



# ESPACIOS Y ESCENARIOS en el CINE

## Mutaciones varias

El tratamiento del espacio en el cine no siempre fue tan vasto como hoy en día, ni la Dirección de Arte un área implantada en el engranaje del quehacer cinematográfico. El autor nos habla sobre el desarrollo de estos terrenos.

*Isaac León Frías*



*Sin City* 4



► *Casablanca*

Parece algo obvio: el espacio no se ha representado siempre de la misma manera en el encuadre cinematográfico. Pero lo que parece obvio oculta en este caso diversas mediaciones que corresponden al desarrollo de la tecnología, al empleo de las operaciones del lenguaje cinematográfico y a las condiciones de recepción del espectador. Aclaremos, por lo pronto, que nuestro enfoque se centra en la pantalla de las salas de cine, y no por ignorar a las otras, que tanta importancia tienen en estos tiempos, sino porque las películas en soporte digital se siguen haciendo para verse, en primer lugar, en esas superficies. Por lo tanto, y aun cuando la televisión y los usos del video han ido influyendo en los modos de tratar el encuadre, al menos en una parte de la producción industrial, las películas en su mayor parte se hacen para llenar en mayor o menor medida las dimensiones del recuadro luminoso frente al cual se sientan los espectadores en las salas públicas.

## Espacios pretéritos de la imagen fílmica

Por lo pronto, cuando los hermanos Lumière inician la andadura del cinematógrafo, y a pesar de no disponer de una conciencia de la potencial escala de planos que tenían entre manos al acti-

var la manivela, visualizan sin pretenderlo varias de las opciones que ofrece la distancia de la cámara. En otras palabras, empiezan a planificar de hecho, especialmente cuando, como en el célebre *La llegada del tren a la estación* (1895), con la cámara ubicada en el andén, el tren ingresa diagonalmente en la estación dirigiéndose a la esquina izquierda del encuadre, acercando con ello el objeto móvil encuadrado. La variación de planos no procede allí del cambio de ubicación de la cámara o de la mayor o menor distancia frente al objeto filmado, sino del movimiento del tren en el interior del campo visual que va 'atravesando' distancias hasta detenerse, dejando ver el descenso de los pasajeros. La herencia fotográfica del siglo XIX se trasluce en los panoramas que la cámara encuadra, se trate de distancias cortas como las de *La comida del bebé* (1895), *Partida de cartas* (1895) u otras de mayor amplitud.

Más adelante, la primacía de las filmaciones en estudio, que trae consigo el proceso de conversión del cinematógrafo en una práctica industrial, no contribuye a la potenciación de ese espacio visual que inauguraron los Lumière ni al 'despegue' de la variedad de planos, pues la distancia se estandariza en el plano de conjunto, con la cámara fija frente a los actores que se desplazan de derecha a izquierda o viceversa, con telones o fondos pintados.

Véase *El asesinato del Duque de Guisa* (1904), de Ferdinand Zecca, o la producción de Edison, *Julio César* (1913), para apreciar la manera en que a uno y a otro lado del Atlántico se reproducían modos similares de representación, procedentes del modelo teatral canónico que se impuso en la elaboración de las ficciones, reduciendo esa herencia fotográfica de los Lumière a un simple mecanismo de selección y reproducción de escenas.

A esa primacía del estudio se van a oponer los precursores que optan por los exteriores, con lo cual la imagen 'respira', la cámara empieza a moverse, los planos a establecerse y el montaje a dinamizar la acción. Con Griffith se produce una suerte de síntesis: no renuncia al estudio, pero valoriza también las escenas al aire libre. En *La chica y su confianza* (1912) demuestra que la alternancia entre el lugar cerrado y el abierto funciona narrativamente, y que el cotejo entre las dimensiones espaciales de uno y otro ofrece una variación en la perspectiva visual que favorece la concentración y el interés de la mirada del espectador. Además, la escenografía en los interiores empieza a tener una entidad propia, y dejará de ser un mero simulacro de fondos pintados.

Los años veinte, de apogeo del período silente, son un campo fértil de búsquedas y hallazgos. La escenografía asume un rol hasta entonces no visto en las representaciones expresionistas y en una parte significativa del cine alemán. En otras experiencias, que desbordan los límites del estudio, se tiende a la estilización —como el Gance de *La rueda* (1923) y de *Napoleón* (1927), o el Vidor de *La multitud* (1928)— o a la simplificación, como en *La tierra* (1922), de André Antoine, o en *Ménilmontant* (1926), de Dimitri Kirsanoff. Esas propuestas, de pronto, se ven bastante sofrenadas por la llegada del sonido. Con la sonorización, el estudio se ve repotenciado, y a ello contribuye la película pancromática en blanco y negro, la iluminación expresiva y el formato plano de la imagen (1x1:33). No es que los exteriores dejen de lucirse, como en las escenas que tienen como marco al Monumental Valley en *La diligencia* (1939), de John Ford, pero es la filmación en estudio (y eso incluye al mismísimo Welles de *Ciudadano Kane*, 1941) la que gana abrumadoramente. El talento de los

*art directors* se enseñorea durante varios lustros.

Con el neorrealismo, y no siempre en exteriores 'reales', es decir en las calles, pues, fuera de las películas de Rosellini y poco más, buena parte se filmó en exteriores de estudio, se produce, al menos parcialmente, el efecto del espacio documental incorporado como marco de una historia que también se siente propia de ese espacio. Pero el ensanchamiento del campo visual viene luego, con los nuevos formatos que alargan la horizontalidad y reducen la altura de la imagen.

Así, desde los años cincuenta, la hegemonía del estudio se ve cuestionada. Es probable que, diez años más tarde, *Casablanca* (1942) no se hubiese filmado en su integridad en los estudios de la Warner, pues no hay un solo *stock shot* de la ciudad marroquí original en la cinta que dirigió Michael Curtiz. En 1953 ya se oteaba un panorama más expandido y, al menos, los exteriores tendían a ser registrados en los escenarios naturales, como ocurrió con *El secreto de los incas* (1954), de Jerry Hopper, parcialmente filmada en el Cusco. La horizontalidad de los nuevos

formatos impone sus fueros, y así como se multiplica el salto a los exteriores naturales, así también el volumen del encuadre proporciona nuevos modos de visualización, potenciando la representación de los grandes espacios. Véase la inmensidad de los desiertos de *Lawrence de Arabia* (1962), mostrados en grandes planos generales.

Las nuevas olas reivindican nuevamente el realismo de los escenarios, aún valiéndose para ello de los sets de filmación convencionales, y otro tanto va haciendo una parte de la producción de Hollywood, sin que se pierdan las galas de la tradición del estudio, que, disminuido por los cambios que azotan a la gran industria de Hollywood, sobreviven dignamente, como se puede apreciar en *Almas en conflicto* (1965), *Cómo robar un millón de dólares* (1966) y *Hello Dolly!* (1969).

### Espacios y 'no-espacios' del cine digital

La década de los setenta marca un punto de cambio. La tecnología digital irrumpe, pese a encontrarse en una

etapa inicial, y con ella la concepción escenográfica se modifica. La trilogía inicial de *La guerra de las galaxias* señala el comienzo de un patrón que las aventuras fantásticas y la ciencia-ficción van a multiplicar en los años siguientes hasta llegar a los hitos que significan *Jurassic Park* (1993), *Toy Story* (1995) (el arranque de la animación hecha en programas informáticos), *Titanic* (1997), *Matrix* (1999), la saga de *El señor de los anillos* (2001-2003) y *Avatar* (2009). Por cierto, no solo el universo de la fantasía se ve beneficiado por la tecnología en boga; también las incursiones en el pasado, como *Gladiator* (2000) y, más recientemente, *Éxodo* (2014) (Cecil B. DeMille no hubiese podido hacer la separación de las aguas como se hace en el filme de Ridley Scott). En los tiempos que corren, y con el encumbramiento de los superhéroes de la Marvel y sus congéneres, la amplitud para las variaciones de los diseños de ciudades, calles y paisajes naturales y nada naturales es tanta que, al menos por ese lado, no hay riesgos de repetición excesiva o agotamiento. La versatilidad de las imágenes creadas en la computadora por medio del CGI (Computer-ge-



Éxodo ◀

▶ *Los fantasmas de Scrooge*



nerated imagery), permite avizorar un futuro cercano con muy diversas aplicaciones en el terreno de la fantasía.

La naturaleza misma del espacio visual y escenográfico se ha transformado. Con trucos ópticos o no, los escenarios habían sido inevitablemente reproducciones fotográficas (o, mejor, cinematográficas) de lo 'real'. Con la tecnología digital los escenarios no existen en la 'realidad', sea de la calle o del estudio. Son puramente virtuales, aunque en algunos casos incorporen figuras humanas o parcelas de lugares existentes (o reconstruidos) en el estudio o fuera de él. En las propuestas más extremas, prácticamente en el terreno de la animación, por ejemplo, algunas películas de Robert Zemeckis —*El expreso polar* (2004), *Los fantasmas de Scrooge* (2009)—, *300* (2006) de Zack Snyder, o las dos *Sin City* (2005 y 2014) de Robert Rodríguez, se construyen universos en los que no hay prácticamente nada que no sea creación de laboratorio, en este caso, de programa cibernético. La atadura al escenario, tal como se había conocido,

desaparece por completo en estos casos, en los que incluso la cámara está prácticamente ausente. Antes, solamente la animación y unas pocas obras experimentales prescindían de la cámara; ahora se realizan cada vez más ficciones fantásticas con figuraciones humanas que no requieren en absoluto de las operaciones de la cámara.

Los recursos digitales, empero, no solo favorecen el despliegue de los efectos especiales, de los escenarios cibernéticos, de los universos super-tecnificados o de aquellos que remiten a parajes de extraño exotismo o a las alturas de lejanas galaxias. El realismo más llano o pedestre también se obtiene por la vía digital, aunque aquí la cámara sigue teniendo un rol decisivo. Hoy, todo (o casi todo) se hace digitalmente, y aun cuando no se apela a los efectos especiales y se registra de manera similar a lo que se hacía con la cámara filmica, el efecto de las cámaras digitales no es el mismo, y eso se traduce en la reproducción del espacio, en la movilidad de la cámara, en la cadencia de la imagen, en la iluminación y en la

visualidad de los escenarios. Aunque no de manera evidente en todos los casos, el nuevo soporte facilita una mayor 'tridimensionalidad' dentro del campo visual, más aún cuando la cámara se desplaza. En tal sentido, la impresión física de los relieves y las perspectivas puede ser más vívida y sensorial (en cierto modo, más 'táctil') que la ofrecida por el encuadre cinematográfico, y todo indica que esa potenciación se va a ir percibiendo con mayor nitidez y resolución óptica a medida que se afinen aún más las cámaras. Al margen del uso (y del abuso) al que se ha sometido, por necesidades crematísticas, el recurso de la tercera dimensión, no será necesario ningún lente para apreciar los pliegues de un espacio que se expande.

También el registro de la duración deja de ser lo que era en la etapa de predominio de la imagen filmica. El *tour de force* de la escena inicial de *Sombras del mal* (1958), o la laboriosa construcción de *La soga* (1948), dejan de ser el reto que fueron en su momento. Con ello, el sueño warholiano de la dura-



ción indefinida se materializa, permitiendo así las 'naturalezas muertas' de un James Benning o ese *travelogue* por una parte de la historia imperial zarista en *El arca rusa* (2002). No es ajena la dimensión temporal que aporta la duración extendida a la percepción del espacio, como se puede apreciar en *Five* (2003), de Abbas Kiarostami, con la cámara detenida, o más aún en esas experiencias de falsos 'documentales de terror' tipo *REC* (2007), donde el dinamismo de la cámara en mano atraviesa pasillos y salones, reproduciendo la impresión del tiempo 'real' y también la apariencia de lugares vistos 'en bruto', sin el menor acalamiento de la imagen.

Estamos aún en la etapa inicial de un capítulo de la historia del cine cuyo decurso traerá, sin duda, no pocas sorpresas, pero lo que ha venido ofreciendo ya muestra un abanico de posibilidades que obligan a replantear los conceptos canónicos en torno al espacio representado, al diseño visual y a las aplicaciones escenográficas. ◻

## ESPACIOS DE ANIMACIÓN 3D EN HOLLYWOOD

Lorena Escala Vignolo

La completa generación por computadora permite a los artistas modelar universos desde cero. De ahí que, en la mayoría de casos, se opte por presentar mundos muy distintos a los que vivimos y en los que incluso los elementos del escenario cobran vida o tienen cierto grado de interactividad. *La casa de los sustos* (2006), por ejemplo, dota de vida a su antagonista: una casa que toma las formas que más aterran a sus jóvenes inquilinos. Probablemente ha sido esta la razón por la que la animación es la técnica predilecta del cine infantil. Y aunque por mucho tiempo el 2D fue la norma en Hollywood, se ha impuesto ya la animación en 3D gracias a estudios como Pixar, Dreamworks y Fox Animation Studios.

No son de extrañar las incursiones en mundos extraterrestres y viajes intergalácticos (*Home*, 2015; *Wall-E*, 2008; *Operación escape*, 2013). Estas permiten trabajar una estética por completo distinta y variada, así como generar acción en escenarios desconocidos. Por otro lado, están aquellos mundos exóticos (*Madagascar*, 2005; *Río*, 2011; *La Era del Hielo*, 2002) cuyos protagonistas suelen ser animales que realizan travesías por una naturaleza que, antes de acogerlos, les plantea algunos retos que afianzarán su amistad.

Un tema que desarrollan mucho estas películas y que configura el modo como establecen la relación con el entorno, es la máxima del 'no hay lugar como el hogar'. El concepto de la fami-

lia es uno de los valores que más se busca inculcar (*Up*, 2009; *Toy Story*, 1995; *Intensa-Mente*, 2015). De ahí que tengamos estas secuencias lacrimógenas de un joven Carl y su novia Ellie hablando de sus próximas aventuras en la casa de sus sueños mientras pasan los años y no ven sus planes realizados. O de un abandonado Woody mirando con tristeza la marca que dice 'Andy' en la suela de sus botas vaqueras mientras recuerda las tardes de juego en la habitación de su hogar. En otros casos, como *Home* (2015) o *Wall-E* (2008), es la figura de la Tierra, y no la de la casa, la que cobra importancia.

Mezclar niveles de realidad o dos mundos muy distintos que operan en paralelo es también muy común, como un recuerdo de la existencia de la fantasía al otro lado de nuestra puerta. Esto es lo que, literalmente, sucede en *Monsters, Inc.* (2001). *Intensa-Mente* (2015), el último estreno de Disney-Pixar que dio que hablar hasta en Cannes, genera un universo completamente nuevo y estructura la mente como un juego de relaciones donde confluye nuestra memoria y luchan nuestras emociones. En *Toy Story* existe el mundo de los juguetes y el de los humanos. En *La gran aventura Lego* (2014) colisionan Legolandia y nuestro mundo, uno donde Will Ferrell interpreta al Señor Negocios, defensor de la uniformidad. Suerte que, mientras los juegos (en físico o en computadora) existan, no habrá Will Ferrell que pueda detener el impulso creativo.

