prosper Mérimée, en la ópera homónima de Georges Bizet; esta adaptación fue el parteaguas de los variopintos ejercicios de paráfrasis interdisciplinaria que han elevado el relato a un estatus memorable. Efectivamente, el relato ha sido adaptado a un gran número de expresiones artísticas, contadas el cine, el teatro, la danza, la pintura, la música, la poesía, etc.; como bien lo afirma George Steiner:

Cigarrera, gitana, ladrona, tramposa, seductora, víctima, Carmen tiene un lugar asegurado en la mitología moderna. Cantada en todos los teatros de ópera del mundo, bailada en incontables ballets, filmada, adaptada a las tradiciones o a lo contemporáneo como la gitana

sevillana o Carmen Jones, esta mujer se ha introducido en el lenguaje. Con una rosa en la boca, las castañuelas, repiqueteando por encima de su cabeza y su puñal en la cintura, esta muchacha morena se ha deslizado por las fronteras de la misma manera que burlaba a los centinelas de Granada y Málaga. Francia y España se disputan su propiedad; fue moda en las letras y la escena alemanas; es dominio familiar de lectores rusos que la consideran oriunda del Cáucaso; hasta hay una versión china del relato. (Steiner: 28)

Y es que es en la fuerza psicológica, y en un ámbito espacial anímico, donde se desarrolla la obra. Más allá de cualquier locación, más allá de cualquier escenario y cualquier escenografía donde se pueda ambientar para ser adaptada a cualquier disciplina artística. La pasión emanada del argumento, que como motor primordial tiene el amor, los celos y el deseo de libertad y libertinaje, radica en las acciones, en las pulsiones mismas de los personajes, antes que en cualquier identificación espacial, cultural o temporal.

En la versión de Charles Vidor puede sentirse todavía una gran influencia del modo de narrar de la novela decimonónica, con un argumento lineal, con imágenes y sonidos organizados y coherentes con el argumento lógico de la historia. Es una narración filmica altamente mimética que se ocupa de la mostración directa de las acciones y se adscribe al cine clásico de Hollywood que busca una ilusión de realidad y de verosimilitud. Por esto, su escenografía es hollywoodísticamente española, es decir, se enfoca en una representación destinada a un público amplio y universal que posee ciertos paradigmas y estereotipos de los espacios en ciertos lugares geográficos. Se representa así una España polvorienta y colorida del siglo XIX.

Se puede notar también la consolidación de las técnicas de narración, un montaje invisible que utiliza fundidos en negro para indicar una pausa temporal y un cambio de espacio escénico. Los planos son variables, con ángulos y encuadres que evidencian el dominio de un lenguaje ya afianzado. Muestra también convenciones de continuidad y es

visible la llamada ley de los 180° para el cambio de plano, que ayudan, metódicamente a mantener una continuidad en el espacio con auxilio del montaje.

También podemos observar las distintas escenas puramente lúdicas en que Carmen canta y baila y hay un despliegue general de color y carnalescos que tienen la intención de dar al espectador un despliegue estético a pesar de no ser momentos indispensables para la trama. La música es efectista, ya sea durante las coreografías o en momentos de tensión dramática como la pelea entre José y García. La elipsis temporal es un recurso que se usa con frecuencia y sutileza, es casi imperceptible; de forma tal que el espectador se encontrará observando al José y la Carmen forajidos en las montañas segundos después de haberlos visto en el interior de los aposentos de ésta cometer el crimen que les valió la huida.

La película de Vidor *The loves of Carmen* es una muestra paradigmática del estilo clásico del cine moderno. Un cine mimético que domina las técnicas de narración propias de la pantalla y las recrea a la manera de una novela decimonónica. Sin embargo, como afirma Domènec Font en *Paisajes de la modernidad*: “Pere Gimferrer recuerda que el cine se sujetó al esquema del relato decimonónico adoptado por Griffith y seguido en formas evolucionadas por toda la cinematografía posterior. Pero, añade, «cuando Griffith llegaba a Dickens, Dickens estaba a punto de ceder el puesto a Joyce». (331) Así, comenzó a gestarse la división entre el cine de la modernidad clásica y el de la modernidad vanguardista y emancipadora. Las más representativas propuestas del cine moderno vanguardista son expuestas por Font en el libro ya mencionado:

A modo de relación telegráfica: el movimiento de las figuras al interior del plano y el movimiento de la cámara en relación con las figuras, dando sentido a sus trayectorias y a la manera en que habitan el espacio encuadrado o la manera en que lo abandonan; la ruptura de

los *raccords* de mirada y dirección, los nexos fundamentales para explicar la contigüidad espaciotemporal en el cine clásico; los valores propiamente filmicos del plano en su consideración espacio-temporal; el plano vacío, esto es, el plano que se prolonga cuando la figura lo abandona y que configura incertidumbres y esperas [...]; o las numerosas fragmentaciones espaciales a través de superficies que difuminan la acción o suspenden su flujo (bordes, espejos, ventanas, cuadros, escaleras), así como todo tipo de rarificaciones del cuadro [...]. Finalmente, las cuestiones referidas al espacio no deben aplicarse solamente al campo visual sino que afectan también, y muy profundamente, al componente sonoro [...]  
(304)

Estas implicaciones están presentes en la adaptación de *Carmen* de Carlos Saura, que se ha caracterizado por ser un híbrido entre la novela y la ópera, con una gran dosis de baile flamenco y el espíritu vanguardista que todo lo impregnó en el siglo pasado. La versión cinematográfica surgió luego de que Antonio Gades, uno de los bailarines y coreógrafos más prestigiosos de España, montara un espectáculo con el argumento de la novela en versión flamenco y con música de Bizet y de Paco de Lucía. Una experimentación de danza y música en que se narran dos historias que terminan mezclándose en un ambiente bohemio y extraño: Antonio, que en esta versión encarna el papel de José, busca a una actriz para interpretar el papel de Carmen en su compañía de baile, al encontrarla entabla una relación sentimental con ella hasta el punto en que los papeles representados parecieran poseer a los interpretadores y realizar en ellos el destino trágico al que están condenados desde el génesis mismo de la historia. El mismo argumento fue utilizado para la versión cinematográfica, en la cual tenemos ya conjugados literatura, danza, ópera, música y cine.

Es esta quizá una de las adaptaciones que plantean una reelaboración más heterodoxa en cuanto al texto. La *Carmen* de Saura reinterpreta los tópicos de las adaptaciones anteriores y expande los planos espaciales a dos niveles diegéticos; el primero es de la “realidad” como tal dentro de la historia; el segundo, en la historia que se representa dentro de la primera “realidad”; de tal modo que la Carmen de esa segunda “realidad”, la que suponemos más ficticia que la primera, pareciera apoderarse del entorno,

escapar de su prisión como personaje ficticio y envolver con esa magia de atracción gitana, que se respira también en la novela, la obra en su totalidad.

En esta película el elemento metanarrativo adquiere dimensiones inimaginables para el cine de la modernidad clásica, escapa desde el segundo plano de ficción y literalmente hechiza a los personajes hasta fundir los dos planos diegéticos en un híbrido absolutamente moderno y vanguardista. Las experimentaciones se plasma a diferentes niveles en el formato estético (en la música, que además rompe con los moldes impuestos por Bizet, en el vestuario, en el argumento, en la danza, a nivel escénico y espacial y sobre todo a nivel diegético), que reúne expresiones artísticas y las adapta a los dos planos fictivos en que se desenvuelve la trama.

Las líneas diegéticas entonces coexisten en el mismo espacio, pero lo transforman según se van desarrollando. Los espacios no son ya meramente físicos, sino también virtuales. La expresividad de los personajes es mucho más natural y va acorde a los intérpretes como actores dentro de una obra. Debido a este carácter de la trama como un lugar escénico, la utilería de la historia dentro de la historia va adecuándose al espacio virtual representado y se transforma al interior del mismo plano representativo, transformando ambos universos fictivos. Así es, por ejemplo, cuando Antonio pide representar la escena en que Carmen lleva a José a casa de la Celestina e indica: “Vamos a imaginarnos que esto es un camastro [señalando unas sillas acomodadas para la ocasión], aquí hay una lámpara [una lámpara de utilería baja desde la parte superior del encuadre], ahí hay una silla, ahí tendremos una mesa que será como una cómoda [dice, señalando al vacío]...” este tipo de indicaciones verbales, no sólo transforman el espacio virtual, sino también el espacio físico y la idea representativa que el espectador tiene de lo que observa,



pues además de imaginarse el espacio, los objetos que de utilizaría que se mueven para representar otros objetos (las sillas-camastro, por ejemplo) transforman la espacialidad de los dos universos que coexisten en el mismo plano geográfico. Esta, es además una escena larga, sin cortes donde la cámara va siguiendo a los personajes y se observa una continua mutación en el interior del encuadre, conllevando una transformación del espacio mostrado.

Así, con el cine moderno vanguardista habrá una reinvención y una experimentación continua con los espacios y los niveles diegéticos que el cine hipermoderno llevará a un nivel aún más intenso. El cine vanguardista y emancipador, nos dice Deleuze, se necesitaba para “releer todo el cine como hecho ya de movimientos aberrantes y de falsos *raccords*. La imagen-tiempo directa es el fantasma que siempre acosó al cine, pero se necesitaba el cine moderno para dar un cuerpo a ese fantasma” (Deleuze: 64)

Así los espacios en el cine de los años recientes han impugnado los espacios estructurados en los que se habían desempeñado las narraciones. Toman formas muy variadas, y cada uno de los universos representados puede tener características inéditas y endémicas, y estar, incluso, fuera de cualquier función referencial.

d) La hipermodernidad: Espacios híbridos y oníricos: *Dogville* e *Inception*

La era hipermoderna, que definen Lipovetsky y Serroy, tiene una naturaleza completamente diferente de las otras tres. Es a mi parecer la más interesante e inexplorada. Es una era donde los desarrollos tecnológicos permiten representar los universos ficticios más descabellados. Es un cine abierto a múltiples interpretaciones que impacta no sólo por sus relatos, sino también por su impacto visual y por la manera en que interactúan con nuestra realidad. Esta era presenta pocas investigaciones y es de la que menos se ha hablado, debido en parte a su proximidad cronológica. La era hipermoderna es nuestra era. Debido a esto, haré un especial hincapié en este apartado para analizar dos filmes representativos con universos espaciales muy peculiares: *Dogville*, de Lars Von Trier e *Inception*, de Christopher Nolan.

Con la película *Dogville* asistimos a una peculiar configuración del espacio narrativo cinematográfico, que se mantiene íntimamente ligada a la forma de representación del espacio narrativo literario. La película inicia con la descripción del espacio en el cual se moverán los personajes, mediante una toma cenital, de de la zona geográfica donde se supone se asienta el pueblo de Dogville, que es acompañada por la descripción verbal de un narrador en *off*. El narrador continua con una descripción general de los habitantes del pueblo, tras lo cual da paso a la configuración de espacios comunes, como el de la calle principal, que al igual que las demás calles son sólo unas cuantas líneas con nombres pintados sobre el piso; se nos dice que las casas son miserables, sin embargo no vemos

alguna, sólo vemos líneas. De pronto la cámara avanza, en la misma toma cenital, desde un plano general hasta un plano detalle de la mano de Tom, que cambia la estación en una radio de madera. Es ahí donde se involucra al espectador en la historia, una vez que la delimitación geográfica y las primeras descripciones fueron hechas. Así se establece una descripción verbal-imaginaria, de pocos elementos visuales de Dogville, este pueblo cuya configuración espacial, entonces, se hace a partir de dos planos, el visual y el verbal, que se funden en uno solo.

Begoña Gutiérrez San Miguel afirma que hay principalmente dos tipos de espacio dramático, el opresivo y el expansivo, siendo el primero aquel de ambiente asfixiante que se caracteriza por iluminación efectista, tensión psicológica y zonas de claroscuro; la segunda se configura a partir de iluminación equilibrada y ambientes distendidos. Añade a estas dos principales una tercera categoría espacial que denomina espacio neutro, en la que no existe necesidad de destacar particularmente nada y donde el hilo narrativo es únicamente la acción. (70-71) *Dogville* bien podría desenvolverse entre las categorías denominadas espacio opresivo y espacio neutro, pues la tensión psicológica es un punto clave a lo largo de todo el filme; como ocurre con la iluminación que delimita al poblado haciendo visible sólo lo que debería mantenerse dentro de su campo espacial. Es justo este efecto lo que ocasiona la sensación de encierro, el horizonte del pueblo termina donde termina la luz que lo dibuja y esa luz es muy escasa, entonces a pesar de tratarse una explanada, es decir sin una sola pared que delimite espacios físicos tangibles, la sensación de encierro es muy grande. Esto, a mi parecer se debe a que hay pocos referentes icónicos. Así, el espacio, aunque es abierto, se convierte en algo muy opresivo, casi claustrofóbico, lo que realza la falta de privacidad que se tiene en un pueblo pequeño, donde la intimidad

pierde su sentido privado para tomar un sentido colectivo ante el espectador, es decir, todos los personajes encerrados en el mismo espacio, abierto, pero plenamente delimitado. Al ocurrir esto, los objetos y delimitaciones físicas pierden su razón de ser, la narración se conduce ahora sólo por la secuencia de acciones de los personajes, y la inevitable tensión psicológica que la falta de objetos físicos conlleva. Así se prioriza el estado psicológico de los personajes, pues ello es una parte fundamental del tema de la película.

Gutiérrez San Miguel también nos dice que:

El inicio de una narración utiliza el espacio para ubicar al espectador en torno al lugar donde se va a llevar a cabo dicha acción, y para ello se sirve de diferentes recursos:

- a) plásticos, utilizando ciertos iconos de identificación,
- b) sonoros, a través de melodías canciones recursos acústicos, acciones en las que se introducen referencias en torno a los referentes espaciales. reuniones
- c) acciones en las que se introducen referencias en torno a los referentes espaciales. (70)

Como ya vimos, *Dogville* comienza con la ubicación geográfica del pueblo, los recursos plásticos se dan con los referentes icónicos que lo configuran (la mina, la iglesia, la montaña), (a). Los referentes sonoros se constituyen a partir de los ruidos ambientales, que en realidad son muy pocos y en los que destacan los ladridos del perro y las melodías de la banda sonora que reflejan el estado anímico de los personajes (b). La descripción de la forma en que la aguja de la iglesia apunta al letrero de abierto de la tienda de MaGinger hecha por McKey podría ser un ejemplo del tercer inciso, de igual manera la advertencia que Tom da a Grace al principio del film sobre lo peligroso que sería intentar escapar por la montaña, pues según él se trata de una pendiente muy peligrosa.

El papel del Narrador es fundamental. Hay un Narrador omnipresente que describe las acciones, aún cuando son visibles por el espectador, habla aunque sea absolutamente innecesario, sólo guarda silencio cuando algún personaje prorrumpe en diálogo, es decir, el

Narrador es quien lleva el hilo de la trama, de la misma manera que en un texto narrativo. Cuestión que en un medio filmico es bastante inusitado, al grado de hacer de *Dogville* una especie de radionovela visual. Para B. Gutiérrez el narrador se encontraría dentro de lo que denomina sonido diegético, el cual “Justifica el relato porque está unido a las acciones narrativas que en él se generan.”(107)

En cuanto al relato literario, el narrador se ve restringido por esa característica inherente a la lengua que es la linealidad, no puede describir todo al mismo tiempo y debe discriminar la información con la cual configurar su espacio narrativo. En *Dogville* el Narrador introduce la realidad verbal que construye el espacio físico y psicológico en que se mueven las emociones de los personajes. Pero también describe acciones específicas que serían difíciles de comprender por el espectador debido, como veremos más adelante, a la escasez de objetos físicos. Si tenemos en cuenta que: “toda representación verbal de una realidad no verbal, según Gérard Genette, no es más que una *ilusión mimética*, pues «el lenguaje significa sin imitar.»” (Pimentel: 110), encontraríamos que esto se lleva al plano visual y que la representación verbal que efectúa el Narrador deja de ser sólo verbal y por lo tanto más mimética, aunque no al cien por ciento, pues se apoya en la representación icónica de los elementos que constituyen al espacio físico y los matiza a partir de afirmaciones subjetivas.

Así pues, los dos medios con los que se vale *Dogville* para construirse son el relato visual y el relato verbal. El relato visual actúa como base del relato verbal, cimienta las percepciones espaciales que el Narrador —y los diálogos— se encargan de esclarecer, es decir, de configurar. Ambos planos son indisociables y mantienen la misma importancia. Conviven armónicamente y trabajan juntos para el mismo fin. Cada uno actúa en la forma

más conveniente al relato general, pues si fuera importante para la narración describir las puertas y otros objetos, éstos se mostrarían en el relato filmico, de tal manera que fueran perfectamente visibles, lo que sería el equivalente visual de la descripción. Por ejemplo, la escena en que Grace, hastiada, decide abrir las cortinas de la casa de McKey para dejar entrar la luz, en el relato narrativo literario habría sido necesario describir las ventanas sucias y el celestial halo de luz amarilla que se filtra hacia el rostro de Grace. Así pues en el relato narrativo visual bastaba con hacerlos corpóreos, pues sin duda eran necesarios para la narración. Habría sido muy poco práctico que el Narrador omnipresente describiera el ventanal; éste es uno de los pocos momentos de acción sin diálogos, el narrador no interviene, y se debe a que las acciones son muy explícitas y no hay necesidad de esclarecer el ambiente psicológico del momento. Así pues, cada plano narrativo interviene en el momento pertinente para construir un espacio verbovisual que se subordina o contribuye a la creación de la naturaleza psicológica de los personajes y de alguna manera se abstrae para no interferir con ella. La escena anterior se contrapone, por ejemplo, al momento en que los habitantes de Dogville se reúnen en asamblea para decidir si Grace puede o no quedarse, mientras ellos votan, ella reúne sus pertenencias y encuentra los regalos que le han dejado como despedida por si tiene que irse, esta secuencia es descrita en totalidad por el narrador, pues la sola acción sería insuficiente para revelar al espectador la historia espacial y emocional impregnada en cada uno de los objetos.

El hecho de que la escenografía sea escasa funciona de una manera similar, sobre todo en los diálogos, a la forma narrativa de la literatura, ¿cómo sucede? Cuando un lector se encuentra con un diálogo, el plano espacial desaparece, sólo queda la voz de los interlocutores; de igual manera, en *Dogville*, sobre todo en los diálogos que tienden a ser

más intimistas y que revelan estados psicológicos de los personajes, los objetos desaparecen y los encuadres muestran sólo los rostros de los personajes ante un fondo negro o desprovisto de objeto alguno, es decir, el plano espacial se subordina a los diálogos creando un efecto de intimidad, que sumerge al espectador en los estados emocionales de los personajes.

De esta forma se completa el mecanismo de descripción verbovisual, aunque para Luz Aurora Pimentel no es suficiente nombrar y describir detalladamente un espacio para proyectarlo en la consciencia del receptor; la única forma de hacer corpóreo un espacio es a partir de una suerte de “fenómeno descriptivo redundante”. (58) Respecto a esto hay otros discursos diegéticos que ayudan a la configuración total del espacio. Así tenemos que: “[...] el espacio sin referente revela un aspecto capital de la producción textual, que permanece oculto cuando la ciudad ficcional ostenta el nombre de una entidad geográfica real.” (Pimentel: 48) Entonces, cuando nos referimos a un nombre vacío, a un referente geográfico ficticio: “[...] el proceso de semantización gradual del nombre es evidente; al nombrar y describir, una y otra vez, las calles, la iglesia y las casas, siempre en referencia al mismo nombre, surge un espacio diegético único.” (Pimentel: 48) De esta manera un “[...] nombre inicialmente hueco es campo de imantación y resonancia de todo un mundo, taza de té vacía que al llenarse se convierte en representante de todas aquellas significaciones y formas que la han instituido en espacio diegético.” (Pimentel: 48-49)

Como ya dije, los elementos icónicos son escasos y por lo tanto se repiten a lo largo de toda la narración. Los más significativos son quizá la mina, la iglesia con su campana, la calle Olmo y la montaña. Pero también hay, a mi parecer, otro espacio que es sólo verbal, aunque igualmente importante que el icónico, es el espacio no representado, con el cual el

espacio que sí es representado adquiere verosimilitud. De igual manera es redundante, en esta categoría incluyo las alusiones a Georgetown, la casa de citas que frecuentaba Ben o el huerto de manzanas de Chuck. En ellos se amplían el espectro espacial de Dogville sin hacerse presentes físicamente, pero dotan al asfixiante poblado de un halo de verosimilitud al hacer patente que el enorme plató, esa enorme pizarra que ilustra al espectador sobre la naturaleza humana, no es todo el existente espacial en el cosmos del filme.

*Inception*, por su parte, puede analizarse como un espacio metafórico de los simulacros que Baudrillard define a en *Cultura y simulacro*. La posibilidad de que un mundo fictivo de ese calibre pueda ser un discurso que nos hable de nuestra propia realidad, entendida como una contemporaneidad que nos asedia en una red estructural de falacias, que adquieren el carácter de verdad, sólo puede ser entendida desde nuestro propio momento histórico.

Ya Valeriano Bozal, en *Mímesis: las imágenes y las cosas*, nos dice que la representación puede tener varios sentidos y que uno de ellos está anclado rigurosamente a la percepción. Y esa percepción está subordinada a las leyes de las convenciones histórico-culturales. (19) De este modo, la representación mimética, que ensancha sus posibilidades —en este mundo contemporáneo que apunta a la radicalización de las ideas— más allá de lo tradicional, puede producir figuras representativas en una articulación ficcional que embone perfectamente con la sensibilidad de los tiempos que vivimos. Así, nos dice Bozal: “La sensación se educa consciente pero también inconscientemente con la percepción cotidiana y sus exigencias, desde las que impone la TV hasta las que plantea la configuración de la sociedad urbana.” (26)



Podemos pensar entonces que a través de los discursos estéticos contemporáneos puede establecerse una reflexión sobre lo que implica el simulacro; *Inception* juega con esa dialéctica escalofriante que informa sobre lo real. Así nos dice Baudrillard:

De este modo, por todas partes vivimos en un universo extrañamente parecido al original, las cosas aparecen dobladas por su propia escenificación, pero este doblaje no significa una muerte inminente pues las cosas están en él ya expurgadas de su muerte, mejor aún, más sonrientes, más auténticas bajo la luz de su modelo, como los rostros de las funerarias. (24)

*Inception*, pues, es una representación metaforizada del espacio de la sociedad del simulacro, de una sociedad que duda de lo real. Esa duda se debe, en gran medida, a las posibilidades de simulación-ficción que inauguran las nuevas tecnologías que se han vuelto cotidianas. La película se convierte entonces en una lección sobre el espacio de las simulaciones, en una metáfora de lo que Baudrillard denuncia y que se filtra a las artes, y las permea convirtiéndose, todo el proceso, en la poética de estos tiempos, una poética que se confunde con lo ficticio de las narraciones. De tal modo que, en este caso, esa perpetua lucha entre la realidad y la ilusión, entre el mundo onírico y el mundo de la vigilia, con la cual está constituida la totalidad del filme, opera, bajo esta mirada, como un ejercicio de mimesis metafísica de un espacio cotidiano, pero inasible; es decir, opera como una representación metaforizada del mundo en el capitalismo tardío, que se apoya en las vías ficcionales que éste abre hacia la validación de una fantasía contemporánea que nos habla de nuestra propia situación en el mundo, como signo de la época actual. O como diría Baudrillard “[...] la histeria característica de nuestro tiempo: la de la producción y reproducción de lo real.” (24)

Así las cosas, la vía de esta metaforización es la relación entre el espacio de la vigilia y el espacio onírico, y cómo lo simulado acaba con lo real; a través de esta dicotomía aquella otra, que es la que Baudrillard defiende (realidad/simulacro), se ve

reflejada; y si la tesis de Baudrillard delinea y describe la sociedad contemporánea, la película se convierte en una representación del simulacro que la envuelve.

¿Cómo se representa un simulacro?, ¿de qué color es?, ¿a qué se parece? Sin duda los objetos no físicos, lo no tangible, no pueden ser representados con la misma facilidad que lo objetos que sí lo son. Quizá para lograrlo haría falta que la representación pasara a través de un filtro subjetivo, que se encargara de darle forma. Así pues, la metáfora espacio de vigilia/espacio onírico se convierte en una representación de la simulación, que se articula a través del despliegue de los hechos conforme a las leyes temporales y espaciales de la propia ficción del filme, y a través de las posibilidades prácticamente infinitas del poder de confusión del mundo onírico; que permite que el simulacro de la realidad, en ese viaje de inmersión al fondo de la psique humana, realice un daño verdadero al inconsciente del soñador.

Así, el simulacro puede engañar y transformar al inconsciente mediante la simulación total de la realidad; es decir, a partir de un simulacro la realidad del mundo efectivo, o lo que se representa como el mundo efectivo dentro del filme, se transforma verdaderamente. Pues bien lo dice el pensador francés: “Pero, ¿por qué habría de detenerse el simulacro en las puertas del inconsciente? ¿Por qué el «trabajo» del inconsciente no podría ser «producido» de la misma manera que no importa qué síntoma de la medicina clásica? Así lo son ya los sueños.” (8) Sin embargo, a mi parecer, aunque está presente este revés de la realidad, la película de Nolan no intenta ser una mimesis de los sueños, no representa al mundo onírico en su normalidad cotidiana, porque los sueños no son así, no son lineales, ni siguen un patrón, ni una lógica interna, no se desarrollan por niveles y por supuesto no son thrillers de acción, sino lo que se representa es una especie de sensibilidad

de la duda; representa esa angustia que proviene del desconocimiento y de la duda generalizada que encierra al sujeto en todos los aspectos de su vida en un espacio inasible.

Esta duda generalizada se potencia con el desarrollo de las tecnologías que permiten modificar la realidad<sup>13</sup> hasta el punto de poner en duda su naturalidad y por tanto su verdad. En la película esa alucinación consensuada que son los sueños compartidos es posible gracias a la experimentación con tecnología militar<sup>14</sup>, que funcionaba en un principio como simulador de batalla; algo muy parecido a los simuladores actuales de realidad virtual.

Esta condición de un avance tecnológico permite, en la película al igual que en la sociedad actual, la saturación de sentidos hasta el punto en que ya no es posible distinguir el original de la copia. Ello explica o valida de alguna manera las extrañas reglas que se forman dentro del espacio fictivo, que se configura en el nivel de “realidad” del filme y que se profundiza con cada nivel de sueño. Esas reglas oníricas que no tienen fundamentos más allá de los que, se intuye, dictan las peculiaridades operativas del aparato que permite los sueños grupales. Así, las proyecciones del inconsciente como anticuerpos, el uso de los tótems, que funcionan como un asidero a la realidad, la música de Edith Piaff que indica al soñador que el tiempo onírico se termina, exigen del espectador respetar en todo momento el pacto ficcional. Sólo así será verosímil que cada nivel de sueño forme otros espacios fictivos, que se forman, a su vez, dentro de los precedentes, cada uno con sus propias reglas; lo que hace verosímil, también de alguna manera, toda esa repetición fractálica de profundidad espacial y temporal.

---

<sup>13</sup> Pensemos en una fotografía manipulada digitalmente, por ejemplo.

<sup>14</sup> Es por eso que tiene sentido, por ejemplo, que alguien es herido dentro del sueño, sufra de problemas bastante “reales”... como Saito cuando es herido y se desangra hasta la muerte, sin poder revertir ese hecho, sino bajo las reglas mismas que los mundos ficcionales dictan; y no mediante las posibilidades que un sueño lúcido podría ofrecer, como sería si la película fuera una mimesis rígida de los sueños.

Entonces, si para Bozal representar significa “organizar el mundo fáctico en figuras” (22), y el nivel más básico de esa organización es el espacio y el tiempo, en el que se inscriben otros más complejos, quiere decir “que también el espacio y el tiempo lejos de ser datos, se organizan como figuras, «les proporciono» un significado que no estaba dado de antemano, el objeto no lo tiene como una etiqueta, surge en su representación.” (Bozal: 22)

La película, en este sentido, es toda una orquesta en cuanto a la disposición del espacio y el tiempo. Es un hecho que para que esta orquestación espacio-temporal sea efectiva, el espectador debe entender que el pacto de referencialidad que establece la película con el mundo efectivo es muy, muy laxo. Así, si el pacto de referencialidad es muy libre, el pacto de ficcionalidad entablado entre el espectador y la obra debe ser más estrecho. Pero el espectador sabe, de alguna manera, que en el mundo actual entabla también un pacto ficcional con su propio espacio real. Si el simulacro está allí, el sujeto se vuelve protagonista de su propia ficción.

¿Cómo interpretar entonces la película? Ya he dicho que podría verse en ella la representación de un hecho social que envuelve, y separa de alguna manera, la interacción humana presente con su espacio referencial, como un velo que desdibuja lo real; es decir, como una referencia de la realidad, entendida como un problema de comunicación y de la mirada humana, un problema de la constitución de los saberes y de cómo interactúan los hombres. Si es así, entonces, de la misma manera que en el espacio real los acontecimientos que constituyen el simulacro pueden ser interpretados de múltiples formas, —una multiplicidad de sentidos en la que todas las interpretaciones son reales— la película, mimesis metaforizada del espacio de nuestra sociedad del simulacro, se presta también para el mismo ejercicio, porque la verdad de los hechos desaparece, queda oculta, en el

momento en que deja de haber un solo sentido, una sola explicación y tenemos múltiples sentidos, múltiples explicaciones. El espacio de *Inception*, entonces, es una representación de la red estructural en la que, en el espacio real, el sujeto está preso. Además queda todo velado u opacado por la parafernalia de acción y tensión que podría estar enmascarando la importancia del relato total: “De este modo, los hiperrealistas fijan con un parecido alucinante una realidad de la que se ha esfumado todo el sentido y toda la profundidad y la energía de la representación. Y así, el hiperrealismo de la simulación se traduce por doquier en el alucinante parecido de lo real consigo mismo.” (Baudrillard: 49) En el filme también se subvierte el espacio real por el simulado, el final ambiguo sugiere la posibilidad de que el mundo que tenía que ser el real, es en verdad el simulacro.

Para Lipovetsky y Serroy la pantalla global hipermoderna afecta la manera en que percibimos el mundo actual. Se trata de una cinematización del nuevo siglo que rige tanto la vida privada como la social. El cine entonces puede funcionar, bajo este panorama como un referente del mundo contemporáneo, reflejando sus problemas y sus múltiples dimensiones. También Eduardo Subirats advierte de la omnipresencia de las pantallas:

Pantallas nos informan; pantallas nos ponen en contacto con el mundo; pantallas nos vigilan; pantallas formulan nuestros deseos y extienden nuestros sentidos; pantallas registran, reproducen, producen, crean; pantallas nos sitian; pantallas trazan las señas de nuestra identidad subjetiva y nuestro inconsciente colectivo; pantallas dan cuenta de nuestra felicidad y nuestra desesperación... Todo, desde nuestros sueños hasta las grandes decisiones que afectan al porvenir de la humanidad parece haberse convertido en un prodigioso efecto de pantalla. La definición de una cultura y una sociedad como espectáculo a gran escala, y la complementaria concepción de la existencia reducida a un efecto de pantalla supone, al mismo tiempo, aceptar que nada puede escapar a una concepto extendido y universal de diseño. (12)

El cine de la era hipermoderna, entonces, tiene una constitución radical y multidimensional que corresponde con la era en que se presenta. Si el cine primitivo tomaba sus modelos de representación de la novela decimonónica y el cine vanguardista de

la novela vanguardista, quizá el cine de la era hipermoderna toma como modelo una propia metareferencialidad y la manera en que interactúa con el mundo actual. Un mundo que es el relato de sí mismo. Las formas de representación, por supuesto iban a adaptarse a los tiempos, como lo han estado haciendo desde que se inventó el cinematógrafo.

## Conclusiones

El espacio es un elemento indispensable para cualquier relato. Una historia siempre ocurrirá en algún espacio determinado con características específicas. En una narración audiovisual como el cine es imposible eludir el soporte de la acción. Por lo tanto, todas las narraciones posibles estarán siempre sucediendo dentro de coordenadas geográficas cuyas particularidades y atributos serán dados por la instancia narradora de la cámara, que condicionará la visión y modificará la imagen mostrada.

A lo largo de este estudio he analizado este espacio cinematográfico como un elemento de vital importancia en la narrativa fílmica, sujeto a particularidades propias de su canal de significación audiovisual. Mostré los recursos técnicos que el cine despliega, utiliza y mezcla en la creación del espacio en sus narraciones, los cuales considero que son: la imagen, el encuadre, el fuera de campo, el montaje, la atmósfera y los elementos no icónicos. Cada uno de estos factores tiene sus propias características internas que se articulan al engranaje total.

Estos componentes morfológicos contienen en su totalidad los artificios técnicos propios de los procedimientos cinematográficos de narración. Analicé estos elementos de una manera abstracta sin enfocarme en ejemplos determinados para lograr una mayor objetividad en el procedimiento técnico como elemento posible de configuración espacial. Pero dado que los filmes difícilmente pueden ser generalizados, no resulta sencillo hablar

de un espacio cinematográfico como tal, sino más bien del espacio de determinada obra fílmica y su contexto.

Estos contextos están determinados la mayoría de las veces por la época en que ocurrieron. Esto debido a las diferentes renovaciones estéticas y tecnológicas que ha sufrido el cine y que han permitido la aparición del color, o del sonido en sus primeros años, hasta los recursos computarizados más recientes. Cada uno de estos avances y descubrimientos han repercutido en el cine cronológicamente posterior. Es por esto que resulta pertinente esquematizar ejemplos paradigmáticos bajo una división temporal más o menos identificable. Por esto tomé como base las divisiones de Lipovetsky y Serroy. Las cuatro eras que describen representan los puntos clave de las transformaciones paulatinas de la forma de narrar del cine, evidencian su evolución y la gradual conquista de sus propios recursos, que por supuesto han repercutido en la forma en que representa sus espacios.

Así, las modernidades primitiva y clásica corresponden a un periodo de descubrimiento del cinematógrafo como un ente que puede crear un lenguaje y su posterior consolidación y explotación comercial e industrial. Esta época es de la que más se ha hablado históricamente, pues la lejanía cronológica y su importancia histórica ya confirmada han dado lugar a múltiples estudios sobre su naturaleza.

A estas le sigue la modernidad vanguardista y emancipadora, que representa una nueva búsqueda, un momento de descubrimiento que ha permitido al cine desprenderse del método de representación decimonónico que había ceñido las obras hasta entonces. La modernidad vanguardista sentó las bases para era del cine hipermoderno. Este último es el que más me interesa por lo complejo e ignoto de su constitución. Es, debido a su juventud,



el periodo del que menos se ha hablado y cuyos engranes menos se han estudiado. Se trata de un cine complejo que demuestra haber dominado ya los recursos legados por sus antecesores y los explota de maneras imposibles para otros medios de representación, además, en él las posibilidades metaficcionales e intertextuales se expanden, no sólo con toda la tradición narrativa anterior, sino también con la actualidad de los relatos de la globalidad contemporánea.

Así pues, he dado un panorama general de los procesos e historia de la configuración del espacio narrativo cinematográfico a lo largo de su existencia, tomando en cuenta sus diferentes contextos cronológicos y los medios de producción técnicos. Conjunto este que ha permitido al cine desarrollar un lenguaje pleno y propio de representación y narración de los relatos.

## Bibliografía

- Adorno, Theodor W., *El cine y la música*/Theodor W. Adorno, Hanns Eisler; traducción Fernando Montes, Madrid: Editorial Fundamentos, 1976.
- Aumont, et al. *Estética del cine. Espacio fílmico, montaje, narración, lenguaje*. Barcelona: Paidós, 1989.
- Aumont, Jacques, *El ojo interminable: cine y pintura*; traducción: Antonio López Ruiz. Barcelona: Paidós, 1997.
- Balázs, Béla, *El film: evolución y esencia de un arte nuevo*, Barcelona: Gustavo Gili, 1978.
- Barthes, Roland, *La Torre Eiffel: textos sobre la imagen*, selección y traducción de Enrique Folch Gonzalez, Barcelona; México: Paidós, 2001.
- Baudrillard, Jean, *Cultura y simulacro*; traducción Pedro Rovira Barcelona: Kairos, 1978.
- Bettetini, Gianfranco, *Cine: Lengua y escritura*, México: Fondo de Cultura Económica, 1975.
- Bordwell, David, *La narración en el cine de ficción*, traducción. Pilar Vázquez Mota, Barcelona: Paidós, Ibérica, 1996.
- Bozal Fernández, Valeriano, *Mimesis: las imágenes y las cosas*, Madrid: Visor, 1987.
- Bresson, Robert, *Notas sobre el cinematógrafo*, traducción de Saúl Yurkievich, México: Era, 1979.
- Brunetta, Gian Piero: *Nacimiento del relato cinematográfico*. Cátedra, Madrid, 1987.
- Burch, Noël: *El tragaluz del infinito*. Cátedra, Madrid, 1995.
- Carmona, Ramón, *Cómo se comenta un texto fílmico*, Madrid: Cátedra, 1991
- Deleuze, Gilles, *La imagen-movimiento: Estudios sobre cine I*, traducción de Irene Agoff, Barcelona; México: Paidós, 1984.
- Eisenstein, Sergei Mijailovich, *Teoría y técnicas cinematográficas*, Madrid, Ediciones Rialp, 1957.
- “Espacio” en *Diccionario de la Lengua Española, Vigésima segunda edición*, versión en línea: <http://lema.rae.es/drae/?val=espacio>

- Font, Domènec, *Paisajes de la modernidad: cine europeo*, Barcelona; México: Paidós, 2002.
- Gaudreault, André, *Cine y literatura: narración y mostración en el relato cinematográfico*; prefacio de Paul Ricoeur y Tom Gunning; traducción de Raquel Gutiérrez Estupiñán, Puebla, Pueb, Universidad del Arte, México, D.F., 2011.
- Gaudreault, André y Francois Jost, *El relato cinematográfico*, traducción de Núria Pujol, Barcelona, Paidós, 1995.
- Gimferrer, Pere: *Cine y literatura*. Planeta, Barcelona, 1985.
- Gutiérrez Espada, Luis, *Narrativa fílmica: Teoría y técnica del guión cinematográfico*, Madrid: Pirámide, 1978.
- Gutiérrez San Miguel, Begoña, *Teoría de la narración audiovisual*. Cátedra, Madrid, 2006.
- Ingarden, Roman, "Concreción y reconstrucción", en *Estética de la recepción*, edic. de Rainer Warning, Visor, Madrid, 1987.
- Jacques Aumont [y otros.], *Estética del cine: espacio fílmico, montaje narración, lenguaje*, traducción de Nuria Vidal, Barcelona; México: Paidós, 1985.
- Konigsberg, Ira, *Diccionario técnico Akal de cine*, traducción: Enrique Herrando Pérez, Francisco López Martín, Madrid: Akal, 2004
- Lipovetsky, Gilles y Serroy, Jean, *La Pantalla Global*, Cultura mediática y cine en la era hipermoderna. Anagrama, Barcelona 2009
- Martin, Marcel, *El Lenguaje del cine*; traducción: María Renata, Segura Edición, Barcelona: Gedisa, 2008.
- Mérimée, Prosper, *Carmen*, ed. de Luis López Jiménez y Luis Eduardo López Esteve; tr. de Luis López Jiménez y Luis Eduardo López Esteve, Madrid, Cátedra, 1989.
- Neira Piñeiro, Rosario, *Introducción al discurso narrativo fílmico*, Madrid: Arco Libros, 2003.
- Peña-Ardid, Carmen, *Literatura y cine: una aproximación comparativa*, Madrid: Cátedra, 1999.
- Pérez la Rotta, Guillermo, *Génesis y sentido de la ilusión fílmica*, Bogotá: Universidad del Cauca: Siglo del hombre, 2003.
- Ramírez, Gabriel, *El cine de Griffith* Ed. Era, México, 1972.

“Space” en *Britannica Online Encyclopedia* :  
<http://www.britannica.com/EBchecked/topic/557313/space>

Steiner, George, “Mérimée” en *A propósito de Prosper Mérimée y su obra*, Bogotá; México, Norma, 1990.

Subirats, Eduardo, *Culturas virtuales*, México: Editorial Coyoacán, 2001.

Vila, Santiago, *La escenografía: cine y arquitectura*, Madrid: Cátedra, 1997.

Zubiaur Carreño, Francisco Javier, *Historia del cine y de otros medios audiovisuales*, 3a ed. ampliada, Pamplona: Universidad de Navarra, 2008.

## Filmografía

Griffith, David, *The birth of a nation* (1915)

Griffith, David, *Intolerance* (1916)

Hitchcock, Alfred, *Psycho* (1960)

Nolan, Christopher, *Inception* (2010)

Saura, Carlos, *Carmen* (1983)

Vidor, Charles, *The loves of Carmen* (1948)

Von Trier, Lars, *Dogville*(2003)

Wachowski, Andy y Larry, *The Matrix* (1999)

Wallace, Tommy Lee, *It* (1990)