

INTRODUCCIÓN

Las personas nos comunicamos con los demás de distintas maneras, pero siempre para que exista comunicación debe haber estos elementos:

- **El emisor:** es quien transmite la información (da el mensaje).

En el curso estamos viendo que es en este caso el cineasta entendido como el director.

- **El mensaje:** es la información que se transmite (lo que dice o intenta comunicar el emisor).

Esto es el tema, la información, el mensaje del cineasta. En términos generales: la película.

- **El receptor:** la persona o personas que reciben el mensaje.

Ustedes, yo. El público, pues.

- **El código:** es el tipo de lenguaje que se utiliza en la comunicación.

En este caso específico: el lenguaje cinematográfico.

- **El canal:** es el medio por el que circula el mensaje.

La imagen en movimiento proyectada o en la pantalla, el sonido (bocinas)

Ahora bien, si entonces ya tenemos al emisor, tenemos el mensaje (la película o cierta secuencia de ella), tenemos al público y tenemos el canal, es obvio que lo que nos hace falta para desentrañarla, entenderla y apreciarla es el código, el lenguaje.

“Pero yo entiendo muy bien las películas cuando las veo”, me dirás. Sabes quién es el malo, quién es el bueno y entiendes muy bien porqué uno insultó al otro, o porqué lo mató. O porqué huyó. O por qué la embarazó. O por qué la abandonó con todo e hijo. O por que...

¿Será que estás entendiendo la película realmente?

Si todo se reduce a las circunstancias, a los personajes y a sus conflictos entonces nos da lo mismo ver una película que leer un cuento o escuchar una radionovela. O incluso asistir a una obra de teatro. Porque si el canal no importa ¿para qué necesitamos el código, entonces?

Este curso en ese caso no tendría sentido y como sigo escribiendo y tú leyendo quiere decir que es muy probable que para ti y para mí si lo tenga al menos. Eso es lo que voy a tratar de demostrar, aunque años nos tardemos. (Al cine le ha tomado más de cien)

Toda la confusión de qué es el mentado “Lenguaje Cinematográfico” comienza porque con los años hemos entendido que comprender una película significa comprender la situación dramática; pero años y años de prueba y error en el cine nos han enseñado que el cine no es sólo drama, así como no todo el drama es cine. De hecho hay películas que no tienen situaciones dramáticas.

Hay unas que ni siquiera personajes tienen para acabar pronto.

Igualmente el cine no es sólo narrar situaciones y circunstancias como si estuviéramos viendo cobrar vida ante nuestros ojos la novela que estamos leyendo.

Bueno, ¿y entonces? Los muy desesperados están:

“¡YA! ¡Dame el maldito código que quiero entender todo ya!”.

Pero lo cierto es que todos nosotros somos de una generación que creció con las imágenes en movimiento, estamos educados y condicionados a entenderlas. Sabemos (casi siempre, porque hay excepciones) entender la convención.

O sea, ya todos sabemos el código y lo usamos cotidianamente. ¿No me crees? Bien, como ejercicio responde las siguientes preguntas.

1. Si usted ve en pantalla el rostro de un hombre, y este hombre comienza a hablar, usted:

- a) Se espanta.
- b) Busca el resto del cuerpo.
- c) Entiende que es un acercamiento hecho por la cámara.

2. Si ve en pantalla que una persona camina de derecha a izquierda de la pantalla y deja de verlo, usted:

- a) Espera a que salga del otro lado. Incluso lo espera para pedirle el autógrafo.
- b) Piensa que algo lo entretuvo, quizás ya está firmándole un autógrafo a alguien más.
- c) Entiende que la toma está limitada a un espacio y que el hombre ya pasó a otro espacio que no podemos ver en ese momento, pero que tal vez podamos hacerlo más adelante, si la cámara se mueve de lugar.

3. Si usted ve en pantalla un hombre en plano medio (ver planos si anda medio desubicado) y a otro en plano completo en la misma toma, y el primero saluda al otro, usted:

- a) Piensa que el primero es un gigante y el segundo es un hombre muy pequeño.
- b) El primero le pide al otro que lo ayude a encontrar sus piernas cercenadas.
- c) Entiende que el primer hombre está cerca de la cámara y el segundo está más alejado.

Si usted contestó **c** en todas las anteriores, ¡Felicidades! Usted entiende y es capaz de descifrar el código llamado “Lenguaje Cinematográfico”. De hecho ni siquiera debería de estar tomando este taller. No, no es cierto. Por favor, siga asistiendo a sus clases.

Volvamos entonces al asunto, ¿Qué es el Lenguaje Cinematográfico? ¿Por qué entonces no puedo entenderlo?

¿Por que hay películas que me aburren, entonces? ¿Por qué cuando tomo café con mis amigos y hablamos de cine a veces ellos comentan una película y hasta se ríen y yo siento que no entendí el chiste?

Bueno, la teoría de Occham siempre nos dice que la respuesta más simple es la correcta. Tú no entiendes o no aprecias una película porque no quieres, y punto.

¿O quieres que te haga más preguntas para que te asegures que tienes la capacidad necesaria ?

Lo que sucede es que como todo lenguaje, el receptor tiene que poner de su parte: en este caso hay que pensar, razonar y analizar la película que estamos viendo y escuchando.

No sólo “embobarnos” y dejarnos llevar con lo guapo que se veía el actor. Se vale hacerlo, ¿por qué no? Pero en esos casos tú y sólo tú estás decidiendo percibir la película de esta forma. Decides quedarte nada más en los niveles más básicos: el narrativo, el dramático o acaso el mirar nada más a los “monitos” moviéndose de un lado a otro.

Ahora sí: esa es la razón de este breve curso: sacar las telarañas de las partes que tienes dormidas y ponerle nombre y apellido a conocimientos que ya sabes y que has aprendido desde que eres pequeñ@.

Y para que al final digas: “¡Ah! Ya lo sabía. ¿Eso es todo? ¿De eso se trata?”

Todo este curso entonces será un gran ejercicio de Ingeniería Inversa, eso quiere decir que vamos a romper el juguete para ver cómo está hecho y entender su funcionamiento, como harían los niños. Luego incluso hasta poder volverlo a armar.

PRIMERA PARTE: LOS ANTECEDENTES HISTÓRICOS DEL CINEMATÓGRAFO

La idea de capturar el movimiento por medios mecánicos es muy antigua. Existieron antecedentes en la [cámara oscura](#), o el [taumatropo](#). La técnica para captar la realidad por medios luminosos había sido ya desarrollada por los inventores del [daguerrotipo](#) y la [fotografía](#), a mediados del s. [XIX](#).



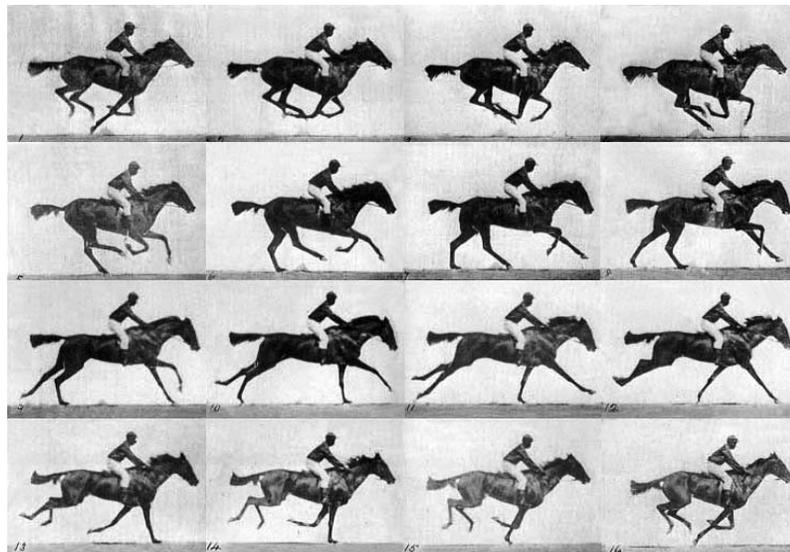
[Taumatropo, se hacía girar la maivela y las figuras parecían moverse.](#)

En 1872, una polémica enfrentaba a los aficionados a los caballos de California. Leland Stanford, ex gobernador del Estado y poderoso presidente de la Central Pacific Railway, y un grupo de amigos suyos sostenían que había un instante, durante el trote largo o el galope, en que el caballo no apoyaba ningún casco en el suelo. Otro grupo, del que formaba parte James Keene, presidente de la Bolsa de San Francisco, afirmaba lo contrario.

En esa época no se conocía una manera de demostrar quién tenía razón, hasta que Leland Stanford ideó un sencillo experimento: este consistía en un método que fotografiaba al caballo en las diferentes etapas de su galope y que proporcionaría una vista completa de todo el trayecto recorrido; para lo que Stanford encargó a Eadweard Muybridge, que tratara de captar con su cámara el movimiento de su caballo de carreras Occident. Sin mucha confianza en el resultado, Muybridge se prestó a fotografiar a Occident trotando a unos 35 km/h en el hipódromo de Sacramento.

Pidió a los vecinos de la zona que le prestaran muchas sábanas de color blanco y las colgó en torno a la pista a manera de fondo, sobre el que destacara la figura del caballo. En mayo de 1872, Muybridge fotografió el caballo Occident, pero sin lograr un resultado, porque el proceso del colodión húmedo exigía varios segundos para obtener un buen resultado. Muybridge desistió durante un tiempo de estos experimentos.

Más adelante realizó un extenso viaje por América Central y del Sur, donde fotografió las construcciones de las líneas ferroviarias. Al volver, reemprendió su trabajo sobre la fotografía de acción, logrando en abril de 1873 producir mejores negativos, en los que fue posible reconocer la silueta de un caballo.



Esta serie de fotografías aclaraba el misterio (dándole la razón a Stanford), mostrando las cuatro patas del caballo por encima del suelo, todas en el mismo instante de tiempo.

No trató de tomar las fotografías con una exposición correcta, pues sabía que la silueta era suficiente para poder definir la cuestión. Sus primeros intentos habían fallado porque el obturador manual era demasiado lento para lograr un tiempo de exposición tan breve como precisaba. Así pues, inventó un obturador mecánico, consistente en dos pares de hojas de madera que se deslizaban verticalmente por las ranuras de un marco y dejaban al descubierto una abertura de 20 centímetros, por la que pasaba la luz.

Con este sistema se lograba un tiempo de exposición record de 1/500 de segundo.

Stanford, impresionado con el resultado del experimento (Conocido más tarde bajo el título de "El Caballo en movimiento"), encargó la búsqueda de un estudio fotográfico para poder captar todas las fases sucesivas del movimiento de un caballo. Los experimentos se reanudaron en el reformado rancho de Stanford durante el verano de [1878](#).

Esto dio inicio oficialmente a la carrera por las imágenes en movimiento.

[Thomas Alva Edison](#), inventor de la [lámpara incandescente](#) y el [fonógrafo](#), estuvo muy cerca también de inventar el cine, al patentar el [kinetoscopio](#) creado en su laboratorio por William Dickson, el cual, sin embargo, sólo permitía funciones muy limitadas.



Kinetoscopio de Edison, la persona miraba el efecto de movimiento a través de unos binoculares y escuchaba música con audífonos parecidos a un estetoscopio.

De aquí al nacimiento del cinematógrafo no hay más que un paso. Y de entre los muchos inventores que se atribuyen la paternidad del invento junto con Edison, hay que destacar también a Louis Lumière en Francia, así como también a Louis Aimé Le Prince y a Max y Emil Skladanowsky.

Louis Aimé Le Prince, quien era inglés de nacimiento, en 1888 patentó una cámara - proyector y llegó a rodar en tiras de papel y con celuloide.

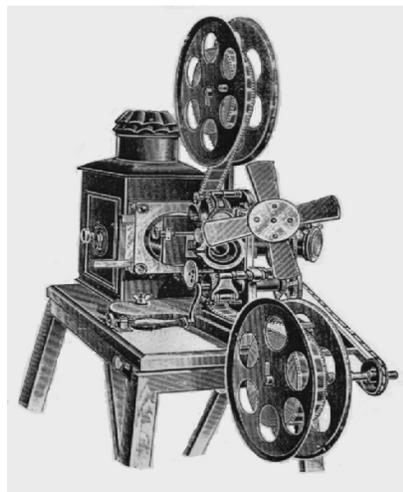
En octubre de 1888 rodó “*Una Escena en el Jardín Roundhay*”. En la película, filmada en el jardín de la familia, se pueden ver a su hijo, Adolphe Le Prince, junto a su abuela, y amigos como Joseph Whitley, Harriet Hartley y Sarah Whitley, reunidos para comprobar el invento.

Sin embargo, su invento no tuvo difusión porque Le Prince desapareció con sus cámaras y proyectores sin dejar rastro, en 1890, mientras viajaba en un tren entre Dijón y París. En dos años había construido un proyector y estaba listo para ir a Nueva York donde su familia tenía ya preparado un local para la exhibición de sus películas; antes fue a visitar a su hermano a Dijon, éste le despidió en el tren para dirigirse a París. Nunca llegó.

Un documental dramatizado, “El carrito desaparecido. Los capítulos desaparecidos de la historia de la cinematografía” de Christopher Rawlence, recoge la teoría de que la desaparición de Le Prince está ligada a Edison -a quien le había presentado su invento-, y al espionaje industrial.

Tuvieron que pasar siete años hasta certificar legalmente su muerte, tiempo que aprovechó Edison para patentar aparatos que Le Prince no había tenido tiempo a patentar . ¿Rumores, habladurías...?

En Alemania, casi al mismo tiempo la carrera por las imágenes en movimiento atraen también a un par de hermanos llamados Max y Emil Skladanowsky, que lograron inventar el bioscopio con el que pudieron llevar a cabo una proyección pública de pago, anterior a la de los Lumière, en Berlín y en noviembre de 1895, con un programa de dieciséis películas.



Bioscopio de los hermanos Skladanowsky.

El bioscopio de los hermanos Skladanowsky, que ya proyectaba sobre pantalla blanca, solo permitía registrar 8 imágenes por segundo frente a las 16 de de los Lumière y esta inferioridad técnica será una de las causas de que su bioscopio pasara pronto al olvido; dando paso al fenómeno cinematográfico como lo conocemos actualmente: la filmación de imágenes a una velocidad constante y su consecuente proyección sobre una pantalla blanca a un ritmo proporcional para dar la apariencia del movimiento.

Como ya lo iremos viendo durante toda la historia del cine y su lenguaje, las decisiones sobre uno u otro invento, o sobre uno u otro elemento del lenguaje son completamente arbitrarias. Obedecen muchas veces a factores económicos, pragmáticos o funcionales. Incluso muchas veces ni siquiera tienen sentido. El caso es que por cuestiones de funcionalidad y superioridad tecnológica fue el cinematógrafo de los hermanos Lumière el que pasa la historia como El Invento del Cine.



Cinematógrafo de los hermanos Lumière.

El cinematógrafo era una cámara y un sistema de proyección en pantalla de una película de 35 mm a unos 16 fotogramas por segundo, y el chasis podía tener 17 metros de película, unos 50 segundos.

Louis (1864-1948) y August (1862-1954) Lumière, que tenían una industria fotográfica en Lyon, habían trabajado con el kinetoscopio de Edison a partir del cual desarrollaron el cinematógrafo y han pasado a la historia como los inventores del cine.

Sin embargo, ciertamente no inventan nada: la película la había inventado Eastman, la perforación de la película, Edison, la proyección existía desde la linterna mágica..., ni siquiera la proyección pública cobrando entrada. Sin embargo, tienen el mérito de combinar todos esos acontecimientos, inventar el mecanismo de arrastre de la película y lograr un aparato y una proyección más fiable y de mayor calidad que la lograda por el bioscopio de los Skladanowski.

Una vez patentado, en febrero de 1895 comenzaron a presentar el invento en distintas sociedades científicas; y finalmente lo presentaron, como espectáculo de pago, por primera vez, el 28 de diciembre de 1895, en el Salón Indien del Gran Café de París.

En la primera proyección pública cobrando nada menos que un franco, tras una presentación de August, el padre, y los hermanos Lumière proyectaron un total de doce películas, entre ellas:

La salida de los obreros de la fábrica

El desembarco de los congresistas en Lyon

El desayuno del bebé

El regador regado

La llegada del tren a la estación de Ciocat

o los primeros “trucos o efectos especiales” en el *Derribo del muro*.

Pronto encargan a su ingeniero la fabricación de 25 aparatos.

SEGUNDA PARTE: LA UNIDAD FÍLMICA

El cine comienza captando el corto momento que la duración de la película le permitía. Ya fuera una caminata familiar captada por Le Prince, un beso filmado por Edison o la llegada del tren a la estación, de los Lumière, todos esos momentos constituyen las primeras unidades fílmicas de la historia.

Conforme el metraje de la película se volvió mayor el tiempo de duración de esos instantes filmados fue obviamente más largo. Pero todos los cineastas de esos tiempos entendieron algo en común: había que colocar lo importante dentro del encuadre, lo que se quería contar.

Así comienzan a definirse los primeros términos del lenguaje:

Plano o Toma:

Es la Unidad fílmica. Se define como la continuidad de imágenes en movimiento que se obtienen sin interrupción entre dos tomas.

Esta continuidad puede durar unos segundos (*el caballo de Muybridge*) hasta varios minutos (*La eternidad y un día*, de Angelopoulos; *Nostalgia* de Tarkovsky) incluso horas (*La Soga*, de Hitchcock; *El Arca Rusa*, de A. Sokurov) y en los comienzos del cine era definido por el largo de la película.

Hoy en día es definido por la necesidad narrativa y/o expresiva del director, quien decide cuándo una toma ha agotado toda su posibilidad de expresión. En otras palabras, cuando

una toma ya ha contado lo que tenía que contar, ha cumplido su función, se ha agotado y es necesario empalmarla con otra.

Planosecuencia:

Es una toma o plano que abarca la secuencia o escena completa, sin interrupciones. Puede o no tener movimientos de cámara, y puede o no tener acción en la secuencia.

En realidad el plano secuencia es básicamente una toma.

Se le define como tal, porque cuando las películas comenzaron a crecer en duración era necesario comenzar a dividirlos en escenas o secuencias. Cuando una secuencia no estaba fragmentada en varias tomas, esto es que todo sucedía sin cortar la escena, en una sola toma, comenzó a definirse Planosecuencia.

El Campo y el Fuera de Campo:

Este elemento fílmico (la toma) comenzó a generar las características propias del lenguaje.

Lo definió.

Los primeros cineastas definían arbitrariamente su motivo, su mensaje, lo que ellos consideraban importante contar. Y todo sucedía frente a la cámara. Donde decidían colocarla.

A todo lo que sucedía frente al lente entonces, se le denominó **campo**.

Obviamente, todo lo que era excluido constituía el **fuera de campo**.

Al principio todo lo que quedaba fuera de campo era considerado de poca importancia (obviamente por eso no fue filmado).

Fue mucho más adelante que se comenzaron a dar cuenta que lo que sucedía fuera de campo podía llegar a ser igualmente importante, incluso a veces más importante que lo que sucedía frente al objetivo de la cámara. Pero para eso se haría necesaria la experimentación con las capacidades expresivas del cine, de la misma forma como llegó a experimentarse para lograr el invento.

Al principio, entonces a nadie se le había ocurrido que dos planos o tomas se podían unir.

A nadie se le había ocurrido que se podía trabajar con elementos fuera del campo para ayudar a la narración.

Es cierto que en ocasiones se empalmaban pedazos de película pero no como un recurso expresivo sino por una necesidad dictada por el largo de la película o incluso, porque se tenía que cambiar el escenario para comenzar otra escena (estos empalmes eran utilizados entonces como lo haría una cortina de teatro entre escena y escena; sólo que el cambio de un espacio a otro era inmediato).

Lo único importante era lo que sucedía frente a la cámara. Lo que estaba dentro de su campo visual. Nada más. Las primeras películas, ya fueran de ficción o no, se basaban en eso: en colocar el “todo” frente a la cámara.

TERCERA PARTE:

FUNDAMENTOS BÁSICOS DEL LENGUAJE

(Obviamente: La Escuela de Brighton)

Los primeros cineastas que se interesaron en la ficción y el drama, concebían al cine como teatro filmado. En consecuencia, los escenarios eran simples telones pintados, y se utilizaba una cámara estática.

A medida que pasó el tiempo, los directores aprendieron técnicas que hoy por hoy parecen básicas, como mover la cámara o utilizarla en ángulo pero que en esa época eran ideas revolucionarias. También se pasó desde el telón pintado al escenario tridimensional.

Este salto en materia de lenguaje no hubiera sido posible sin la intervención de cinco cineastas, mayoritariamente ingleses conocidos en conjunto como La Escuela de Brighton.

Así como el empalme de dos tomas era necesario técnicamente hablando, pero no obedecía a una necesidad expresiva. Así sucedió también con el movimiento de la cámara.

Los hermanos Lumière después de patentar su invento comenzaron a exportarlo al mundo, lo que les permitió hacer crecer su acervo fílmico con imágenes provenientes de todas partes del mundo.

Muchos cineastas que trabajaban para ellos comenzaron a experimentar con el aparato, incluso muchas veces lo colocaban no sobre el tripié como era lo común sino sobre objetos en movimiento simplemente para ver qué sucedía, cómo se veía. Otras veces se hacía girar la cámara tanto como se podía, a derecha o a izquierda para hacer algún seguimiento o “fotografiar” mejor un paisaje, aunque se hacía con miedo a arruinar la toma.

En el acervo de los Lumière hay registros de los que se podrían considerar los primeros movimientos de cámara.

Pero nuevamente, esto obedecía más a una experimentación con las posibilidades del invento que a una necesidad expresiva.

Todo iba a cambiar con la “Escuela de Brighton”. Antes de ellos, nada.

Con esta denominación se conoce a un grupo de fotógrafos profesionales y cineastas amateurs que en Brighton empiezan utilizando algunas películas de escenas familiares tipo Lumière, pero que luego gracias a la experimentación, comienzan a crear pequeños relatos dramáticos, en los cuales van a utilizar nuevas fórmulas narrativas.

Su aporte más importante es que no quisieron construir un documento, como los Lumière, ni montar un simple espectáculo, como se había hecho hasta entonces, sino que sus producciones constituyen verdaderos relatos.

Frente al estatismo con la que se filmaba comúnmente, ellos dan movilidad al relato al adoptar distintos puntos de vista en las tomas y se trasladan de decorados con una agilidad y dinamismo que le aportan a la obra cinematográfica un sentido expresivo del cual carecía hasta entonces.

Utilizan escenarios naturales –calles, playas, jardines- y eso también permite que los personajes se muevan con total libertad, tanto a lo ancho como a lo profundo del campo visual. Esto influido por el lugar donde todos trabajaban y experimentaban: Brighton Beach.

Es en este momento que el **fuera de campo** definido anteriormente comienza a tomar relevancia, e incluso comienza a inquietar y a fascinar a los cineastas de la escuela de Brighton.

Con ellas se define la dimensionalidad en el cine, que es básicamente hacer participar en un relato todos los elementos que quedan fuera del campo.

Si con los Lumière y los demás cineastas primitivos lo que está **dentro de campo** es lo más importante, lo esencial; con la Escuela de Brighton el fuera de campo adquiere una relevancia equiparable.

Definimos las dimensiones cinematográficas de la siguiente forma, entendiendo que el campo es la pantalla :



1. Frente al campo: usualmente es el lugar de la cámara, el punto de vista el espectador. En la ficción sin embargo no existe eso, pues los personajes no están conscientes de que son filmados, frente a ellos hay objetos, lugares, espacios que no podemos ver pero que aún así pueden intervenir en la narración.

2. Detrás del campo: Detrás del telón de fondo suceden cosas que pueden intervenir en la narración. Sin embargo, las posibilidades fílmicas permiten que “detrás del plano” no se remita solamente a una pared o un fondo, sino que el concepto incluso pueda extenderse hasta el infinito; por ejemplo en el cine se puede ver a una persona alejándose hasta el infinito y eso es una posibilidad visual que el teatro sólo tiene limitada o que puede lograr sólo virtualmente (apoyado por la imaginación del espectador).

Las otras cuatro dimensiones fuera del campo son variaciones de estas dos y el trabajo con ellas permite dar al cine su impresión de “abarcarse la realidad absoluta”, de lograr la llamada “tridimensionalidad” cuando en realidad lo que el espectador percibe son imágenes bidimensionales (alto y ancho) proyectadas sobre una pantalla plana.

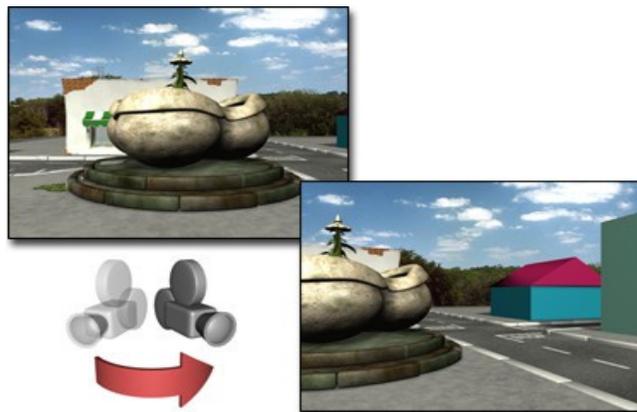
Esto comenzó también a definir los movimientos de cámara que por primera vez se usaban para ayudar a la narración de una historia.

Se definieron entonces:

El Panning, Panorámica o Paneo.

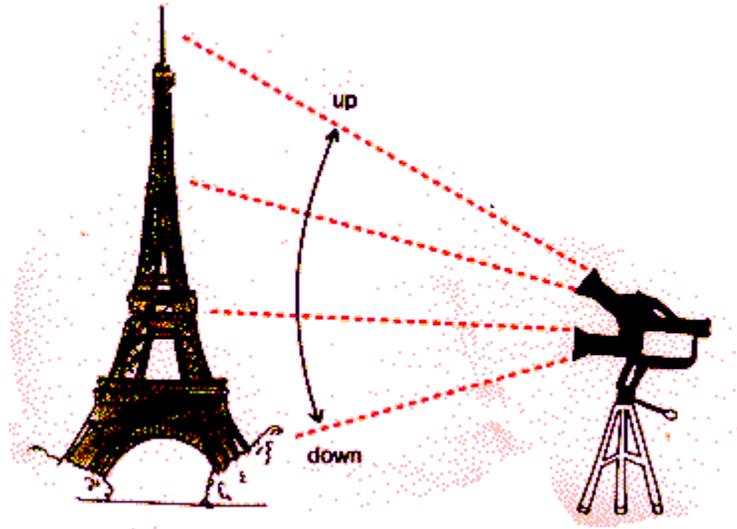
Es cuando la cámara gira de derecha a izquierda, o viceversa sobre su propio eje, un eje fijo que usualmente suele ser el tripíé.

Suele tener un gran valor descriptivo y también puede tener valor narrativo. Se emplea para descubrir una acción o un escenario que no puede abarcarse de una sola vez. Su efecto práctico es similar al que se produce cuando se gira la cabeza hacia un lado u otro para visionar un gran espacio.



Tilt Up o Tilt Down.

Cuando se realiza un panning pero de arriba a abajo, o viceversa.



Travelling.

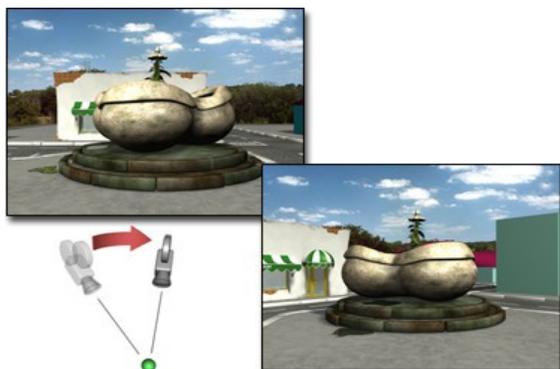
Consiste en un desplazamiento de la cámara variando la posición de su eje. Estos movimientos suelen ser por desplazamiento de la cámara por una persona, una grúa, una plataforma o carro sobre rieles, etc. Tiene un gran valor expresivo, de relieve y perspectiva narrativa. (*También se le suele conocer como dolly lateral*). Existen dos tipos:

Lateral: La cámara acompaña en paralelo a un personaje que se desplaza horizontalmente o muestra alguna cosa con un movimiento lateral. Permite mantener cerca la expresión del personaje que se mueve. Los objetos dan la sensación de moverse más deprisa.



La cámara se desplaza a izquierda o a derecha, con el objetivo siempre hacia el frente, lo que se mueve es su cuerpo guiado en este caso por el carro o dolly sobre rieles.

Circular o en Arco: Es una variación del anterior. La cámara se desplaza en círculo o medio círculo alrededor del personaje u objeto. Este movimiento suele ser de exploración porque permite ver la escena desde distintos puntos.



Dolly In / Dolly Back.

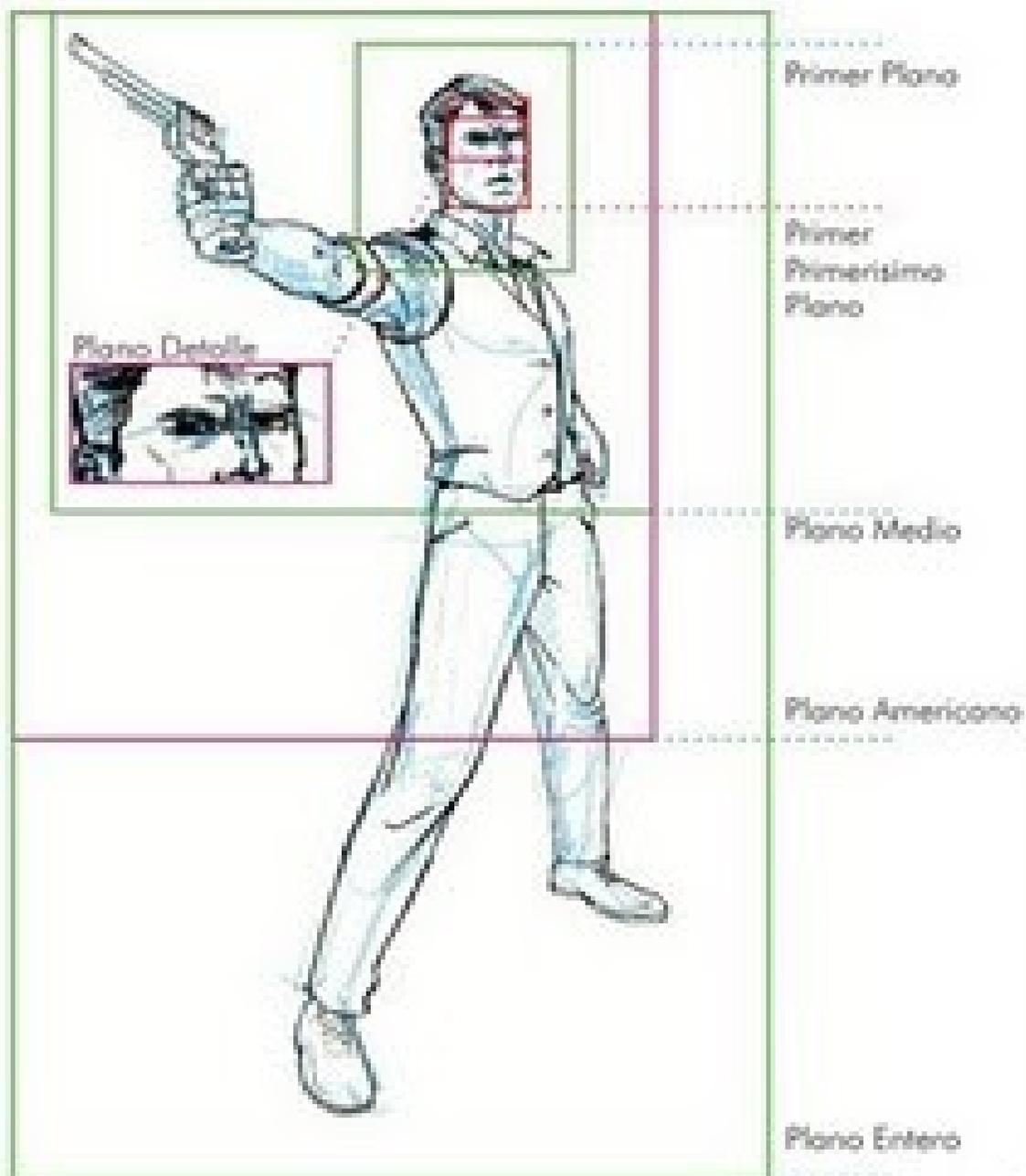
Es una variación del travelling, sólo que en lugar de que la cámara se desplace lateralmente lo hace hacia adelante o hacia atrás. Toma ese nombre por el carro que facilita este movimiento: el dolly. Cuando el movimiento es hacia adelante, se le denomina dolly in, hacia atrás es llamado dolly back.



Si la cámara se desplaza hacia adelante sin mover su cuerpo realiza un dolly in,
si lo hace hacia atrás de igual modo, realiza un dolly back.

Con la experimentación en Brighton también se definieron los planos cinematográficos más comúnmente usados:

PLANOS CINEMATOGRAFICOS



Todos estos movimientos y planos, así como el uso de las dimensiones fuera de campo comenzaron a definirse conforme las experimentaciones de los cineastas de la Escuela de Brighton. Pero estos aportes y posibilidades expresivas no fueron las únicas.

El trabajo de la Escuela de Brighton fue también con las posibilidades espacio temporales fílmicas (*¡ay, güey! ¿y eso qué es, o qué?*)

Empíricamente se dieron cuenta que al unir diferentes tomas se podía lograr que una narración cinematográfica se constituyera de 11 posibilidades espacio temporales:

1. Un mismo espacio y un mismo tiempo (como en los cortos de los Lumiére, la unidad fílmica)

2. Un mismo espacio con un salto temporal hacia adelante (futuro) muy breve. Un personaje sirve té en una taza, la siguiente toma es un acercamiento a la taza que ya está llena. Este paso del tiempo es conocido como **elipsis cinematográfica**, que es cuando se suprime tiempo para agilizar el relato.

3. Un mismo espacio con un salto temporal hacia adelante muy largo. Un personaje se va a dormir en la noche. En la siguiente toma lo vemos despertar, ha amanecido. Esta es una **elipsis cinematográfica** más larga.

Nota: Si una elipsis cinematográfica que en esencia es un salto al futuro, regresa al tiempo presente se le considera un **FLASH FORWARD**, no una elipsis.

Por ejemplo: el hombre se va a dormir, se despierta al amanecer, se revisa: está mojado. La siguiente toma es de noche, sigue durmiendo. Entra un niño y le vacía una jarra de agua encima. El relato continúa en el presente, o sea en la noche. Incluso llega la mamá del niño, lo regaña y castiga por su travesura. El hombre sigue dormido, no lo vamos a ver despertar ya, pero no importa: el espectador tuvo un vistazo de lo que va a suceder.

4. Un mismo espacio con un salto temporal hacia atrás (pasado) muy breve. Un personaje recuerda lo que sucedió en ese espacio apenas hace pocos segundos o minutos. Somos testigos del recuerdo.

5. Un mismo espacio con un salto temporal hacia atrás muy largo. Un personaje recuerda lo que sucedió en ese espacio incluso antes de que él naciera. Somos testigos del recuerdo.

Nota: El término elipsis se considera fílmicamente sólo hacia adelante. Cualquier cambio temporal hacia atrás aunque no regrese al presente es considerado un **FLASH BACK**.

6. Diferente espacio, pero mismo tiempo con unidad temporal: Esto sucede cuando la cámara sigue a un personaje y el espacio cambia. Por ejemplo, acompañamos a un personaje desde el baño de su casa hasta su jardín.

7. Secuencias Paralelas: esta es una variación de la anterior, pero se basa en la fragmentación temporal. Sucede cuando dos o más acciones están sucediendo al mismo tiempo en lugares distintos (ceranos o lejanos unos de otros, no importa). La capacidad narrativa del cine permite que el espectador una todos esos fragmentos mentalmente asumiendo que se trata del mismo tiempo.

8. Diferente espacio con salto breve hacia adelante. Una elipsis cinematográfica breve, pero en diferente lugar. Un niño avienta una pelota. Se suprime el recorrido de la misma cortando a la siguiente toma, cuando un cristal se rompe.

9. Diferente espacio con salto largo hacia adelante. Una elipsis larga, en diferente lugar. Un simio avienta un hueso al aire. La siguiente toma aparece una nave navegando el espacio.

10. Diferente espacio con salto breve hacia atrás. Un flashback de algo que le sucedió a una persona hace unos instantes antes de llegar al lugar donde estamos en el presente.

11. Diferente espacio con salto largo hacia atrás. Un flashback de hace muchos meses, horas o años, en otros lugares.

Finalmente, como una consecuencia lógica del aporte de la Escuela de Brighton es que surge el **contracampo**.

Mientras que el campo es lo que se ve en pantalla, el contracampo es la toma siguiente desde un punto de vista casi opuesto. Se usa comúnmente cuando dos personajes están hablando y se alternan las tomas para ver lo que sucede en ambas partes de la conversación.

Todo esto consta en diferentes cortos realizados durante un tiempo bastante corto. Los más significativos son:

Santa Claus y Los Niños (Santa Claus and the Children) de G. A. Smith, 1898

Este film tenía una considerable ambición técnica para el periodo en que fue rodado, donde se hace un alarde en el uso de efectos especiales para crear una escena fantástica.

Lo que hace a este film interesante es el modo en que el director une las tomas en términos de espacio y tiempo, poniendo la nueva imagen sobre el espacio previamente ocupado por una chimenea y al tiempo mostrando como duermen los niños.

Obviamente es el primer ejemplo de acción paralela.

El Beso en el Túnel (The Kiss in the tunnel) de G. A. Smith, 1899

Una pareja disfruta de un momento de pasión mientras el tren en el que viajan entra en un túnel.

Lo novedoso en este film es la forma en que el director sitúa la cámara, al frente del tren, mostrando la entrada y la salida del túnel. En medio de estas dos tomas, otra en la que los dos amantes se besan.

El Gran Bocado (The Big Swallow) de J Williamson, 1900

Aunque los efectos especiales de este film puedan parecer poco interesantes a día de hoy, en su momento eran realmente novedosos. Williamson hace un imaginativo uso del primer plano y crea una de las más famosas imágenes del naciente cine británico (y del mundo).

The Big Swallow supuso uno de los primeros intentos en explotar deliberadamente el contraste entre el ojo de la cámara y el del espectador, creando la primera toma subjetiva del cine.

La Lupa de la Abuela (Grandma's reading glass) de G. A. Smith, 1900

Smith gustaba de los planos generales largos y planos medios, pero advirtió que con ellos no podía mostrar todo lo que le interesaba, tuvo entonces la idea de alternar planos generales con otros más cercanos en una misma escena.

La primera obra en que lo pone en práctica fue en ésta. Un niño se apodera de la lupa y jugando con ella el realizador va alternando tomas en plano americano con planos de detalles, y es así que nos muestra sucesivamente utilizando una mascarilla circular sobre la pantalla un reloj, la jaula con un canario, el ojo de la abuela, la cabeza de un gato.

A través del Telescopio (As seen through the telescope) de G. A. Smith, 1901

Este es la segunda obra en que Smith alterna planos en una misma escena al emplear planos generales medio y plano detalle.

La alternancia de planos en una misma escena constituye el principio del corte – pasar de una toma a otra separando escenas o separando tomas dentro de una misma escena -, con lo que Smith origina la primera compaginación verdadera, en el sentido en que en la actualidad se define como “corte”.

Matrimonio en Auto (Marriage by Motor) de Alfred Collins, 1903

Esta obra significó la incorporación de una nueva posibilidad narrativa.

La historia relata las peripecias de una pareja joven a la que persigue un anciano. Collins utilizó la cámara en panorámica girando sobre su propio eje, en sentido horizontal para introducir o hacer salir a los autos del cuadro.

En su tratamiento las escenas siguientes presentan otra innovación en la apreciación cinematográfica al emplear el contracampo, respetando ambos el mismo valor del plano: por ejemplo, campo y contracampo en plano medio, mostrando alternativamente al auto perseguido y al auto perseguidor.

En la escena del casamiento, combinó el plano general de la iglesia con una elipsis por el plano detalle de una mano que pone en un dedo de la pareja el anillo nupcial.

¿Suficiente con la Escuela de Brighton? Ah, por cierto también lograron el primer procedimiento exitoso de color en el negativo llamado Kinemacolor, y muchos aportes más que ahora han quedado en el olvido principalmente por la “institucionalización” que después harían los norteamericanos de sus aportes.

CUARTA PARTE:

DEFINICIÓN DEL LENGUAJE CINEMATOGRAFICO

Tomas Alva Edison, Edwin S. Porter y D. W. Griffith son casi totalmente responsables de que la Escuela de Brighton fuera opacada en la historia cinematográfica oficial, incluso de haber mandado al olvido muchas de sus posibilidades filmicas.

Alva Edison fue un hombre que estaba en constante pugna con el mundo porque no deseaba que se robaran sus inventos. No es muy conocido de su persona, pero también fue un pionero del espionaje industrial: observaba lo que hacían otras personas para robarlo y luego eliminar a su competencia.

Probablemente uno de los casos más reconocido fue la batalla que sostuvo con Tesla por la energía alterna, llamado la “Guerra de las Corrientes”.

Pero sin desviarnos del tema, resulta que muchas de esas costumbres y políticas desleales fueron aprendidas por Edwin S. Porter, quien trabajó algún tiempo en los Estudios fílmicos de Edison.

Porter aprendió de Edison que muchas veces era mejor tomar el trabajo de otros “prestado”, para avanzar.

Esto y el desinterés que tenían G. A. Smith y compañía por su propio trabajo fílmico (ellos se divertían experimentando y no le daban más importancia) permitió que Porter tomara los experimentos que él consideró más significativos de la Escuela de Brighton y sin ningún pudor los tomara como propios.

¿El resultado? **El Gran Robo del Tren**, entre otras películas que filmó. Pero es esta la que es considerada la primera película norteamericana relevante en la historia del cine.

Y por ahí dice el dicho: Ladrón que roba a ladrón... Porter rápidamente tomó un papel secundaria como pionero del lenguaje cinematográfico debido a un hombre llamado D. W. Griffith, quien toma todos los aportes narrativos, todos los avances tecnológicos y todas las posibilidades expresivas “tomadas prestadas” de Porter y sintetiza una narración con el denominado **montaje invisible**; de esta forma logra lo que por muchos son consideradas las primeras 2 obras cinematográficas, lingüísticamente hablando: **El Nacimiento de una Nación e Intolerancia**.

Griffith incluso va más allá. En un artículo escrito por él a un periódico norteamericano se autonombra el Padre del Lenguaje Cinematográfico. La gente de dicho periódico que poco o nada sabían de cine y de los avances que estaban realizándose en otras partes del mundo en materia de lenguaje y nuevas tecnologías, le concedieron el título. Total...

La aportación de Griffith en todo caso fue acuñar el término **montaje invisible**, que consistía en lograr que la narración de una película fluyera a pesar de la forma en que estaba contada, esto es que no notaras que era una película sino que te “embobaras” con la trama.

Esto es porque Griffith que era un gran admirador de Charles Dickens quería hacer el cine más parecido a una novela: a narrar grandes momentos, con grandes personajes y situaciones emocionantes; y de hecho, gracias a los aportes de la Escuela de Brighton logró momentos **narrativos** realmente memorables como la “salvación de último momento” (basado en las secuencias paralelas) que es cuando el héroe rescata a la damisela en apuros justo en el último segundo.

Ahora, es tal vez por eso que confundes lenguaje cinematográfico con la “historia” de la película.

Pues bien, para bien o para mal fue en ese momento que el término Lenguaje Cinematográfico fue acuñado y definido como lo conocemos actualmente.

Pocos aportes tuvo el cine a un nivel gramatical (esto quiere decir en su forma, en como se cuentan las cosas) a partir de la películas de Griffith. El lienzo estaba puesto y las reglas ya estaban definidas. Los norteamericanos eran los dueños del cine ahora, nació Hollywood y el sistema de producción que actualmente conocemos.

Pero nadie contaba con los rusos...