

TERCERA PARTE

LA FORMA DEL CONTENIDO

④ LA COMPOSICIÓN

LA COMUNICACIÓN

El hombre se comunica naturalmente haciendo uso de diferentes lenguajes. Puede hacerlo empleando uno solo o varios simultáneamente.

La **comunicación**, seguramente, comenzó utilizando una combinación de **imágenes dibujadas, gestos y verbalizaciones**. Más adelante, ante la dificultad que presentaba dibujar, comenzó a limitarse sólo a gestos y verbalización, para terminar con la creación de un **alfabeto**. Esto culminó en el nacimiento de la **escritura**, una forma de comunicación muy exacta, que resultó ser eficaz. Con ésta, una vez aprendidos los componentes básicos: letras, palabras, ortografía, gramática y sintaxis, la posibilidad de expresarse es prácticamente ilimitada.

El lenguaje escrito está basado en los distintos fonemas usados en la comunicación verbal, que son representados gráficamente por un conjunto reducido de símbolos. Esto es simple, fácil de aprender y, por lo tanto, muy accesible.

¿Se puede establecer también un sistema básico semejante para aprender, identificar, crear y comprender el lenguaje de las imágenes?

Las primeras experiencias de comunicación en los recién nacidos no emplean la visión, se realizan principalmente a través del tacto, el oído, el gusto y el olfato. Con el tiempo, la capacidad de ver, reconocer y comprender el entorno supera la información que nos pueden brindar los otros sentidos. Pero para alcanzar este grado de percepción son necesarios varios años de aprendizaje. Durante este período el niño aprende a escribir, se especializa en el lenguaje oral y muchas veces

abandona la creación de imágenes. Esto se agrava aun más en nuestra cultura, por el fuerte predominio que manifiesta lo verbal sobre lo gráfico.

Pero cuando usamos el lenguaje verbal o escrito, ¿acaso no estamos, al mismo tiempo, imaginando lo que éste expresa? Todo lo que vemos o conocemos, ¿de cierta manera no se ha dibujado en nuestra mente? Si consideramos el producto de la imaginación como una suerte de dibujo mental, ¿todo lo que la humanidad ha creado no ha sido dibujado previamente?

Si bien los mecanismos fisiológicos de la visión son automáticos y no demandan ningún esfuerzo, la comprensión de lo que percibimos con el sentido de la vista sí requiere una actividad cerebral importante. A través de la visión recibimos, a la velocidad de la luz, un número prácticamente infinito de unidades de información. Esto sucede en una fracción de segundo, pero esta información luego necesita ser procesada. Si no se lo hace correctamente, en realidad podemos afirmar que no estamos viendo.

La visión, entonces, es una experiencia directa de cada individuo y constituye la máxima aproximación que podemos lograr de la realidad.

Una sola palabra, "ojo", hace referencia a todos los ojos, ya sean oscuros o claros, izquierdos o derechos, grandes o chicos; también a los ojos de las agujas, de la tipografía, o de los huracanes, así como connota que debemos tener cuidado. Todo esto está contenido en la palabra "ojo". Para definir el elemento sobre el cual estamos hablando de forma más precisa necesitaremos una mayor cantidad de palabras, y un buen escritor puede lograr que esta definición sea tan exacta como resulte necesario. Lo visual nunca podrá alcanzar un sistema lógico tan neto como el lenguaje verbal o escrito.

LA ELABORACIÓN DEL MENSAJE

Si bien la realidad constituye la experiencia visual básica, puedo identificar un pájaro al ver su contorno dibujado. Casi todos los pájaros comparten ciertas referencias visuales que resultan comunes. El conocimiento de algunos detalles como el color, el tamaño o determinadas proporciones, nos permitirá distinguir una gaviota de un gallo. Podemos ahondar esto aun más: cada pájaro tendrá rasgos visuales individuales que lo identificarán dentro de su especie. Toda esta información visual es obtenida fácilmente a través de la experiencia directa del simple hecho de ver. Todos podemos recordar y reconocer una información luego de haberla apreciado.

Sin embargo, no debemos olvidar que toda experiencia visual siempre estará sometida a la interpretación del individuo que la realiza.

Al comparar una perfecta fotografía con un excelente dibujo, se pondrá en evidencia que, en este último, la información está más controlada. El dibujo seguramente mostrará una mayor abstracción, ya que se eliminaron los detalles que no interesaban, mientras que se acentuaron los que sí importaban. Es un proceso semejante al de la destilación, donde finalmente sólo permanece la esencia.

Por otro lado, una cámara fotográfica producirá una imagen correcta de cualquier objeto que se le ponga enfrente, con una asombrosa exactitud y capturando una enorme cantidad de detalles.

Manifiesto una visión propia y seguramente muy personal, el comunicador visual sabrá elegir entre los distintos elementos que piensa incluir en una imagen, para controlar y enfatizar lo que realmente intenta comunicar, teniendo en cuenta para esta decisión no sólo lo referente al estilo, sino, además, los problemas técnicos que incorporará el medio empleado.

El proceso creador de una comunicación visual tiene múltiples pasos que van desde los primeros bocetos hasta la concreción de la pieza final. Sólo si las sucesivas decisiones son acertadas, la comunicación se producirá de acuerdo con lo previsto.

LA FORMA Y EL CONTENIDO

Los componentes básicos de un mensaje son el **contenido** y la **forma**. Llamamos contenido a lo que deseamos expresar; en una comunicación visual, no puede estar separado de la forma. El contenido establece la forma y la forma es aceptada por el contenido.

El **mensaje** y su significado no están presentes en el film, considerando a éste como el objeto material que los transporta, sino en su composición, porque es la forma la que expresa su contenido.

El enorme poder del mensaje visual radica en su inmediata captación, porque es comprendido directamente sin que medie ningún tipo de decodificación; apreciamos simultáneamente su forma y su contenido. Por eso, forma y contenido deben tratarse como una unidad. La sensación y la emoción que expresa una obra se nos presentan como contenidos en ella. No simbolizados, sino representados; el símbolo y el significado conforman una sola realidad.

Cuando nos disponemos a crear una composición, intentamos hacer realidad lo que aún no existe. Debemos encontrar soluciones a problemas de funcionalidad, equilibrio y estética, sin dejar de lado lo que es realmente importante: el contenido.

Una obra puede transmitir mensajes o sentimientos específicos, ya sea intencionalmente o de modo casual.

Los sucesivos pasos necesarios para desarrollar un film de animación ponen de manifiesto la búsqueda del realizador para controlar este medio. Primero se confecciona el guión visual, donde se investigan las distintas posibilidades que ofrece el material visual que narrará la película. En esta etapa se buscan las posibles soluciones, se prueban distintas variantes y se realizan frecuentes cambios. El guión visual es una representación en borrador y en miniatura de lo que luego será nuestro film terminado. Su pequeñez resulta una ventaja, al facilitar nos hacer muchos dibujos rápidamente, lo que nos permite alterar el proyecto de nuestra película sin mucho esfuerzo. Al relacionar los dibujos del guión visual entre sí, se produce un efecto acumulativo, que sugiere una primera visión del ritmo que tendrá la narración. Su tamaño reducido también posibilita una experiencia secuencial, al poder controlar todo el conjunto de un solo golpe de vista. Como incorpora el material verbal, la música y los efectos sonoros, nos da la posibilidad

de anticipar las distintas fuerzas compositivas que interactuarán en el film ya terminado y establecer una primera interrelación entre ellas.

A medida que progresa la toma de decisiones en esta etapa inicial, las opciones disminuyen, quedando finalmente reducidas sólo a algunas posibilidades. Los dibujos son llevados a su verdadero tamaño final, y ése es el momento de definir una estructura compositiva que destaque el material audiovisual con una intención de estilo y continuidad. Esta instancia es el *layout*. La composición expresada a través del *layout* estudia la distribución visual de los elementos dentro del encuadre para lograr comunicar de la mejor manera el efecto deseado.

El control de todo esto dependerá de la capacidad del artista para proyectar, previsualizar, representar y realizar. Así se puede agregar allí lo que en realidad no está, o se puede eliminar lo que sí está.

La función del arte no es reproducir algo, sino cargarlo de significado.

LOS GRANDES ESTUDIOS Y EL DISEÑO

En los grandes estudios se emplean unos artistas para crear el guión visual, otros para diseñar y componer las escenas trabajando en los *layouts*, otros para realizar el arte de los fondos y otros para diseñar los personajes, los escenarios y los elementos de utilería. Sólo un director, dan- do muestra de una enorme capacidad técnica y artística, puede mantener, trabajando con tantas y tan distintas personas, la unidad de estilo que necesita lucir el trabajo final.

Un **film** es una ajustada combinación de **contenido, técnica y arte**. La pérdida de control sobre cualquiera de estos tres aspectos provocará problemas serios en la obra terminada. Las limitaciones técnicas seguramente condicionarán los diseños. El arte a utilizar debe pasar por un gran número de manos y de procesos antes de poderse apreciar sobre la pantalla. Siempre hay más vida y frescura en un dibujo original del animador, que en el que resulta finalmente parte del film. En los primeros borradores de los personajes o de los fondos se aprecia mucha libertad expresiva, que luego, durante el proceso de producción, irá menguando por distintos motivos.

La unidad artística que mostrará la producción debe alcanzarse de

una forma cabal y organizada. Las actividades de preproducción concuerdan a la imagen son esenciales para lograr esto.

El contenido visual se debe considerar como el elemento de mayor peso para lograr la identificación del espectador con lo que sucede en la pantalla. Esta identificación se logra por la inclusión en el film de elementos que comuniquen empleando códigos familiares. Lo visual constituye la esencia de la comunicación en el cine, recordemos que el ojo se comunica directamente con el cerebro; las imágenes no necesitan ser decodificadas para ser entendidas, como sucede cuando empleamos las palabras.

En una animación todo lo que apreciamos sobre la pantalla ha sido diseñado específicamente para estar allí.

Tan fuerte es la atracción que manifiesta el ojo por el movimiento dentro del plano, que esto anula en gran medida las reglas usadas para la composición de imágenes inmóviles. Esta condición nos obliga a componer usando elementos muy fuertes.

El cine es el único arte verdaderamente espacio-temporal, ya que en él tanto el espacio como el tiempo juegan un rol de una importancia equivalente. Si bien todas las artes teatrales son espacio-temporales, debemos considerar que lo temporal domina claramente en el teatro, el ballet y la ópera.

CÓMO COMUNICA EL FILM SU MENSAJE

El significado no está dado por la acumulación de los distintos elementos dentro del encuadre. El resultado final dependerá sustancialmente de las relaciones que se establezcan entre ellos, conformando una declaración personal del artista. Además, tendremos en cuenta que esta declaración no provocará idénticas respuestas en todos los espectadores.

El cine establece su comunicación utilizando, en conjunto, todos los lenguajes de las distintas artes que lo componen, así:

- La **música** creará o acentuará el clima del ambiente donde tienen lugar los sucesos y aportará ritmo a las acciones.

- La **literatura**, presente en el diálogo o en los textos, agregará los detalles imposibles de informar utilizando sólo la imagen.

- El **drama**, mediante su estructura, otorgará unidad a la obra. Las acciones a través de la actuación, nos revelarán las emociones que embargan a los protagonistas. Cada plano, como mínimo elemento narrativo, hará avanzar la historia. Las transiciones entre los planos cargarán de sentimiento el progreso de la narración.

- La **pintura**, presente en la iluminación y el tratamiento de color, otorga clima y marco. El color reforzará el significado del plano, mientras la composición guiará al ojo hacia lo que debemos ver, modificando nuestra percepción de los sentimientos de los personajes, potenciando la emoción que ellos transmiten. La cámara, mediante su posición y su movimiento, carga de emoción lo que estamos viendo.

- El **fuera de campo** amplía el espacio escénico, situación que tal vez debiéramos considerar como un elemento casi puramente cinematográfico, ya que, si bien no resulta un recurso exclusivo del cine, su uso dentro de éste crea nuevas y poderosas formas de comunicación.

El empleo simultáneo de todos estos elementos artísticos tan disímiles convierte al cine en un arte impuro.

El lenguaje del cine es denominado por los semiólogos como un sistema secuencial de signos codificados. Éstos pueden ser espaciales, por ejemplo, la forma en que una angulación modifica a un sujeto, o temporales, como el corte del plano del rostro de la víctima, al del cuchillo bajando. Pueden ser objetos, como caras, vestimenta, voces, hábitos, o consecuencias de información narrativa adicional: ¿qué hemos visto hacer a un determinado personaje antes?

Por todo esto el cine no presenta un lenguaje único, sino una combinación de varios, que son el resultado de la mezcla de las diferentes artes que lo componen.

Podemos también definir al cine como una sucesión de imágenes relacionadas, que producen efectos kinéticos, emocionales y conceptuales.

Tampoco sería correcto considerar la animación como un medio dominado por la gráfica pura, sino más bien como dominado por la acción, porque la animación es un arte que se sustenta en el movimiento.

LA COMPOSICIÓN

Se denomina **componer** a conformar un todo utilizando diferentes partes. Al componer tomamos decisiones que marcan un propósito: representar óptimamente, de forma audiovisual, lo que se intenta transmitir al espectador.

Como la pantalla es primordialmente un espacio bidimensional, una parte importante del trabajo la conforman los elementos visuales: **punto, línea, contorno, dirección, tono, color, textura, perspectiva y escala.**

Pero como lo proyectado sobre la pantalla varía con el transcurrir del tiempo, a los elementos visuales debemos adicionar los temporales, que se manifestarán a través del **movimiento, el ritmo, la variación de tamaño, la progresión narrativa y el fuera de cuadro.**

Para combinarlos haremos uso de los principios de **equilibrio, simetría, aceleración, velocidad y reposo.**

Además se le suman desde el **fuera de cuadro** los elementos que temporalmente no podemos ver, pero que continúan manifestando su presencia en la imagen percibida. También influye en nuestra percepción la forma de concatenar los diferentes planos para hacer avanzar la narración, que son montados de un modo determinado dentro de las secuencias, con la intención de obtener un resultado específico. Así, la forma elegida para pasar de un plano al siguiente también modificará lo que pretendemos comunicar.

Finalmente, para completar la composición, se debe considerar que a la percepción de la imagen proyectada sobre la pantalla se le incorpora el sonido presente con sus tres elementos básicos: **música, efectos y voces.**

Las relaciones entre todos estos elementos y/o principios producen **armonías o tensiones, resonancia o interferencia**, lo que puede ser percibido por los espectadores de forma consciente o inconsciente. Esto hará variar el éxito de la comunicación que intenta establecer el artista.

LA COMPOSICIÓN DENTRO DEL FILM

Ver un film es, primordialmente, una experiencia emocional. La reacción del espectador ante ésta es afectada por la forma en que están compuestos visualmente los distintos planos, cómo son actuados, sonorizados y editados. Todos estos parámetros deben ser utilizados para reforzar la intención del guión, para comunicar el contenido de nuestro mensaje. La atención del espectador puede y debe ser dirigida al elemento más significante dentro del encuadre en cada fotograma de la película.

Componer un plano no significa registrar imágenes bellas y bien balanceadas, ignorando completamente la acción que están llevando a cabo los personajes. Se debe considerar tanto el significado del movimiento, como los movimientos en sí mismos.

De todas las reglas del cine, aquellas que tratan sobre la composición son las que muestran más flexibilidad. Las escenas más memorables, por lo general, se producen cuando se han quebrado estas reglas. Pero, para romperlas o incluso para obviarlas, primero es necesario comprenderlas.

Una buena composición visual trabaja sobre la disposición de los distintos elementos dentro del encuadre hasta lograr que formen un todo, armonioso y unificado, que nos ayude a comunicar lo que deseamos expresar.

Puede suceder que, deliberadamente, produzcamos una composición pobre, con la intención de irritar y molestar al espectador, pero con el objetivo final de narrar con más eficacia nuestra historia. Por lo que es esto último lo que constituye la verdadera función de una buena composición.

Resulta evidente que la composición reflejará el gusto personal de quien la realiza. Entonces, si poseemos buen gusto, conocimientos artísticos, sentido del balance, de las formas, del ritmo, del espacio, de las líneas, del tono, oído musical, sentido de lo dramático, sabemos cómo narrar y combinamos bien los colores, seguramente podremos crear una buena composición de forma totalmente intuitiva.

CONSIDERACIONES PARA EL MOVIMIENTO

Una buena foto fija congela la acción en el instante decisivo. El resultado es una imagen estática, pero seguramente su contenido sugiere el movimiento anterior y posterior al instante del disparo, mediante las posiciones o relaciones espaciales que establece entre sus distintos elementos.

Por otra parte, una imagen en movimiento debe componerse teniendo en cuenta simultáneamente sus dos aspectos primordiales: el **espacio/forma** y el **tiempo/ritmo**.

La dimensión del tiempo tiene una importancia equivalente a la del espacio. Habitualmente el transcurso del tiempo provoca que los distintos elementos durante el desarrollo de la toma cambien, ya sea de tamaño, de ubicación, de forma o de color. Entonces, siempre debemos considerar que mientras la toma progresa, la relación espacio/tiempo entre los distintos elementos puede tanto mantenerse constante como variar.

Estos permanentes cambios son los que complican la composición del encuadre cinematográfico. Si se tratase de una foto fija o de un plano cinematográfico totalmente estático, podríamos aplicar las reglas de composición de la pintura y sería sencillo dirigir la atención del espectador hacia donde deseamos.

Pero nuestro caso es distinto. Como el ojo es atraído por el movimiento, podemos centrar en el visor el elemento que se mueve, descuidando tanto su composición como su ubicación respecto del encuadre, o su relación con el fondo u otras consideraciones, y notaremos que igual logramos captar el interés de la audiencia sobre el elemento que se desplaza, tan sólo por la presencia del movimiento. Pero si abusamos de esto, el movimiento, que es uno de los grandes logros del cine, se convertirá en nuestro peor enemigo. El movimiento no debe considerarse como un fin en sí mismo, mientras no revele algún contenido emocional.

Las memorables secuencias del cine son, por lo general, el producto de una composición muy pensada, acompañada de movimientos significativos, tanto de los personajes como de la cámara.

Un personaje puede desplazarse y así provocar un mejor o mayor

contraste con el fondo. También puede lograrlo al ponerse de pie o al acercarse a la cámara para aumentar su tamaño relativo dentro del cuadro.

El movimiento repentino de un personaje que estaba previamente quieto, seguramente sorprenderá a la audiencia y, de inmediato, lo convertirá en un poderoso centro de interés.

Una acción fuerte como descargar el puño sobre la mesa, asir con violencia a otra persona, o desenfundar un revólver, posiblemente lo gre captar todo el interés de la audiencia.

Un personaje utiliza la dirección de su desplazamiento para atraer de esa forma la atención sobre sí, al contrastar con el movimiento que tienen los demás elementos dentro del encuadre.

Tengamos siempre presente que, salvo en contadas excepciones, estamos trabajando con el movimiento, entonces debemos tener un especial cuidado de no provocar movimientos indeseados o innecesarios dentro del encuadre.

CÓMO MOSTRARLO MEJOR

Luego de descomponer la secuencia en sus distintos planos, el paso siguiente es evaluar los diversos ángulos de cámara posibles para mostrar, de la mejor manera, la acción que va a tener lugar en la pantalla. La tarea es buscar el punto de vista que resulte más explícito, además de lograr una composición interesante y novedosa. Es el momento de preguntarnos: ¿cómo ayudará al progreso de la historia esta secuencia en particular?

Debemos ubicar dentro del encuadre todos los elementos físicos que necesitamos mostrar, mientras, simultáneamente, consideramos todos los demás factores que pueden modificar la composición.

Primero, determinamos cuáles son las acciones que se deben mostrar. Esto configurará el planteo primario de la composición. A continuación, ubicamos a los otros personajes que también participan del plano. Repasamos, entonces, cuál es la intención del guión en ese punto, lo que seguramente nos llevará a reforzar lo que la composición necesita.

LAS REGLAS DE LA COMPOSICIÓN

Es difícil establecer reglas estrictas, porque la composición depende de múltiples factores, como pueden ser el gusto personal, el contenido emocional o nuestras preferencias.

Constituye un error pensar en la composición como un proceso mecánico. Su principal dificultad reside en que no sólo debemos trabajar con las formas propias de los personajes y los objetos, sino también con sus movimientos. Un plano estático correctamente compuesto se puede transformar en algo sin ningún sentido cuando comienza la acción.

A un plano que presenta muchos elementos inmóviles, se le pueden aplicar con éxito las reglas de composición clásicas usadas en la pintura, el dibujo o el diseño gráfico.

Puede suceder que un plano, a pesar de romper con todas las reglas de composición de la pintura, logre atraer el interés del espectador hacia el elemento protagonista, al utilizar el movimiento o el sonido como factores dominantes. Por ejemplo: un personaje ubicado fuera del centro de interés puede atraer la atención alzando la voz. También al provocar una acción interesante e inesperada podemos cambiar el punto de atención.

Este protagonismo del movimiento tampoco significa que debemos despreocuparnos por crear una buena composición estática, sus reglas de composición deben usarse siempre que resulte posible. Y se torna imprescindible cuando se trata de un plano con poca acción, como en el caso de un plano general amplio usado para establecer el lugar, o un plano que nos muestra a los personajes sentados y estáticos mientras dialogan.

Resulta fundamental tener presente que la composición puede alterarse continuamente mientras progresa el desarrollo temporal del plano.

EL OJO RECORRIENDO EL ENCUADRE

Mientras el ojo recoge la información del encuadre, explorándolo o siguiendo el desarrollo de una acción, creará trayectorias que, a su vez, dibujarán líneas virtuales sobre la pantalla. Por ejemplo: el ojo, mien-

tras estudia un grupo de personajes, describe una curva; mientras observa un avión que aterriza se mueve sobre una diagonal; o mientras aprecia el despegue de un cohete lanzado al espacio, recorre una línea ascendente vertical.

Esas líneas virtuales trazadas por el recorrido del ojo dentro del encuadre son, a los efectos de la composición, más importantes que las otras que están realmente visibles dentro de éste.

Al ojo se lo puede mantener cautivo, haciéndolo recorrer una y otra vez una trayectoria cerrada, como también se lo puede inducir a un salto al realizar un cambio brusco, como el que acontece cuando el plano que se está proyectando es reemplazado por otro muy distinto dentro de la secuencia.

Por ejemplo, cuando mostramos un diálogo entre dos personas, utilizando planos cada vez más cerrados, el ojo del espectador se dirigirá alternativamente de un personaje al otro, realizando saltos de un costado al otro del encuadre. Tanto la posición de los interlocutores, como sus alturas relativas o la dirección de sus miradas, constituyen decisiones que influirán en el recorrido que realizará el ojo del espectador en una secuencia de este tipo. Por este motivo, en esos casos hay que ser muy cuidadosos: es preciso ubicar a los personajes en el lugar correcto dentro del encuadre y prestar especial atención a que la dirección de sus miradas sea la adecuada. Si no, el ojo del espectador describirá trayectorias erráticas, lo que producirá su falta de atención.

Este efecto se debe tener en cuenta también cuando se produce un cambio de un plano largo a uno más cerrado; el centro de interés, o lo que está observando el ojo, se debe mantener dentro de la misma área del encuadre en el plano que comienza. Cuando esto no se tiene en cuenta se está forzando al espectador a realizar un salto con la mirada, pasando del centro de atención anterior al actual, mientras, simultáneamente, intenta seguir el desarrollo de la conversación. Estos problemas de continuidad son fáciles de comprobar sobre una pantalla de video, donde se puede hacer una marca con un lápiz grueso, ubicando el centro de atención al finalizar un plano y constatando si el centro de atención del plano que comienza se mantiene en el mismo lugar.

A los efectos prácticos bastará con subdividir la pantalla en nueve rectángulos iguales y ubicar el centro de interés del plano que comien-

za dentro del mismo rectángulo donde estaba el centro de interés del plano que finalizó.

En esta subdivisión, los nueve rectángulos están formados por los bordes del cuadro, dos líneas horizontales y otras dos verticales. En su intersección estas líneas producirán cuatro puntos de encuentro, que se denominan **puntos dominantes del encuadre**, que tienen la propiedad de reforzar la composición creada en su entorno.

En el cine de animación contamos con la posibilidad de planificar previamente con absoluta certeza la composición visual que presentarán dos planos sucesivos en el momento de su transición. Esto nos permite realizar el cambio al siguiente manteniendo el centro de interés en el mismo punto de la pantalla.

Sin embargo, hay ocasiones en las que nos interesa provocar una sorpresiva modificación en la atención del espectador. Cuando, por ejemplo, una actividad inesperada hace saltar el ojo hacia un nuevo centro de interés, se puede introducir otro personaje, destacándolo de una manera muy dramática, o simplemente señalar la entrada en cuadro de un nuevo elemento. Es bueno engañar al espectador haciéndolo mirar en una dirección, anticipando el corte, para luego mostrarle en el plano siguiente una composición que lo obliga a mirar hacia otra zona del encuadre.

Por supuesto que todas estas consideraciones son mucho más efectivas al trabajar sobre una pantalla grande y en una sala a oscuras, ya que, al ser apreciadas en la pequeña pantalla de un aparato de televisión pierden mucha de su efectividad, pues el ojo, en esos casos, suele abarcar simultáneamente toda el área de la pantalla.

La sucesión de los diferentes planos que conforman una secuencia puede ampliar o reducir la dimensión sobre la pantalla del elemento que captó nuestro interés, mientras nuestra percepción se adapta sin dificultades a ese cambio en su tamaño. Sin embargo, el espectador se siente molesto cuando los cambios en la percepción que provoca el nuevo plano resultan pequeños, producto tanto de su tamaño como de su angulación. En tales casos los puede llegar a confundir con un corte del montaje que ha sido mal realizado.

Las secuencias de pánico, catástrofes o violencia serán mejor presentadas si componemos sus planos de manera tal que el barrido del ojo dentro del encuadre siga trayectorias totalmente erráticas. Para

ello, lo mejor es usar composiciones completamente desbalanceadas, obligando de esta forma al espectador a reubicarse permanentemente dentro de la pantalla, efectuando saltos abruptos arriba/abajo o izquierda/derecha, y poniéndolo así más cerca, emotivamente, de lo que sucede en el film.

LA COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL

Como señalamos, el cine establece una comunicación audiovisual que se realiza mediante la combinación de elementos visuales, sonoros y narrativos.

Los **elementos visuales** son: **punto, línea, figura, dirección, tono, color, textura, perspectiva, escala y movimiento.**

Los **sonoros** son: **la palabra hablada, los ruidos y la música.**

Los **narrativos** involucran: **la progresión dramática, el fuera de campo y la edición o montaje** de los distintos planos.

La combinación de estos elementos crea un lenguaje universal que produce respuestas emocionales similares en casi todos los públicos. Utilizados con propiedad, integran un lenguaje compositivo artístico e imaginativo que mostrará y reforzará el carácter que deseamos para el film. Tenga en cuenta que dentro de una buena composición resulta imposible cambiar un solo elemento sin alterar todo el conjunto.

Como cualquier sistema, la comunicación audiovisual también puede descomponerse en sus partes interactuantes, que pueden aislarse y estudiarse de forma independiente para luego recomponerlas en un todo.

LOS ELEMENTOS VISUALES

EL PUNTO

Es el elemento visual más simple e irreductible.

Cualquier punto manifiesta una gran atracción sobre el ojo.

Al dividir el encuadre en nueve campos iguales se producen cuatro puntos de encuentro, que se denominan **puntos dominantes del**

encuadre. Éstos tienen la propiedad de reforzar notablemente la composición creada en su entorno.

Los puntos se conectan entre sí provocando otros elementos, como líneas o siluetas. Con una cierta concentración, como en las autotipías de las fotos impresas, producirán distintos valores tonales o una textura.

Las cruces dentro de una composición

El cruce de dos líneas provoca en su intersección un poderoso punto virtual. La cruz es una de las pocas formas de composición que puede centrarse dentro de un encuadre porque sus cuatro brazos irradian con igual fuerza en todas las direcciones. Se la puede ubicar desplazada un poco del centro, pero cuidando que su radiación no se debilite. Puede otorgar un sentido místico, ya que, para muchos, su significado se asocia con el Todopoderoso.

Las radiaciones

Las líneas radiales, que partiendo de un punto se abren en todas direcciones, pueden considerarse una variación de la cruz con múltiples brazos. Parecen atraer o expandirse, más aún si los rayos no son rectos y se muestran algo retorcidos. Su forma evoca alegría y risas. Su punto radiante no debe ubicarse en el centro del cuadro, aunque tampoco es bueno situarlo muy cercano a los bordes.

LA LÍNEA

Podemos considerar la línea como:

- a) un punto en movimiento,
- b) la historia del movimiento del punto, o
- c) como decía Klee, un punto que ha salido a pasear.

La línea posee una enorme energía dinámica; nunca se puede considerar como algo estático. Es fluida, tiene una dirección y un propósito. Puede ser técnica o artística, pero siempre estará mostrando lo que hasta el instante de trazarla sólo existía en la mente que la imaginó.

La línea es la base de la escritura manuscrita, de los dibujos técnicos

cos usados en los planos, de los bocetos y de los elementos simbólicos. Es algo que no existe en la naturaleza, una abstracción que ha creado el hombre. En el dibujo de línea se prescinde de la información superflua y se hace prevalecer sólo lo esencial.

Las líneas que ayudan a componer el cuadro son de dos tipos: las producidas por los contornos de los elementos y las imaginarias, dibujadas sobre la pantalla por la trayectoria que realiza el ojo mientras busca la información.

Las distintas líneas y su significado

Según su tipo y disposición, las líneas otorgarán diferentes significados a la imagen que integran:

- **Rectas:** fuerza, masculinidad.
- **Curvas suaves:** femineidad, delicadeza, solemnidad, tranquilidad.
- **Curvas pronunciadas:** acción, alegría.
- **Curvas verticales largas con los extremos afilados:** belleza dignificada, melancolía.
- **Largas y horizontales:** reposo, descanso. Paradójicamente también sugieren velocidad.
- **Verticales altas:** fuerza, dignidad.
- **Paralelas en diagonal:** acción, energía, violencia.
- **Diagonales opuestas:** conflicto, potencia.
- **Fuertes, gruesas y netas:** brillo, risa, excitación.

La combinación de diferentes tipos de líneas creará una interacción que posiblemente produzca nuevos significados:

- Una serie de curvas ablandará una composición, a menos que la reforzemos con acentos verticales u horizontales rectos.
- Cualquier horizontal o vertical que se desplace un poco, transformándose en una diagonal, parecerá avanzar o retroceder hacia el espectador.

Los distintos significados de las líneas se ven influidos por las fuerzas de la naturaleza, como la gravedad; por este motivo, las diagonales son dinámicas, ya que sugieren inestabilidad.

Las líneas rectas expresan una velocidad mayor que las curvas. El espectador aprecia más rápidamente las líneas que son quebradas o que no se muestran erráticas.

LA FIGURA

Es una superficie contenida por una línea cerrada. Hay tres figuras básicas: el **rectángulo**, el **triángulo** y el **círculo**.

- El **rectángulo** es una figura recta y muy estable, con una fuerte referencia al equilibrio vertical/horizontal.
- El **triángulo** presenta más acción, conflicto y tensión. Constituye la figura más inestable, al estar balanceándose en uno de sus vértices, y la más estable, al apoyarse en uno de sus lados.
- El **círculo** representa protección e infinito. Está relacionado con la repetición, la reiteración y la irradiación.

También se consideran superficies a las siluetas de los distintos elementos como: personas, utilería, edificios, árboles, vehículos, muebles, etc. Cualquier figura se puede pensar como una superficie limitada por una combinación de líneas rectas y curvas, que, al combinarse, privilegiarán distintas direcciones: verticales, horizontales y diagonales, cada una con un significado distinto.

Consideraciones sobre el contorno

Si queremos lograr una buena composición, las líneas reales que producen los contornos de los elementos no deben dividir el encuadre en partes iguales. También se debe evitar mostrar centradas las líneas verticales u horizontales fuertes. De igual modo, el plano no será dividido en dos partes iguales por una diagonal que vaya de una esquina a la otra. Salvo que se trate de partes de un edificio, árboles u otras líneas que se repiten formando una trama, las líneas rectas no se ubicarán paralelas a los bordes del cuadro. Si colocamos una línea fuerte cercana a uno de los lados del cuadro, ésta deberá ser irregular.

Las formas

La forma es una cualidad de todos los objetos, ya sean reales o imaginarios. Las formas físicas son fáciles de reconocer. También, en este caso, existen otras que no se reconocen con tanta facilidad: las producidas por el movimiento de los ojos del espectador al recorrer el encuadre. Podemos pensar que estas formas abstractas existen sólo dentro de la mente del espectador y que son creadas a partir de los elementos contenidos en el encuadre. El ojo, al recorrer la información que provee la pantalla, puede describir un triángulo, un círculo o alguna otra forma geométrica cualquiera. Debemos procurar que estas formas provoquen en el espectador una sensación que resulte acorde con el contenido emocional del plano.

Estas formas, si bien pueden parecer trazadas sobre un plano, por lo general ostentan una tercera dimensión, en la dirección adelante-atrás de lo que apreciamos sobre la pantalla, creando una figura geométrica espacial, cuya tridimensionalidad será tenida en cuenta.

El triángulo

Una composición con forma triangular, apoyada sobre su base, está sugiriendo fuerza y estabilidad, al asociarla con la solidez de la pirámide que representa. Es una forma compacta, cerrada, que atrapa al ojo mientras la recorre, impidiéndole escapar. Son muy usadas para componer grupos de gente, donde una figura debe mantenerse dominante, ya que ubicándola un poco más arriba es sencillo disponer al resto configurando un triángulo.

La inversa, un triángulo apoyado sobre un vértice, nos dará dos o más dominantes y un dominado.

El círculo

Un recorrido con forma oval o circular también retendrá cautiva la atención del espectador.

Un círculo de luz producirá un efecto similar. Sin embargo, la forma circular pierde la poderosa estabilidad que ostentaba la pirámide.

La forma en "L"

Las formas en "L" sugieren informalidad; su base horizontal y estable les otorga reposo, mientras la parte vertical aporta dignidad. Su efec-

to se refuerza cuando el trazo vertical pasa por uno de los puntos fuertes del encuadre, una de las cuatro intersecciones de la división en novenos del cuadro.

Las masas

Las palabras silueta, forma y masa con frecuencia son usadas como sinónimos. La silueta está relacionada con la forma que apreciamos, definida por los límites de la imagen de un objeto. Una forma, en cambio, puede ser física o abstracta, como vimos anteriormente. La masa, por último, está asociada al peso pictórico o compositivo de un objeto. Puede tratarse de elementos simples, como una gran masa de agua de un lago, una montaña o un rostro en primer plano que ocupa toda la pantalla. Como también puede ser una combinación de distintos elementos agrupados, que, al integrarse, configuren un elemento simple, como, ejemplo, la tribuna de un partido de fútbol.

Así como las líneas y las formas pueden atraer la atención del espectador haciendo uso de sus cualidades estéticas o emocionales, las masas seguramente la capturarán por su importante peso pictórico. Se emplean para manifestar:

- **Aislamiento:** se agrega fuerza a una masa si se la separa del fondo, diferenciándola de éste a través del contraste que se produce, por ejemplo, mediante el empleo de la luz o del color.
- **Unidad:** una masa se potencia cuando varios elementos menores son ubicados juntos, combinándose para formar un elemento dominante mayor.
- **Tamaño:** una gran masa podrá dominar el plano si contrasta con una o varias masas más pequeñas.
- **Color:** un color predominante creará un efecto de masa. Los colores primarios o con saturación alta son más efectivos para este propósito.

EL TONO

Vemos nuestro entorno gracias a la luz que reflejan los objetos; sus variaciones producen las distintas calidades tonales que percibimos como información visual. En la naturaleza, entre la oscuridad y la luz existen infinitas graduaciones tonales. En las reproducciones, este espectro se verá drásticamente reducido por las limitaciones técnicas del medio empleado. Estas limitaciones en la reproducción constituyen un elemento al que, a menudo, no se le presta toda la consideración que merece.

La calidad tonal es lo que se percibe a continuación de haber establecido la referencia vertical/horizontal del equilibrio.

Cuando dibujamos el contorno de un objeto, en realidad, estamos trazando la línea que marca el límite donde se produce el cambio de tono entre éste y los elementos que lo rodean.

El tono también nos proporciona información sobre el volumen de los cuerpos.

EL COLOR

El color es la impresión que se forma en nuestra retina, producida por la longitud de onda de la luz reflejada en los objetos. El color afecta nuestra percepción de manera muy similar a como lo hace la música. Posee una afinidad muy intensa con las emociones; está cargado de información. Cada color tiene significados asociados y simbólicos. Los colores intensos y brillantes producen una respuesta emocional directamente en nuestro sistema límbico, nuestro cerebro más primitivo. El color cambia la composición del encuadre al añadirle un nuevo elemento dramático.

Tres dimensiones lo definen:

- a) **El matiz:** representa el tinte o el croma. Hay tres matices primarios: amarillo, rojo y azul.

El matiz amarillo es el más próximo a la luz y al calor; el rojo, el más emocional y activo; el azul, el más pasivo y suave. El amarillo y el rojo tienden a expandirse, mientras que el azul se contrae.

Los **matices secundarios** se obtienen mezclando los primarios: amarillo y rojo producen naranja; el amarillo con el azul, el verde y el rojo con el azul, el violeta. No hay límite para la cantidad de matices que se pueden obtener mezclando los primarios.

- b) **La saturación:** es la medida de su concentración, de su intensidad, o de su pureza respecto de su contenido de gris. Un color totalmente desaturado estaría representado por un valor de gris de tono equivalente.
- c) **El brillo:** es, en realidad, un valor acromático referido a la graduación tonal. Cuando en un televisor color anulamos poco a poco el valor cromático, el brillo permanece constante. Esto demuestra que el color y el tono coexisten en nuestra percepción sin alterarse entre sí.

Para entender y abarcar la estructura del color, lo mejor es construir una rueda de color. **Los tres colores primarios:** el rojo, el amarillo y el azul constituyen su origen y, teóricamente, los demás colores son combinaciones de estos tres. El propósito al construir la rueda de color es relacionar los matices opuestos para cada color. Los que están ubicados en el extremo opuesto del círculo de la rueda se llaman **complementarios**. Los complementarios de los primarios son **secundarios**, mientras que los complementarios de los terciarios son también **terciarios**.

Para crear armonías cromáticas es necesario balancear de alguna forma estos tres valores que definen a cada color. Para hacerlo debemos trabajar con sus complementarios. En el caso de la saturación y el brillo, para balancearlos se utilizarán simplemente valores opuestos del mismo parámetro. Primero, debemos aprender a ver el color como un valor; recién después seremos capaces de apreciarlo como un estímulo sensorial.

Hay tres maneras diferentes de armonizar los colores, que reciben su nombre de los esquemas empleados en su combinación: **monocromático, análogo o complementario**.

La imagen monocromática

Presenta variaciones de un solo matiz, logradas al incorporar el blanco, o negro. Balancear una imagen monocromática es un experimento de composición muy interesante.

El empleo de una imagen monocromática otorga *a priori* y, de forma automática, una sensación de unidad y contraste que no sólo enfatiza la línea y la silueta, sino que produce, además, una cierta repetición de los elementos, y realza las texturas. La diferencia entre las zonas oscuras y las que están iluminadas se acentúa, porque la luz se destaca con autoridad entre los distintos tonos de gris que producen las sombras. El resultado tiende a la unidad, produciendo, además, una sensación de tranquilidad.

Como el blanco resulta de la suma de todos los colores, mientras el negro representa su total ausencia, esa circunstancia nos impide tratarlos como verdaderos matices. Pero nos podemos permitir considerar el blanco y el negro como los dos colores más opuestos de todo el espectro, es decir, polares. Cualquier imagen puede representarse en forma monocromática utilizando sólo las infinitas combinaciones del negro y el blanco.

También resulta interesante trabajar a partir de una paleta que considere un espectro más tonal y menos cromático, dependiendo más de los tonos y no solamente trabajando con diferentes matices.

El ojo aprecia más la diferencia entre distintos valores tonales, que entre los valores cromáticos.

Al establecer la paleta de una imagen es muy interesante, mientras se trabaja, controlar el resultado y apreciar los contrastes a través de una versión monocromática. En la actualidad, en el trabajo digital, esto resulta muy sencillo, ya que en cualquier momento se puede desaturar la imagen para evaluar cómo está actuando el contraste de su paleta.

La imagen con colores análogos

Una composición se puede colorear empleando una paleta limitada, donde los matices utilizados se encuentren muy cercanos a uno de los primarios, como en el caso de usar rojo, naranja, amarillo, o azul, verde de azulado, verde.

La imagen con colores complementarios

Se trabaja contrastando matices que son complementarios. Recordemos que complementarios significa que ocupan posiciones opuestas

dentro del círculo cromático, El resultado provoca una sensación inquietante o perturbadora.

Las imágenes a todo color

Por otra parte, la imagen a todo color aumenta la individualidad, porque, seguramente, cada elemento ostentará un matiz distinto y aumentará la proliferación, llamando la atención sobre la cantidad. Al hacer resaltar los distintos colores contenidos en el encuadre, la luz es apreciada como una diferencia de color y no como distintos valores del brillo.

Todo color está formado por una combinación de los tres colores primarios. Por lo tanto, las sombras siempre presentarán matices, ya que son el resultado de una combinación de esos colores.

No hay colores más importantes que otros: los de baja intensidad son tan importantes como los de alta intensidad.

La manera más simple de bajar la intensidad de un determinado color es agregarle un gris neutro o negro, pero este método siempre causa una pérdida importante del valor cromático, semejante a la que se produce al bajar la intensidad de la luz en un ambiente. Una alternativa interesante es mezclarlo con su matiz complementario; de esta forma, el color mantiene su riqueza, su fortaleza. Matices de baja intensidad mezclados de esta manera constituyen herramientas muy útiles para lograr la armonía cromática que buscamos. Pero debemos recordar que los elementos usados para incluir el color en nuestros encuadres, seguramente no sean más que un pretexto para esto, una simple manera de crear un puente entre la mente del realizador y la del espectador.

También debe tenerse en cuenta con qué exactitud el medio que usamos empleando reproduce el color.

La interacción de los colores

Los colores, como elementos de composición, no pueden considerarse de manera individual. Su poder está en cómo interactúan, modificando nuestra percepción al establecer relaciones entre ellos. Por ejemplo, un color cualquiera vecino a un tono de gris modificará el matiz neutro de éste llevándolo al color complementario.

LA TEXTURA

Es la apreciación visual o táctil de las cualidades de la superficie de un material. Es un elemento que visualmente sufre importantes modificaciones al cambiar la distancia del observador.

Cómo elemento visual, en realidad, está apelando al sentido del tacto. Sin embargo, debemos admitir que una gran parte de nuestra experiencia sobre las texturas es sólo óptica. En la vida real muchas veces solemos apreciar las texturas sin necesidad de tocarlas; al observar una imagen pasa lo mismo. Puede suceder que una textura no tenga cualidad táctil, aunque ópticamente parezca manifestarla. La textura estará en relación directa con la composición de la sustancia, mostrando generalmente sobre la superficie las variaciones que ésta produce tanto en la factura, como en la composición del elemento.

LA ESCALA

Los elementos definen sus tamaños relativos cuando están juntos, lo que permite, entonces, comparar sus distintas escalas. El concepto de tamaño está basado siempre en la comparación: no existe lo grande sin lo pequeño.

Ya habiendo establecido una relación, cuando introducimos un elemento nuevo que posee un tamaño diferente, esta relación se altera completamente. El tamaño de los elementos tiene una relación de extrema importancia en cuanto al propósito o el significado del mensaje visual.

El espectador deduce el tamaño de un nuevo objeto al compararlo con otro conocido, con el fondo, o por su relación con el encuadre. A lo largo del film se establece una escala mental a través de la cual se puede estimar el tamaño de los elementos nuevos que se incorporan, al compararlos con los conocidos.

Sin tener en cuenta su verdadero tamaño, los elementos parecerán más grandes, cuanto mayor sea el espacio que ocupen dentro del encuadre. Esta circunstancia se potencia cuando el objeto sólo se deja ver parcialmente: la sensación que nos produce entonces es que su tamaño es tan grande que no cabe en el encuadre.

Los ángulos bajos o altos de la cámara también modificarán nuestra percepción del tamaño de los objetos, haciéndolos parecer más altos o más bajos de lo que son en realidad. Estos encuadres fuertemente angulados producen una intensa respuesta emocional, generalmente mucho más fuerte que su apariencia real.

LA PERSPECTIVA

Se llama así a la técnica usada para representar gráficamente en dos dimensiones los objetos que percibimos en el espacio, respetando la forma, la posición y el tamaño con que son apreciados desde un punto de vista determinado.

La dimensión es una magnitud que sólo existe en el mundo real. Al representar un cuerpo, que es un elemento tridimensional, sobre un plano, lo estamos interpretando en un formato bidimensional, por lo que necesitamos hacer uso de alguna convención. Existen varias convenciones para representar cuerpos en perspectiva.

Copiando lo que acontece cuando en la realidad disponemos de un punto de vista, podemos trabajar con líneas convergentes hacia los puntos de fuga ubicados sobre el horizonte. Esto produce una disminución en el tamaño de los objetos a medida que la distancia entre éstos y el observador aumenta. Es la perspectiva clásica del dibujo. En ella, el efecto de profundidad se produce por la convergencia de las líneas paralelas sobre el horizonte. Por este motivo, en nuestra cultura, la sensación de profundidad dentro de una imagen está muy relacionada con la convergencia lineal.

Para enfatizar este efecto de profundidad se les puede aplicar a los elementos, a medida que se alejan del observador, una pérdida de definición y de valor tonal, que aumentará cuanto mayor resulte la distancia. Esto es muy notable en exteriores, cuando las condiciones climáticas nos permiten ver objetos que se encuentran muy lejanos. En la realidad, el efecto está provocado por la dispersión de la luz que produce el aire.

Por convención, un elemento que se encuentra ubicado más arriba que otro dentro del cuadro estará más lejos. Como también el elemento que se superpone a otro, ocultándolo parcialmente, estará más cerca del observador.

Cómo incrementar la sensación de perspectiva

- Utilice un punto de vista que muestre la mayor cantidad posible de caras del objeto.
- Busque en su dibujo cómo producir la mayor convergencia lineal. Tenga en cuenta que se puede llegar a trabajar el dibujo o la maqueta empleando distorsiones.
- Posicione los elementos dentro del encuadre de modo que se superpongan, ocultándose parcialmente unos a otros. Esto, si bien es algo simple, resulta muy efectivo.
- Al crear un movimiento, desplace los elementos entre los otros elementos y no sólo por delante de ellos.
- Introduzca el efecto de paralaje en sus movimientos, en el que algún objeto, al estar más cerca de la cámara, cruzará el encuadre más rápidamente que otro que esté un poco más alejado.
- Mueva las cosas hacia la cámara, o desde ella, utilizando trayectos perpendiculares al plano de la pantalla.
- Elija la opción anterior, pero no desplazando las cosas, sino cruzando el encuadre donde realizan movimientos que se mantienen paralelos al plano de la pantalla.
- Cuando un elemento cruza el encuadre, desplazándose sobre un plano paralelo a la pantalla, mantiene el mismo tamaño durante todo su trayecto, mientras que otro que se desplace en un plano más perpendicular a la pantalla, cambiará su tamaño creciendo o disminuyendo mientras se mueve. Si bien esto, en algunos casos, puede complicar el dibujo, cuando es usado con inteligencia no crea una gran dificultad, en tanto que produce un movimiento mucho más interesante que agrega una convincente sensación de profundidad.
- Si un elemento se debe mover cruzando el encuadre, intente angular el plano levemente para que no se produzcan ángulos rectos cuando su trayectoria intercepte los bordes de la pantalla.

- Si su diseño lo permite, evite pintar los fondos con colores planos. Una iluminación que no produce sombras creará imágenes planas, sin textura, y esto dificultará mucho la necesaria separación entre el fondo y la figura.
- Ubique la fuente de luz sobre un costado, de forma que los volúmenes resalten, destacando la cualidad tridimensional de los elementos.
- Busque cómo producir un buen contraste entre los distintos planos que conforman el fondo, utilizando para esto distintos valores de luz y sombra. Esta variación otorgará al fondo una sensación de mayor profundidad.

EL MOVIMIENTO

Es el componente visual predominante. Podemos decir que existe movimiento real sólo en los medios cinéticos, pero puede estar representado, de manera implícita, en cualquier obra estática, porque el movimiento puede ser apreciado tanto por el ojo viajando entre dos puntos estáticos del encuadre, como mientras observa el desarrollo de la acción real de un elemento.

La correcta composición de los movimientos resulta un aspecto muy particular y de capital importancia dentro del arte cinematográfico.

Debemos tener en cuenta que un movimiento posee condiciones psicológicas y estéticas que, combinadas, provocarán importantes respuestas emocionales en el espectador.

Los movimientos pueden cambiar durante el desarrollo de la toma, o durante una secuencia de planos, marcando las modificaciones que se producen en el personaje, en la atmósfera o en el *tempo* del film.

Cualquier elemento que está en movimiento dentro de la película ostenta mucha más importancia visual que aquel que se mantiene estático. Esta condición será independiente de su tamaño. Un pequeño objeto en movimiento atraerá toda la atención sobre él, quitándose a un gran objeto estático que comparte el encuadre. Sin embargo, el encuadre puede resultar equilibrado. Esto resulta así porque ambos poseen un peso equivalente en cuanto a la composición.

Un objeto, al moverse hacia la cámara, agranda su imagen, resul-

tando de esta forma más inquietante que uno que se aleja y, por lo tanto, este movimiento le confiere un peso compositivo mayor.

El significado de los movimientos

Horizontales: viajes, desplazamientos. En nuestra cultura es más fácil de seguir la dirección de izquierda a derecha, ya que la audiencia está acostumbrada a ella por la lectura.

Por contraste, la dirección de derecha a izquierda mostrará mayor peso, por su originalidad, ya que va en contra de lo usual. Se la utiliza, entonces, cuando se necesita reforzar la carga dramática.

Ascendentes verticales: aspiración, exaltación, crecimiento, liberación del peso o de la materia. Se pueden emplear en temas religiosos, marcando liviandad, felicidad o elevación.

Descendentes verticales: peso, peligro, posibilidad de aplastar, como en un derrumbe o una avalancha. Estos movimientos dan la sensación de predestinación, muerte inminente o destrucción.

Cascada: fuerza elástica, liviandad, rebote.

Diagonal: sugiere fuerzas opuestas, tensiones, juegos de poder, obstáculos en el camino. Los movimientos en diagonal son tan poderosos que habitualmente son los que confieren mayor carga dramática.

Los movimientos en diagonal pueden estar provocados también por un encuadre inclinado; de esta manera, un edificio o un monumento pueden adquirir una nueva dimensión dramática.

La dirección diagonal de abajo a la izquierda, hacia arriba a la derecha, se usa para marcar un movimiento ascendente, como el de un grupo que está escalando una montaña. La otra diagonal ascendente no es tan empleada.

La dirección diagonal de arriba a la izquierda, hacia abajo a la derecha se emplea para un movimiento descendente, como el usado al bajar un objeto desde una estantería. La otra diagonal descendente no es tan habitual.

La combinación de diagonales descendentes, produciendo un zigzag, como en los rayos, sugiere amenazas o velocidad.

Las diagonales cruzadas insinúan fuerzas opuestas, como las espadas cruzadas en mitad de la batalla.

Los movimientos ondulantes, como el reptar de una serpiente, sugieren temor, aunque pueden producir también fascinación.

Los circulares indican despreocupación, energía mecánica, o viajes. Los pendulares sugieren monotonía, algo implacable, el paso del tiempo, la prisión o la pérdida de la libertad.

Los radiantes o desplegados indican fuerza centrífuga, como las ondulaciones que se producen en la superficie del agua cuando cae una piedra. También significan crecimiento o el pasaje desde el centro hacia afuera. Una acción desplegada puede sugerir pánico, como también cualquier otra actividad que emana desde un centro de interés, como el caso de una transmisión de radio.

Un movimiento interrumpido o que cambia su dirección atrae rápidamente el interés del espectador, en contraste con otro que resulta más predecible.

CÓMO LOGRAR EL EQUILIBRIO MODIFICANDO EL VALOR DE LOS ELEMENTOS

Es un estado que se logra mediante la combinación armónica y ajustada de los distintos elementos. Evaluar el equilibrio constituye la referencia visual primordial para el ser humano. Esta apreciación, en realidad, depende de una sensación muy intuitiva, que es más inherente a la percepción humana que al verdadero centro de gravedad de la obra. Se evalúa partiendo de un eje vertical imaginario que se cruza con otro secundario horizontal, también imaginario, sobre los que se referenciará el equilibrio.

El concepto de equilibrio en la vida real está totalmente relacionado con el peso material y con la gravedad, mientras que, en términos de composición, se relaciona más con el peso psicológico o visual que tienen los distintos elementos incluidos en el encuadre.

La ausencia de equilibrio molesta al espectador, ya que perturba su sensibilidad provocando una distracción en su mente. Sin embargo, se puede presentar un desequilibrio intencional con el propósito de inco-
modarlo.

En cine, cuando trabajamos en el equilibrio dentro del encuadre, habrá que considerar los cambios que producen los movimientos de los propios elementos y también el de la cámara, lo que provocará permanentes correcciones en la composición mientras el plano se va desarrollando-temporalmente.

Debido a que cualquier movimiento atrae de inmediato la atención del espectador, resulta lógico que las escenas carentes de movimiento requieran un estudio más cuidadoso para su correcta composición.

LA TENSIÓN

Cualquier elemento de la composición que se aprecie fuera de equilibrio producirá una tensión visual, cuya importancia será directamente proporcional al valor de su desviación.

Lo inestable, lo inesperado, lo irregular o lo complejo atraerán la atención del espectador inmediatamente.

Existe un tercer estado, en el cual no se pueden apreciar claramente si los elementos están en equilibrio o desequilibrado, ya que su posición resulta ambigua: apenas desequilibrada. Esto, además de provocar un mensaje confuso, produce cierta incomodidad en el espectador. Si dentro del cuadro vacío ubicamos un punto no en el centro, la composición se desequilibra. Si agregamos un segundo punto en una posición simétrica, logramos restaurar el equilibrio.

Otra posibilidad es lograr un efecto de equilibrio asimétrico trabajando con diferentes pesos y distancias. Esto resulta así porque un punto aislado en una composición se relaciona con el todo, mientras que dos o más puntos se relacionan entre sí.

Cuanto más próximos están estos puntos, su atracción mutua será mayor y aparecerá más evidente. Si están muy próximos, el ojo imagina la inexistente conexión, convirtiéndolos en un segmento de línea.

Varios elementos similares presentes dentro del encuadre se comportarán de manera semejante a los puntos, agrupándose automáticamente.

CÓMO MODIFICAR EL VALOR DE LOS ELEMENTOS

La importancia o el peso visual que manifiesta un elemento dentro del encuadre, no corresponde a un valor constante, sino que se modifica de acuerdo con su ubicación. Por ejemplo, un elemento ubicado cerca

del centro del encuadre tendrá un valor compositivo menor que al ser colocado próximo a un borde.

De acuerdo con esto, cada elemento presente en el cuadro atraerá la atención del espectador con una intensidad peculiar. La capacidad para demandar atención se verá modificada por ciertas cualidades del elemento, como el tamaño, la silueta, el valor tonal, el color, el movimiento, la dirección del desplazamiento, el contraste con su entorno, y su ubicación dentro del cuadro.

Por ejemplo, considerando solamente su emplazamiento, el peso visual de un elemento se incrementa a medida que éste va hacia arriba, o se desplaza de izquierda a derecha.

En la cultura occidental existe un predominio del lado izquierdo del campo visual sobre el derecho; superioridad que seguramente se debe a nuestra forma de escritura.

Cuando ubicamos un elemento en la parte superior del cuadro le otorgamos más importancia respecto de otro ubicado en la inferior.

Un elemento solitario atraerá más la atención que si se encuentra agrupado o unido a otros. Este aislamiento en la composición puede estar provocado por distintos motivos, como, por ejemplo, su posición, la iluminación, el contraste, el color o el movimiento.

En un plano estático, un elemento grande tendrá más importancia ya que tiende a dominar la escena, y les robará protagonismo a los demás.

Los elementos raros, intrincados o complejos serán más importantes, por el interés especial que seguramente despertará su extraña forma.

Un elemento oblicuo será más interesante que uno vertical y, por lo tanto, pesará más visualmente.

Un objeto brillante ostentará más jerarquía que uno más oscuro. Un objeto claro parecerá avanzar sobre el espectador, mientras que, inversamente, uno oscuro parecerá retroceder hacia el fondo. Por esto, un área oscura siempre deberá ser mayor que una clara, ante la necesidad de equilibrarlas.

Los colores cálidos como el rojo, llaman más la atención que los fríos. Algo semejante sucede con los colores muy saturados al enfrentarlos con otros más apagados.

Otras posibilidades de que disponemos para aumentar la importancia de un elemento son: modificar su iluminación durante la toma, ubicarlo en uno de los cuatro puntos fuertes de composición del cua-

dro o convertirlo en el centro de las miradas de los otros personajes incluidos en el plano.

TIPOS DE EQUILIBRIO

Equilibrio simétrico

El equilibrio se denomina formal o simétrico cuando ambos lados de la composición son iguales o equivalentes en cuanto a sus valores de atracción. Esto da como resultado una condición estática, sin vida, sin tensiones, que no presenta ningún conflicto, ni contraste. Sin embargo, sugiere igualdad, paz y reposo. Para reforzar esto la iluminación, los valores tonales, los colores y sus contrastes, serán suaves y parejos. El ojo recorre este tipo de composición sin prisa, pero sin pausa, abarcando todo el encuadre, sin dejarse atrapar por ningún elemento en particular.

Se puede desequilibrar un encuadre de estas características al favorecer uno de sus lados sobre el otro, utilizando la luz, un ángulo de cámara que apenas lo favorezca, la presencia de una vestimenta más brillante, una separación entre el fondo y la figura más marcada o empleando cualquiera de los otros elementos de composición que hemos visto.

Equilibrio informal

Cuando los lados de la composición resultan asimétricos o presentan diferente atracción, pero el encuadre igual se percibe equilibrado, estamos ante un equilibrio informal. Éste es un equilibrio dinámico ya que ostenta un sistema de fuerzas que, a pesar de estar en equilibrio, continúa manifestando una cierta tensión. En estos casos hay un elemento que pasa a ser el centro de interés, mientras en oposición o contraste, en el resto del encuadre están ubicados los restantes elementos que, al sumar un peso semejante, lo equilibran. Es decir, elementos con diferentes formas, tamaños, colores o valores tonales, estáticos o en movimiento logran equilibrarse entre sí, de manera tal que ambas zonas del encuadre terminan presentando un valor compositivo equivalente.

Este equilibrio se emplea, por ejemplo, cuando se componen planos

cercanos con un solo personaje que ocupa todo el encuadre, y se lo ubica apenas desplazado del centro, dejando un espacio libre mayor en la dirección hacia donde mira. De esta manera, su cabeza, fuera de centro, se equilibra con el interlocutor invisible, ubicado fuera de campo o con el objeto que demanda su atención, también ausente del encuadre.

El objeto dominante siempre debe situarse un poco más arriba que el dominado, aunque posea un peso compositivo mayor. De esta forma mostraremos inequívocamente su categoría superior.

Una forma sencilla de crear un equilibrio informal es trabajar con un número impar de elementos dentro del cuadro, así siempre podremos posicionar a uno de ellos en una situación claramente dominante respecto de los restantes. Este predominio de un elemento en la composición puede cambiar, mientras se desarrolla temporalmente el plano o la secuencia, al ceder el protagonismo a otro elemento. Así, el elemento o personaje dominante no necesita serlo durante todo el transcurso del plano, sólo capturaré el interés de la audiencia cuando se estime necesario; por ejemplo, al decir una línea de diálogo o cuando realiza una acción significativa.

LA GRAVEDAD

Nuestros sentidos se sienten muy perturbados frente a composiciones que desafían las leyes de la gravedad.

Los elementos con mucho peso dentro de la composición que, además, posean cierta altura, deben presentar un centro de gravedad bajo. Así, una estructura alta estará sustentada por una base acorde, que, preferentemente, será, además, de color oscuro. El uso de un valor tonal alto le otorga un mayor peso visual.

Por ejemplo, un área extensa de terreno en primer plano se mostrará con sombras cayendo sobre ella, para equilibrarla así con los otros elementos fuertes de composición contenidos en el resto del encuadre. Se debe evitar mostrar grandes áreas horizontales muy iluminadas.

La gravedad interviene en casi todos los movimientos, por ejemplo: un globo subiendo, un objeto cayendo, el agua de un arroyo descendiendo por su cauce, el esfuerzo de un personaje al trepar una cuesta.

Los encuadres inclinados que muestran a actores, objetos, estructuras o edificios, logran manifestar un desequilibrio, porque modifican nuestra percepción de la gravedad, creando, así, poderosos efectos dramáticos.

EL CONTRASTE

¿Podríamos sentir el calor sin conocer el frío? ¿Apreciar lo alto sin lo bajo? ¿Saborear lo dulce desconociendo lo amargo?

El hombre parece buscar de manera permanente la armonía, la estabilidad y el equilibrio. ¿Pero qué ocurriría si consiguiera lo que tan fervientemente busca? Alcanzaría un estado de reposo total, donde todo permanecería inmóvil: la quietud absoluta. Un estado que es totalmente opuesto a la vida, a la que podemos definir como un cambio continuo.

El contraste creará la fuerza que nos permitirá ensamblar todo de manera coherente. El contraste es una cualidad que desequilibra, sacude, estimula, despierta y otorga vida. A través de él se logra intensificar el contenido de una composición, no sólo resaltando lo importante, sino callando lo superficial, lo innecesario. Esto último nos permitirá, entonces, percibir mejor lo esencial.

EL CONTRASTE TONAL

Con su técnica de claroscuros, Rembrandt minimiza el uso de los tonos medios para acentuar dramáticamente el tema.

Cuando observamos algo, lo que realmente percibimos es la luz que esos elementos reflejan. La luz constituye el elemento visual primigenio. Genera una respuesta tonal en los objetos, con valores que van desde el encandilamiento hasta la oscuridad, pasando por una amplia escala de intermedios. La ausencia de la luz no es la única forma de impedir la visión; imaginemos un entorno compuesto por un valor homogéneo de gris, sería posible verlo, ya que no experimentaríamos la sensación de ceguera que nos produce la falta de iluminación, pero no seríamos capaces de distinguir los objetos que estamos viendo.

Para el proceso de la visión, el contraste entre los diferentes tonos es tan importante como la misma luz. Sólo a través del contraste que manifiestan podemos percibir y diferenciar los distintos elementos que configuran nuestra composición.

Una buena composición debe ser el resultado de tensiones y resoluciones o, en otras palabras, de equilibrios y desequilibrios, como el pulso de la vida misma. Esto se debe manejar con mucha delicadeza, no debemos olvidar que nuestro fin último es la posibilidad de expresarnos a través de la transmisión de ideas, de información y, sobre todo, de sentimientos.

La claridad u oscuridad relativas dentro de un encuadre establecerán el grado de su contraste tonal, donde el elemento más contrastado poseerá un mayor peso visual.

El tono tiene una importancia mayor que el color al establecer el contraste. De las tres dimensiones del color: matiz, saturación y brillo, en cuanto al contraste es esta última la más importante, seguida por la relación cálido/frío y, finalmente, por el empleo de los matices complementarios.

OTRAS FORMAS DE CONTRASTE

Algo muy usado en animación es la diferencia del tratamiento gráfico entre las figuras y los fondos, lo que produce una forma de contraste muy característica en el medio. Mientras las figuras emplean colores planos, los fondos se realizan con medios que permiten más sfumaturas y mezclas. Otro ejemplo lo constituye el distinto tratamiento gráfico de la línea en el dibujo de los personajes, que contrasta con el empleo en los fondos. El contraste se puede intensificar más aun al incluir diferentes tratamientos gráficos dentro de una misma composición. Este concepto es lo que lleva habitualmente a realizar los fondos de los dibujos animados con una técnica diferente de la que se usa para las animaciones, logrando crear, de esta manera, una mayor separación entre figura y fondo.

Para producir o aumentar el contraste se puede utilizar cualquiera de los elementos que intervienen en la composición.

El contraste intensifica las emociones en la audiencia, mientras es-

tablece el puente que vincula la propuesta del artista con lo que el espectador percibe al ver el film.

UNIDAD

Se logra unidad en un encuadre cuando presenta todos los elementos de la composición correctamente integrados, interactuando entre sí y provocando en el espectador la emoción que se había previsto.

La unidad debe considerarse respecto de la totalidad de la obra y no tomando en cuenta los planos de manera individual. Si la unidad no se logra, se produce una suerte de conflicto entre las distintas técnicas empleadas en la composición, con lo que se debilita el poder de la comunicación y se perturba el feliz desarrollo de la historia.

LO QUE SE PUEDE HACER Y LO QUE NO SE DEBE HACER

- Para lograr un clima plácido y tranquilo, combine largas líneas horizontales, registre esto manteniendo la cámara inmóvil o con un suave movimiento panorámico, ilumine con luz suave, muestre poca o ninguna acción en los personajes y adjudique una duración considerable al plano. No destruya este efecto incorporando movimientos rápidos de los personajes, inclinando el encuadre o efectuando una edición muy inquieta.
- Cuando componga utilizando elementos verticales fuertes, empleados como una forma de dignificar estática y simétricamente el contenido del encuadre, no destruya este efecto con una panorámica horizontal.
- No exagere las acciones, refuerce la actitud de los personajes de forma que el ojo del espectador acompañe su trayectoria. Por ejemplo: para los trepadores de montaña, componga de modo que la visión se desplace sobre una diagonal.
- Registre la bajada de un esquiador siguiéndolo con un movimiento curvilíneo de la cámara.

- Refuerce la violencia, o lo horripilante, usando encuadres inclinados, composiciones dinámicas, una luz dramática y editando con un ritmo acorde con lo que muestra.
- En un plano con un diálogo importante, no use angulaciones extrañas, ni fondos con movimiento o que puedan distraer.
- Preocúpese por mantener una unidad de estilo a través de toda la secuencia.

EL CENTRO DE INTERÉS

Resulta obvio que lo que pretendemos conseguir es que la atención del espectador se vea constantemente atraída hacia la parte más significativa del encuadre. También es cierto que el encuadre sólo debe tener un único punto de interés. Dos o más figuras dominantes, varias acciones simultáneas de similar importancia u objetos muy semejantes, al competir entre sí reclamando la atención del espectador, debilitan la efectividad de cualquier composición. Un plano que muestra a dos personas que dialogan parece ser una excepción a esta regla, pero no es así, ya que la atención será captada de forma sucesiva por el que habla.

Tener presente estas consideraciones no impide que se puedan realizar acciones simultáneas en el frente y en el fondo de un encuadre. Pero si éste es el caso, necesitamos que la acción en el fondo se complemente con la que observamos en el primer plano, brindándole no sólo el espacio, sino también la atmósfera necesaria. La acción del fondo no debe competir con lo que acontece en el primer plano.

Un elemento de composición dominante no se trata necesariamente de una sola figura o de un objeto único, pueden ser varios, o también una combinación de figuras y objetos que constituyan una unidad. Por ejemplo, una escuadrilla de aviones, un regimiento de soldados, varios edificios, un grupo de árboles, son elementos que pueden considerarse como un solo centro de interés.

En determinado momento puede ocurrir que se muestren simultáneamente varios centros de interés, por ejemplo, en medio de una ba-

talla o al mostrar una catástrofe. Pero en estos casos el uso de los múltiples centros, servirá para reforzar la sensación de caos. También se recurre a estos múltiples centros de interés cuando es preciso mostrar cualquier acontecimiento que en su misma esencia resulte desbalanceado.

UBICANDO EL CENTRO DE INTERÉS EN EL ENCUADRE

Rara vez el centro de interés coincide con el centro del cuadro. Una cruz, una antena de televisión o de radio, o cualquier objeto que irradia en todas direcciones constituyen las escasas excepciones.

La mejor ubicación para el centro de interés es cerca del punto dominante superior derecho del cuadro. Sin embargo, tomar esto como una regla estricta seguramente producirá una agobiante monotonía visual en nuestra película.

Para romper la simetría, el horizonte no debe ubicarse en el medio del encuadre, dividiéndolo en dos partes iguales. El cielo deberá ocupar 1/3 o 2/3 del encuadre, pero nunca la mitad. Algo semejante ocurre en el sentido vertical: un poste, un árbol o cualquier objeto vertical no debe dividir el cuadro en dos partes iguales. Por un motivo semejante, la ladera de una montaña no correrá justo desde una esquina de la pantalla a la otra.

LLAMANDO LA ATENCIÓN

LA POSICIÓN

El elemento captará y mantendrá la atención sobre sí al ubicarse en la parte más dominante de la composición o al moverse hacia ese lugar a medida que la toma progresa. Otra posibilidad es usar algún tipo de contraste para aislarlo del resto de los elementos, o que altere su posición mientras los demás permanecen estáticos.

EL SONIDO

Se puede ganar protagonismo con el sonido, ya sea hablando fuerte, gritando, silenciando a los demás o diciendo las líneas que posean la mayor carga dramática.

LA LUZ, EL VALOR TONAL Y EL COLOR

La atención del espectador se siente atraída por los elementos más iluminados, los de tono más alto o los que tienen los colores más brillantes u opuestos. Esto se usa mucho para resaltar determinados elementos en planos muy amplios.

EL FOCO DIFERENCIADO

En el mundo real percibimos nítidamente sólo aquello sobre lo que centramos nuestra atención, mientras el resto de los elementos que componen nuestro campo de visión permanece desenfocado, produciendo una imagen que resulta más borrosa a medida que nos acercamos o alejamos del elemento que nos interesa. Esta cualidad de nuestra visión da fundamento a un sistema muy eficaz para cambiar el centro de interés, ya que el ojo siempre será atraído por la imagen más nítida. Con el simple acto de cambiar el foco desde un elemento a otro, estamos provocando en el ojo un nuevo e irresistible interés hacia el elemento que se aprecia más nítidamente.

Al dibujar un fondo se puede prever este efecto, pero hay que tener en cuenta que el desenfoque debe ser progresivo, con un efecto suave en las cercanías del objeto, que se vaya haciendo más intenso a medida que, en profundidad, nos alejamos o nos acercamos a él.

EL ENCUADRE DEL PERSONAJE

Se denomina así a la ubicación del sujeto dentro del espacio del cuadro. Muchos planos proponen movimientos del personaje o de la cá-

mara, requiriendo entonces una recomposición casi permanente a medida que la acción progresa.

Al encuadrar a un personaje en movimiento, se lo dispondrá con un poco más de espacio libre en la dirección en que se mueve. Si, en cambio, permanece estático, se le dará un poco más de espacio en la dirección en que mira.

Seguramente, la distancia entre la cabeza y el borde superior del encuadre variará según el tamaño del plano que estemos empleando o con el movimiento de los personajes mientras el plano se desarrolla. Si este espacio, entre la cabeza y el borde del cuadro, es excesivo, el encuadre se sentirá pesado en su base; pero si el espacio es insuficiente, el encuadre se percibirá sofocante, oprimido, carente de espacio.

También es importante evitar que el contorno de los personajes entre en contacto con los bordes del encuadre. No debe parecer que se sientan o descansan sobre el borde inferior, o que se recuestan o apoyan sobre los bordes verticales.

El borde inferior no debe cortar al personaje por ninguna de sus articulaciones: rodillas, cintura, codos u hombros.

Mantener un encuadre cuidadoso mientras varía el tamaño del personaje por su desplazamiento o por un movimiento de cámara, es tan importante como en el caso de un plano estático.

En una secuencia de diálogo donde los planos sucesivos muestran un interlocutor diferente, se considera que el dominio del plano pertenece a la persona que está hablando en ese momento. Si necesitamos romper esto dramáticamente, lo más apropiado es introducir el disturbio desde el fuera de campo de la derecha.

Si el personaje mira hacia la cima de una alta montaña, ubicado a la derecha del encuadre, se establece una relación correcta; si damos vuelta la imagen, el personaje se perderá a la izquierda mientras la montaña estará sobrecargando la composición.

LA ANGULACIÓN

En la fotografía de objetos, la angulación está dada por la dirección del eje del sistema óptico de la cámara respecto de lo que registra. En el caso de los dibujos animados esta característica está incluida en la mis-

ma realización de los dibujos. Los encuadres para los diferentes planos deberán componerse con sus puntos de vista bien definidos. Esto se vuelve muy importante cuando debemos mostrar un mismo escenario desde diversos ángulos.

La composición debe considerar la angulación, ya que ambas tienen que mostrarse totalmente integradas a lo largo de una misma secuencia. Por lo general una buena angulación utilizada para registrar un plano general se podrá mantener al realizar un plano más cercano, siendo que no se produce una variación de importancia en los demás parámetros.

Se debe tener en cuenta que una excelente composición puede deteriorarse y volverse confusa si la relación personaje/fondo cambia drásticamente de un plano al siguiente. Es importante que los personajes y la cámara se muevan en armonía con el progreso de la acción, mientras se recompone el encuadre del plano, tratando de mantener constante la relación personaje/fondo que se estableció en su comienzo.

Al definir los desplazamientos de los personajes, se tendrá especial cuidado en que, durante los movimientos, éstos no provoquen situaciones pictóricas absurdas al sobreponerse con los elementos presentes en el fondo; por ejemplo: que un florero le quede de sombrero al protagonista.

Al encuadrar los primeros planos, o tomas sobre el hombro, nos cuidaremos de no incluir elementos que distraigan. En estos casos, lo aconsejable es eliminar del fondo todos los elementos innecesarios o trabajar simulando una escasa profundidad de campo para mantener los desenfocados.

Cuidar que la composición se mantenga correcta durante el transcurso de un movimiento, no resulta una tarea imposible, sólo se requiere un poco de previsión. También se debe tener en cuenta que se pueden provocar pausas en ciertos puntos del recorrido, acentuando, así, el efecto sobre los momentos clave del plano.

LOS FONDOS

En general, se subestima la importancia que tienen los fondos en la composición. Esto sucede porque no se comprende el gran peso que tienen en la composición, tanto en relación con la acción como con los personajes.

El fondo se diseñará teniendo en cuenta que debe ayudar a mostrar mejor la actividad que se va a desarrollar, reforzar el diseño del film y, además, crear un ambiente correcto y acorde con la parte de la historia que se está narrando.

Los desplazamientos de los personajes o de la cámara nos permitirán mostrar, a través del contenido del fondo, la actividad particular que se desarrolla en ese lugar. Si el fondo presenta movimiento, para mostrar una actividad que será animada se tendrá especial cuidado en que estas acciones no compitan con las que desarrollarán el o los personajes. El fondo debe recordar constantemente, aunque lo haga de manera sutil, el lugar físico donde ocurre la acción y en qué momento del día sucede.

En ocasiones, será conveniente aislar a los personajes, ubicándolos en un fondo carente de elementos reconocibles. Esto se emplea cuando la acción o el diálogo requieren toda la atención.

El fondo nunca puede resultar más importante que las acciones o los diálogos que sostienen los personajes. Los elementos que lo componen se balancearán para que realicen correctamente su función. No hay que olvidarse de que ésta es simplemente la de dar un correcto marco a la acción. Debe evitarse incluir en el fondo cualquier elemento que pueda distraer de lo esencial.

LOS MARCOS

Se considera un marco a cualquier elemento contenido dentro del encuadre, que rodee parcial o totalmente la acción. Puede tratarse tanto de ventanas, marcos de puertas, arcos, como de cualquier otro tipo de aberturas. Todos los marcos proporcionan un cerco, que contiene a la acción, además de impedir que el ojo del espectador se escape. No es bueno que todos sus lados presenten una forma similar o demasiado uniforme. Resulta mejor y más fotogénico si su forma se muestra algo irregular. Aunque tampoco ésta debe ser muy complicada, ya que esto puede restarle interés al protagonista. Recuerde que se trata sólo de un artificio que nos ayuda en la composición.

Debe existir una separación evidente entre los tres elementos, lo que nos permitirá distinguir entre el fondo, el marco y el protagonista.

ta. Si esta separación no está claramente establecida, será imposible producir el efecto deseado.

Por lo general, los marcos se muestran en silueta o en penumbras. Se puede configurar un marco utilizando sólo sombras, sin necesidad de mostrar, dentro del encuadre, el elemento que las produce. Resultan más efectivos cuando tienen algún color, en lugar de apreciarse sólo grises.

Existen también marcos parciales, a los que les faltan algunos de sus lados. Por ejemplo, cuando se muestra sólo la parte de arriba y un costado. Pero en estos casos se debe presentar una sólida conexión del marco con el resto del fondo; no puede estar simplemente suspendido en el espacio.

Los marcos resultan herramientas muy útiles que nos ayudarán a resolver ciertas composiciones, aportando una solución eficaz para rellenar amplias áreas vacías del fondo.

Los bordes del marco deberán ser nítidos, ya que un objeto difuso en primer plano, ocupando una gran parte del encuadre, se convertirá en algo sumamente molesto y perturbador.

No es bueno que el marco presente movimiento ya que entonces, inmediatamente, captará toda la atención, robándose la protagonista.

Se pueden realizar movimientos con la cámara hacia o desde el marco.

La naturaleza propia del marco es algo que debe elegirse con la intención de ayudar a contar la historia.

OTROS ASPECTOS DE LA COMPOSICIÓN

LA COMPOSICIÓN DINÁMICA

Cuando una composición estática sufre un cambio repentino, por ejemplo, a causa de la intromisión de un nuevo elemento dentro del encuadre, se produce una fuerte ruptura de la composición establecida originalmente y el plano entonces cobra una nueva vida. Por ejemplo, la sensación de tranquilidad de un amplio plano general, distante y pacífico, puede interrumpirse abruptamente ante la sorpresiva entrada a cuadro de un elemento que se desplaza en primer plano. De esta manera, un camión parece surgir desde abajo de la tierra en un

plano que antes sólo nos mostraba una solitaria autopista. Esto resulta aun más efectivo cuando se produce un cierto contraste: se presenta primero a la audiencia un plano distante y tranquilo y, de pronto, se hace entrar en el encuadre un nuevo elemento desde la cámara, en un plano muy cercano. No hay que abusar de este efecto, ya que se crean situaciones con mucha carga dramática, por lo que su reiteración será fácilmente recordada por la audiencia.

EL SUSPENSO

Cuando el espectador no tiene acceso a la parte significativa de la acción, porque está oculta, ausente o se prolonga en el fuera de campo, estamos provocando suspenso, lo que constituye una poderosa herramienta para incrementar la atención y así agregar interés a la narración de la historia.

Por ejemplo, una de las formas de provocar suspenso es no corregir el encuadre cuando en medio de una lucha los contrincantes caen fuera de él. Entonces se escucha un disparo y luego de un instante, que resulta interminable, vemos cómo se incorpora el vencedor.

O en otro caso, mientras el villano se acerca peligrosamente al héroe caminando tras unos cajones que lo ocultan parcialmente, el espectador sólo aprecia parte de la acción a través de los espacios libres que dejan los cajones, lo que le impide conocer qué es lo que en realidad está sucediendo.

Logramos el suspenso al provocar una cierta incertidumbre sobre lo que ha acontecido o lo que va a acontecer. Un nuevo ángulo, un movimiento del personaje, una puesta en escena poco convencional, generalmente es todo lo que se necesita para crearlo. Esto, por supuesto, funcionará sólo durante un tiempo prudencial.

LA VARIEDAD

Si bien un film manifestará unidad de estilo por la forma de integrar sus elementos técnicos, estéticos y psicológicos, no debemos descuidar el sabroso aporte de la variedad en la composición.

Un buen film presentará una gran variedad en sus formas de componer, mostrará ángulos de cámara diferentes y diversidad en el tamaño de los distintos planos. De esta manera logrará que los personajes y sus acciones no se transformen en una trama monótona. Cualquiera tratamiento original o tan sólo un poco diferente, seguramente conseguirá aumentar el interés de la audiencia.

LA SIMPLEZA

Una manera infalible de lograr una buena composición es intentar mantenerla lo más simple posible. Tenga presente que cuanto más simple, mayor resultará su efectividad. Una composición es simple cuando ningún elemento puede ser quitado de ella sin alterarla significativamente. Cualquiera elemento en el encuadre que no agrega nada al desarrollo de la historia, se debe considerar automáticamente atentando en su contra, ya que estará demandando una atención innecesaria.

Como cada plano cumple con una función específica, es impropio que el espectador necesite escudriñarlo buscando su significado. Ésta es una consideración de suma importancia en el cine, ya que estamos trabajando con una sucesión de planos individuales, cuyo tiempo de exposición o lectura no depende de la voluntad del espectador. Frente a una fotografía uno puede detenerse a mirarla el tiempo necesario hasta lograr comprender todo lo que muestra. En cambio, el plano de una película se presentará ante nosotros sólo por el tiempo que ha sido establecido en su edición. Si el contenido del plano resulta confuso o difícil de entender, esta circunstancia seguramente irritará al espectador y el malestar causado puede llegar a ser tan grave como para provocarle una total pérdida de interés en lo que se le está intentando comunicar.

La simplicidad de la composición no depende del número de elementos contenidos en el encuadre, como tampoco del tamaño del área incluida en él. Un plano de unos pocos objetos desordenados sobre una mesa, seguramente mostrará una composición difícil de leer, mientras que una carga de la caballería que muestra innumerables jinetes puede presentar una total unidad debido a su simplicidad formal.

LOS DIFERENTES ESTILOS GRÁFICOS

También podemos decir que componer significa otorgarle forma a una idea. En un film estamos constantemente presentando información y, en gran medida, hacemos esto a través de su componente visual. Diseñar este componente implica buscar y encontrar una forma de representar el mensaje, para lograr comunicarlo mientras es magnificado, no sólo de una manera funcionalmente apropiada, sino también estéticamente original.

El estilo es la síntesis última, que se desprende de todas las fuerzas y factores que se encuentran presentes en una composición, siendo el producto de la unificación e integración de las innumerables decisiones que realizó su creador.

El estilo gráfico puede ser: primitivo, expresionista, clásico, ornamental o funcional.

Primitivo

Estilísticamente sencillo, es rico en símbolos con mucho significado, de fácil lectura, de modo que todos pueden entenderlo.

Se apoya en la sencillez de formas, en la simplicidad, apela a los colores primarios y a la representación plana. Es un estilo muy puro, intenso y poderoso.

Sus características son: exageración, espontaneidad, simplicidad, economía y el uso de las dos dimensiones.

Expresionismo

Lo separa del primitivismo la intención. Aquí, en la representación, el detalle se exagera en un intento de que las cosas parezcan más reales. El expresionismo usa la exageración para distorsionar la realidad deliberadamente. Se pretende evocar una respuesta emotiva en el observador a través de su espiritualidad.

Sus características son: exageración, espontaneidad, complejidad, audacia, variación, distorsión e irregularidad.

Clásico

Está inspirado en el amor a la naturaleza y en la búsqueda de la verdad filosófica y científica, hasta alcanzar un grado casi irreal. Formalmente, se

vincula con las matemáticas, busca su belleza partiendo de la realidad, glorificando al hombre y a su entorno natural. Es un estilo racional y lógico.

Características: armonía, simplicidad, representación, simetría, organización, perspectiva, unidad.

Ornamental

Abandona la realidad en pos de una decoración más teatral, de un mundo fantástico. Es recargado y, por esto, se lo asocia con el poder y la riqueza. Presenta un grado de decoración superlativo; para él, la forma más deseable de unir dos puntos es una curva.

Está asociado con: complejidad, profusión, exageración, redondez, detalle, variedad, diversidad.

Funcional

No debe asociarse sólo con el diseño contemporáneo, ya que es tan antiguo como el primer recipiente que se creó para calentar agua.

Está ligado a consideraciones económicas y a la utilidad.

EL ESTILO DE LA ANIMACIÓN

En cuanto al diseño propio del contenido de la animación podemos distinguir estos cinco tipos: **realista**, **caricaturesco**, **decorativo**, **esquemático**, **simbólico** y **no objetivo**. Los podemos encontrar en forma pura o en una combinación con alguno de los estilos gráficos.

Realista

Trabaja con formas fácilmente reconocibles, lo que le permite llegar a un grupo más amplio de personas. A pesar del realismo, no se dejan totalmente de lado las deformaciones o distorsiones, más aun cuando ayudan remarcando un punto dramático.

Caricaturesco

Es una suerte de aproximación exagerada y decorativa, de formas que, si bien aún son reconocibles, no son realistas. Esta cualidad se logra enfatizando las formas del objeto real, que, a su vez, han sido simplificadas. Se usa mucho en publicidad y para películas infantiles.

Esquemático

Está un paso más cerca del simbolismo, ya que emplea formas muy sintéticas. Es importante asegurarnos previamente de que la audiencia esté en condiciones de reconocer el código que pretendemos utilizar. Se usa, por ejemplo, en películas de instrucción, para mostrar el funcionamiento de las partes internas de las maquinarias.

Simbólico

Hace uso de formas gráficas puras, que tendrán significado sólo para un determinado grupo: el que esté en condiciones de reconocer el código utilizado.

A veces, se emplea de forma parcial dentro de los otros estilos, para lograr un énfasis especial sobre elementos específicos o en determinadas áreas de un fondo.

No objetivo

Sería el polo opuesto del naturalista. Se basa en la premisa de que las formas y los colores son en sí mismos objetos de arte abstractos. Trabaja sin ningún vínculo con formas reconocibles o valores estéticos. Es una rama única dentro de la animación y no tiene un equivalente en ninguna otra forma de arte.

LOS TRES ESTILOS DEL DIBUJO ANIMADO

La animación dibujada, además, presenta tres estilos bien diferenciados: el **gráfico**, el **cartoon** y el **clásico**. Siguiendo ese orden, el diseño pasa de algo primitivo expresionista hasta el extremo más naturalista.

El gráfico

Aquí lo que se anima no es un volumen interpretado por las líneas de su contorno, sino directamente una representación gráfica bidimensional que se mueve de acuerdo con determinadas convenciones. Su universo está representado por una serie de dibujos bidimensionales, en los que los movimientos son más bien metamorfosis entre un diseño y

el siguiente. Muchos de sus personajes no pueden resolverse en volumen, porque están concebidos como diseños gráficos bidimensionales. Un ejemplo es *El laboratorio de Dexter*.

El cartoon

Aquí, los personajes y los elementos poseen un volumen, por lo tanto, lo que se anima es la modificación de los contornos que produce la acción en sus cuerpos. Las convenciones suponen que son extremadamente elásticos y pueden sufrir toda clase de deformaciones, mientras su volumen se mantenga constante. Sus acciones físicamente pueden abarcar desde lo corriente y cotidiano hasta lo totalmente imposible. Muchos de sus personajes, aunque tienen forma externa de animales, muestran un comportamiento profundamente humano. Un ejemplo es *Tom y Jerry*.

El clásico

Sería el estilo más cercano a la realidad, ya que los movimientos son muy realistas, aunque se emplea un alto grado de distorsión y exageración; la vestimenta de los personajes está muy involucrada con la animación. El *tempo* en las acciones de los personajes se acerca mucho a la realidad. Las proporciones utilizadas en el diseño de los personajes también son muy realistas. Un ejemplo son los largos del estudio Disney.

Esta clasificación tampoco es pura, ya que en algunos diseños coexisten elementos propios de estilos distintos.

LA BÚSQUEDA DE UNA SOLUCIÓN

Una imaginación poderosa es el mejor recurso para resolver los problemas de la composición. Piense sus planos desde diferentes ángulos y puntos de vista. Aprecie la real proporción de cada elemento en el encuadre. Descompongalo para poder apreciar todas sus facetas. Acostumbre su mente a pensar en el problema mientras dibuja, camina o duerme. Imagine muchas soluciones, una tras otra, sin censurarse por ninguna. Desarrolle y aplique su habilidad para apreciar profundamente la real naturaleza de las cosas.

LAS TÉCNICAS PARA COMPONER

Son las relaciones con las que cuenta el artista para manifestar lo que pretende comunicar.

EQUILIBRIO - INESTABILIDAD

Luego del contraste, el equilibrio constituye la característica más importante de una composición. Esto está marcado por una necesidad ancestral que manifiesta el carácter humano.

Su opuesta, la inestabilidad, confiere sensaciones de inquietud y provocación.

SIMETRÍA - ASIMETRÍA

El equilibrio se puede lograr de dos formas: simétricamente, mediante un equilibrio axial, o asimétricamente, al balancear elementos dispares.

La simetría axial es una técnica sencilla, pero termina resultando estática y su uso reiterado seguramente causará profundo tedio en la audiencia.

En el caso de la asimetría, el diseño es más complicado ya que se requiere ajustar y equilibrar empleando elementos distintos, pero a causa de esta diversidad el resultado es mucho más interesante.

REGULARIDAD - IRREGULARIDAD

Una composición tiene regularidad cuando favorecemos la uniformidad, mediante un cierto orden o método en la disposición de los elementos empleados.

La irregularidad, su opuesto, realiza lo inesperado, lo insólito, sin ajustarse a ningún plan discernible.

SIMPLICIDAD - COMPLEJIDAD

La simplicidad impone la forma elemental, sin complicaciones, de manera directa y sencilla.

Su opuesto, la complejidad, presenta numerosas fuerzas y elementos, lo que torna difícil no sólo su organización en un significado concreto, sino también su lectura.

UNIDAD - FRAGMENTACIÓN

Es parecida a la anterior. La unidad estará dada por distintos elementos que se ensambalan para conformar un objeto único.

Su opuesto es la fragmentación, en la que los elementos se descomponen en piezas separadas, relacionadas entre sí, pero que conservan su carácter individual.

ECONOMÍA - PROFUSIÓN

La economía hace uso de unidades mínimas visuales, en una composición que utiliza los elementos de manera fundamental. Procura una respuesta máxima frente a estímulos mínimos.

Su opuesto, la profusión, se muestra recargada, ornamentada, con superabundancia de detalles, se asocia fácilmente con el poder y la riqueza. Se expresa más allá de la realidad, como una forma de intensificar el resultado.

ESPONTANEIDAD - PREDICTIBILIDAD

La espontaneidad, caracterizada por una falta aparente de planificación, muestra una gran carga emotiva, por lo que resulta impulsiva y desbordante.

La predictibilidad, como su opuesto, sugiere un orden o un plan previo.

ACTIVIDAD - PASIVIDAD

Consideramos activo lo que presenta movimiento, ya sea de forma real o a través de la sugestión.

Su opuesto es la pasividad que, a través de una composición en equilibrio absoluto, nos comunica un efecto de reposo total.

SUTILEZA - AUDACIA

La sutileza es una aproximación visual que muestra una gran delicadeza. Se debe usar con mucha inteligencia para conseguir soluciones ingeniosas.

Su opuesto, la audacia, es, a causa de su naturaleza, una técnica visual obvia, que consigue resultados contundentes cuando se emplea correctamente.

NEUTRALIDAD - ACENTO

Trabajar sobre la base de la neutralidad parece casi una contradicción, pero hay instancias en las que un marco poco provocador logra hacer efectivo nuestro mensaje.

Su opuesto, el acento, constituye una técnica muy efectista, realiza intensamente un solo elemento sobre un todo que se presenta casi uniforme.

COHERENCIA - VARIACIÓN

Podemos desarrollar una composición siguiendo ciertas reglas, empleando una aproximación temática uniforme, constante y coherente.

O podemos trabajar con la variedad o diversidad. Pero aun éstas deberán estar controladas por un tema dominante.

REALISMO - DISTORSIÓN

El realismo está basado en la imitación fiel de la naturaleza.

Su opuesto, la distorsión, se enfrenta al realismo y se desvía de la forma auténtica. Esta cualidad bien entendida debe responder a un propósito concreto con cierta lógica, con lo que logrará entonces producir respuestas muy intensas.

PLANA - TRIDIMENSIONAL

Se refiere al uso o ausencia de la perspectiva o del volumen en la composición.

CUARTA PARTE

EL PROCESO DE REALIZACIÓN DE UN FILM