

EL ESPACIO EN LA NARRATIVA AUDIOVISUAL

Autor: Lucio Blanco Mallada



Introducción.

Este artículo es un intento de sistematizar cuantas consideraciones han de hacerse acerca del espacio al plantearse el hecho de la construcción de una obra audiovisual en las distintas fases de su proceso. La intuición es un procedimiento perfectamente válido, así lo reconocen destacadas personalidades del mundo de la ciencia, pero limitado y, en cualquier caso, solo al alcance de quienes la posean, siendo imposible su transmisión de uno a otro sujeto. Por otra parte la intuición solamente puede resolver cada problema por separado, mientras el pensamiento metódico y sistematizado puede aplicarse en todo momento y a cada paso, siendo siempre la solución un resultado del desarrollo del sistema.

El artículo se divide en cuatro partes: la primera está dedicada a la evolución que ha seguido el conocimiento del espacio a lo largo de la historia, la segunda al conocimiento del espacio como fisicidad y como percepción, la tercera al modo de trasladar el espacio que observamos a la pantalla y la cuarta al espacio que se muestra ya como tendencia en el presente y que sienta las bases para lo que ha de ser su avance sobre el futuro.

El concepto del espacio a través de la historia.

Entendemos por espacio una magnitud en la que están comprendidos todos los cuerpos que existen al mismo tiempo, y en la que son medidos esos cuerpos y la distancia entre ellos. La porción del espacio, no limitada en extensión, en que está o puede estar una cosa es lo que entendemos como lugar.

Siguiendo a Giulio Carlo Argan diríamos que el espacio no es solo un escenario natural ante el cual nos colocamos en actitud de espectadores contemplativos, sino algo en donde estamos, que representa nuestra posibilidad de desplazarnos, por tanto de relacionarnos y que además nos envuelve y nos comprende.

Las primeras teorías conocidas sobre el espacio nos llegan de la Grecia Clásica. Para los griegos existían lo lleno, lo vacío y lo vacío para ser llenado, concepto este último reactualizado en la obra de autores como Antonioni o Wenders. También con los griegos empieza la clásica distinción entre espacio y lugar que tiene su continuación en todos los idiomas (desde el locus y el ubi del latín hasta el space y el place del inglés actual). Queda el espacio en esta época como algo no identificado con los cuerpos y como algo definido por la posición de los cuerpos.

En el medioevo aparece el término spatium como abierto, como el intervalo o la distancia entre dos puntos. De este período resulta llamativa la extrañeza que se manifiesta ante cualquier espacio que no sea el propio; extrañeza que frecuentemente llega a hacerse hostilidad, dando paso al nacimiento de otro concepto que sería el de territorio.

El Renacimiento es el punto de partida de una nueva concepción físico-técnica de la naturaleza y de una nueva interpretación del problema del espacio. De ser considerado como límite y determinación exterior de los cuerpos pasa a serlo como extensión homogénea e indiferenciada, lo que es la base de sucesivos desarrollos de la geometría y de la física. En este período es clave la *visión perspectiva*, es decir, la representación del espacio mediante la comprensión de la capacidad del punto de vista para hacer que los

cuerpos se muestren en diferentes aspectos. Esto a su vez supone un importante paso hacia delante en la estructura de la visión que, según los renacentistas, relaciona el ojo, el lugar donde percute el ojo y el espacio intermedio, puesto que el lugar en que se sitúa el ojo será determinante para que el cuerpo tome una forma determinada. (Tanto del punto de vista como de la perspectiva nos ocuparemos más adelante en este mismo artículo).

En el Racionalismo, con Descartes, aparece la idea moderna del espacio: homogéneo, continuo, ilimitado, tridimensional y homoloidal (la figura es matriz de un número infinito de figuras en diferentes escalas). También en el Racionalismo el concepto de espacio se bifurca claramente siguiendo con Newton un camino como espacio absoluto y con Leibniz otro como relación.

Este desdoblamiento lleva al siglo XIX en el que el espacio llega a ser objeto de diversas consideraciones:

la geométrica: el espacio como lugar de las dimensiones

la física: el espacio en relación al tiempo

la gnoseológica: el espacio como categoría

la psicológica: el espacio como objeto de la percepción

la ontológica: el espacio como determinación y caracterización de ciertos tipos de seres

la metafísica: el espacio como noción base en la comprensión de la estructura de la realidad.

la plástica: condicionamiento y consideración desde el ángulo artístico. Para la plástica el poder de la mirada construye la visión (y no solo con la mirada, sino con todo el cuerpo)

En el mismo siglo se amplía la noción de espacio representado con la aportación del músico y arquitecto suizo Appia (1862-1928) para el que el tiempo musical y el dramático determinan y regulan y a la vez levantan un espacio en el cual la música y el drama se desarrollan. Este mismo autor nos acerca a la idea actual de la puesta en escena al ponerla en relación directa con el espacio y con la plástica. Para Appia la escenificación no es sino la configuración de un texto o de una música que se trata de comprender a través del movimiento del cuerpo y de sus reacciones a la resistencia que le oponen los planos, dimensiones y lugares de la escena. Las últimas tendencias en la danza (ejecutada sobre una lona a cierta altura para vencer más fácilmente la fuerza de la gravedad y sentirse más libre en el movimiento) parecen nacidas de esta teoría de la escenificación. En la teoría de Appia se añade también al espacio la relación con la luz que por moverse constantemente cambia constantemente. Movable y cambiante la luz transforma el espacio dotándolo de vida propia mostrando e incluso destacando lo más profundo de él. También aparece en Appia el "espacio espiritual", un espacio que se corporiza a la vez en el espíritu-mente del espectador.

En el paso del siglo XIX al XX nos encontramos con Heidegger quien, preocupado por la esencialidad, vuelve a la espacialidad del espacio. En su sentido del lugar, "el lugar construido habla del lugar habitado" Heidegger nos transmite el legado de los griegos y de la mentalidad antigua en general para la que el lugar de cada cosa responde a las cualidades esenciales de la misma. (Sabemos que en la antigüedad las casas se construían orientadas hacia los puntos cardinales de modo que el Sol diese a unas horas en unas estancias, o paredes, o para resguardarse del frío al abrigo de una colina, o en la falda de un monte; y esa orientación decidía la distribución, el orden de toda la casa. También hemos de poner atención al hecho de que en algunas lenguas exista un término para el entorno de la casa y otro término cuya traducción sería "en el dentro de la casa"; precisamente la reivindicación de la palabra por el psicoanálisis pasa por una referencia inevitable al espacio).

Para Heidegger cada cosa modela su ámbito y es a su vez conformada por él, lo cual tiene una aplicación especial al campo de la escultura. De acuerdo con su teoría las esculturas hacen el lugar: "El lugar no existe antes que las esculturas; éstas no se construyen en un lugar, sino que de ellas procede el lugar".

Siguiendo con Heidegger el espacio se hace, se determina, con lo cual se rechaza el carácter objetivo, sistemático, la idea de estructura absoluta, inmutable, mostrándose a favor de un proceso vital, de una categoría relacional. Nada de esto significa que el espacio físico o las consideraciones más físicas del espacio excluyan las consideraciones más psicológicas, es decir, un modo de estar en el espacio físico. Por el contrario la filosofía de Heidegger nos lleva hasta su concepción del tiempo como lo abierto, como el receptáculo del movimiento que se da en el seno del universo, y con esto nos deja a las puertas de una consideración del espacio dentro de la estructura materia- espacio-tiempo.

De esta consideración brota un sentido energético que alguien mucho más cercano en el tiempo como es Pablo Palazuelo expresa de este modo: "siento el espacio como una fuente inagotable de energía, matriz de todas las estructuras posibles constituidas por las interacciones de energía, que, de este modo, adopta nuevas formas perpetuamente". La física actual corrobora totalmente las palabras de Palazuelo al haber llegado a conocer los modelos de las estructuras en que se encuentra la energía, por lo que su pensamiento no es difícil de seguir hasta este punto. Resulta de mayor dificultad seguirle en el paso que le lleva al problema del espacio en el arte: "...el espacio ante el que se sitúa el artista en demanda de visión es un espacio reflejo del espacio real del mundo, y por tanto, un modelo del espacio de la realidad". Como homoloidal, el espacio real es matriz de estructuras que el artista debe elaborar, es decir, estructurar el espacio de la obra, el espacio representado. He aquí uno de los puntos en que el pensamiento más actual sobre el espacio, y en concreto el espacio en el arte, se separa de Heidegger concibiendo un espacio que es no solo objeto del arte sino también "categoría del modo de manifestación propio de la obra de arte, de la expresión de la belleza" como dice K. Barañano.

Y ya llegados al presente el espacio suena como rumor de límites, el espacio interno y el espacio externo, el límite como punto de partida y como fin, de nuevo y siempre la espacialidad como característica del ser humano y que en la narrativa audiovisual se siente cada vez con más fuerza porque se entiende cada vez con más racionalidad. Como muestra de este rumor de límites sirvan estas palabras de Sally Potter acerca de su film "Lección de Tango": "Solo el blanco y negro, puede crear la ilusión mágica del claroscuro, de una *auténtica ruptura de límites* entre luz y sombra y entre cuerpo y cuerpo, que es mi manera de ver esta expresión ritual danzada del hecho de amar, de luchar y de vivir".

Muchas de las consideraciones con las que se empieza a pensar el espacio en el siglo XIX se encuentran en las palabras de esta cineasta: la geométrica, la física, la psicológica, la metafísica, la plástica... y así la evolución del concepto del espacio nos lleva al referido rumor de límites y a la vez nos devuelve a la esencialidad.

El espacio a representar

La primera visión que tenemos del espacio es la que él mismo ofrece tal como se muestra a los ojos del observador, el espacio como objetividad que proporciona los datos con los que habrá de ser elaborada la estructura de la representación.

El estudio del espacio como objetividad parte de la dialéctica *naturaleza-ciudad*. En la actualidad hay que incluir un tercer componente resultando una estructura compuesta por: *naturaleza sin alteración por alguna actividad humana-naturaleza alterada por alguna de estas actividades-el espacio construido por la actividad humana prácticamente sin vestigios de la naturaleza*. Esta división aparece con una fuerza arrolladora en el documental "Koyaanisquatsi", obra maestra del género y referencia inevitable desde la fecha de su producción cuya estructura narrativa se basa en el desarrollo de estos tres aspectos de la superficie de una parte del planeta.

La naturaleza en estado puro, la naturaleza virgen, se muestra a su vez en distintas facetas, las más conocidas: *la naturaleza como frontera con el mundo animal y con el mundo del trabajo humano en su actividad agrícola o ganadera, la naturaleza como lugares de ocio o de reposo y la naturaleza en una idea redentorista propia de la narrativa romántica y aledaños.*

En cuanto al tratamiento en la narrativa audiovisual de los dos primeros aspectos lo más llamativo resulta de lo relacionado con el punto de vista. J. Berger se refiere a ello en su libro "Mirar" en el que nos hace ver la diferencia entre el modo de ver del que pertenece al mundo rural y el que ve ese mundo desde fuera. Cuando Berger dice se hace evidente con solo observar el trazado de la red viaria de la sociedad campesina y el de la sociedad actual. El primero era el resultado de buscar las rutas más directas entre un lugar y otro, a través de montes y valles, evitando rodeos. Los monumentos que jalonan las rutas del pasado aparecen ante los ojos del viajero súbitamente, siempre desde un punto de vista que privilegia la visión, punto de vista alto o bajo pero perteneciente a la estructura de la red viaria. Los monumentos son aparición y espectáculo que alegran el camino del viajero. Esos puntos de vista no tienen lugar en el trazado actual de la red viaria por lo que las perspectivas con que se muestra el espacio en las culturas del pasado solo se pueden encontrar en las estructuras espaciales del pasado.

Quien se encuentra en un lugar trabajando la tierra y quien se encuentra en ese mismo lugar como viajero, es decir, cuya relación con el espacio es la propia del ocio o del reposo, difícilmente pueden tener el mismo punto de vista. De nuevo J. Berger en su comentario sobre el cuadro de Millet titulado "El campesino" nos hace ver la diferencia entre los dos modos de ver. El viajero ve desde un lugar de observación, un mirador, un punto de vista privilegiado lejos del lugar de trabajo. Ve el paisaje, un plano general amplio con mucho cielo y un horizonte bajo, el suelo ocupa la menor parte de la superficie de la visión. Sin embargo el campesino representado en el cuadro se encuentra inclinado sobre la tierra realizando su labor. Apenas puede ver el cielo, el horizonte casi a la altura de la hierba se lo impide, todo cuanto ve es la tierra, la hierba y la hoz. Tierra y hierba que son casi inapreciables desde el punto de vista del viajero, perdidos en las proporciones del paisaje. Hoz que éste ni siquiera puede llegar a ver, mientras que para el campesino pasa a ser el primer término de su visión.

El desacierto en el manejo del punto de vista es evidente en una gran parte de la narrativa audiovisual al no saber apreciar y establecer la diferencia entre ambos puntos de vista, siendo frecuente el error de tratar el mundo campesino con o desde el punto de vista del urbanita visitante ocasional del mundo rural.

Sobre la tercera faceta, la naturaleza redentora que cura los males psicosomáticos y morales, idea que aparece con el romanticismo y que se mantiene en toda la narrativa cercana a este estilo, se manifiesta en el uso de los elementos de la naturaleza: las flores y suavidad de la primavera, lluvia, viento, nieve, la melancolía de la caída de las hojas en otoño, la pureza purificadora de la nieve, lluvia, viento, relámpagos...la técnica desarrollada por los directores de fotografía y laboratorios cinematográficos para trasladar a la imagen filmica estas imágenes demuestra la importancia de este aspecto, de esta forma de manifestarse de la naturaleza.

Hasta ahora nos hemos referido al aspecto geográfico (orográfico, climático, tipo de habitat...) de la naturaleza. Siguiendo con el desarrollo de la dialéctica naturaleza- ciudad nos encontramos con las dos facetas de lo construido por las sociedades humanas: la arquitectura y la urbanística.

El espacio urbanístico se manifiesta en dos sentidos: el socio económico y el socio-político, ofreciendo en ambos casos unos cuantos datos en los que se muestra la objetividad espacial de lo construido.

Sentido socio-económico	ancho de las calles
	altura de los edificios
	parques, zonas verdes
	iluminación
	proporcionalidad
	características de construcción
	aislamiento-aglomeración-hacinamiento
	confort

En este cuadro sinóptico podemos ver los datos a los que nos referimos. La anchura de las calles y la altura de los edificios se relacionan directamente con la antropomorfología, las proporciones humanas o inhumanas de las ciudades. Las zonas habitadas por personas de mayor poder adquisitivo cuentan con muchos más parques y zonas verdes así como con mucha más iluminación. Las características de construcción, distribución de las distintas dependencias de la casa, materiales empleados, anchura de tabiques, el aislamiento con respecto al exterior, la aglomeración, el hacinamiento (obsérvese la insistencia del neorrealismo en este aspecto)... todos estos datos nos dan información sobre el grado de confort del espacio urbanístico y por tanto del perfil de quienes habitan cada zona o barrio de una ciudad.

La manifestación más clara del sentido socio-político de la urbanística es la dialéctica espacios de poder-espacios de la marginación. Normalmente son el centro y los barrios ricos los espacios que acumulan todas las características del privilegio, mientras los barrios periféricos quedan para los fracasados en la ciudad pero obligados a vivir en ella, sin posibilidad de retorno a una sociedad agraria en vía de extinción y teniendo de la ciudad todas las desventajas y ninguna de las ventajas. "Los pobres morimos primero", un documental que B- Bertolucci rodó para una las elecciones municipales en Italia en los últimos de los años setenta es toda una lección sobre el sentido socio-político del espacio urbano.

Algo que también salta a la vista es la diferencia entre las ciudades producto de regímenes totalitarios y las ciudades producto de una concepción humanista del espacio urbano. "Solo un centro fuerte, un núcleo compacto, puede producir y mantener una obra con sentido" decía A. Speer, el arquitecto que más influyó en el estilo de la arquitectura nazi, lo que da idea de la uniformidad de esta arquitectura. También llama la atención el recurso al estilo neoclásico de todos los regímenes totalitarios, un estilo que por reutilizado resulta ya carente de contenido específico y que se dota de contenido por la utilización de la simbología de cada régimen político. Las ciudades humanistas demuestran una preocupación por las dimensiones antropomórficas, por proporcionar lugares de paseo, de encuentro, de ocio... por poner, en resumen, la ciudad al servicio de sus habitantes

Para terminar observemos que cada ciudad tiene sus propias características espaciales, que en algunas de ellas son especialmente significativas. Por ejemplo: New York es la ciudad de los contrastes y del azar, las reflexiones de los personajes de M. Kundera en "La insoportable levedad del ser" a este respecto son muy ilustrativa s. Los Angeles es una ciudad pensada para el automóvil, en la que el peatón apenas tiene cabida por falta de espacios no solo para estar, sino para desplazarse. Aun más que en Nueva York, la negación de la antropomorfología es evidente en L.A. Las Vegas es un concepto de ciudad verdaderamente extraño, puesto que no está pensada para que nadie viva allí. Sus edificios albergan casinos, tiendas de souvenirs, restaurantes...no viviendas. Solo en las afueras se puede encontrar algo parecido a una vivienda.

En cuanto al espacio arquitectónico su objetividad se fundamenta en un conjunto de datos que nos proporcionan información acerca de un edificio y de quienes viven en él. Datos como pueden ser: la época, que se manifiesta en detalles ornamentísticos, en soluciones arquitectónicas, etc. Una persona que habite un edificio de arquitectura Victoriana es, a priori, alguien de posición económica acomodada, clase media o media alta, amante del orden, de principios morales sólidos, conservador, pulcro, de buenos modales...las dimensiones, materiales de construcción, mobiliario etc. de un edificio complementan la información sobre el status y sobre la personalidad de quien lo habita, así como el orden, la limpieza, el uso del espacio en cuanto a luz o colores, la comunicación con el exterior, etc. pueden decir mucho acerca de su modo de ser, estado anímico, gustos y costumbres, etc.

Toda arquitectura pertenece a una de estas dos clases: la que guía y la que deja suelta la mirada; y todo espacio y todo lugar, debidamente utilizados en su capacidad de información, son de un valor inestimable para construir la caracterización de un personaje.

El espacio en el relato audiovisual

De nuevo la dialéctica naturaleza-ciudad es una de las claves en la configuración de las estructuras espaciales. La temática, la envoltura de todo relato empieza por desarrollarse sobre un espacio, y las características de ese espacio determinan en una gran medida las características dramáticas de la historia. Naturaleza y ciudad son las características espaciales más generales del espacio, en las cuales se comprenden todas las demás.

La primera emisión de sentido de la naturaleza es la de extrañeza, hostilidad, indefensión, la segunda es la mitificación del romanticismo, la tercera es la animalidad, la brutalidad en estado puro que corresponde al drama rural: la vida regida por las leyes de la naturaleza, instintos, razón, pasión en el mismo rango, en una mezcla inseparable, esencial.

“En todos los tiempos, cuenta Chatwin en su libro *Los trazos de la canción*, los pueblos nómadas han figurado como villanos frente a los civilizados sedentarios”. La naturaleza por llevar en sí el espacio límite, la frontera natural, lleva también en sí la idea del nomadismo a la que se asocian la de aventura, viaje, huida, exotismo. Paradójicamente se asocia también a la conservación de los valores ancestrales, a lo antropológico, a la tradición y a la calidez.

La ciudad se relaciona más fácilmente con la idea de estabilidad, a la que se asocia lo usual, el confort, todo lo que conlleva el sedentarismo. Paradójicamente se relaciona también a la ciudad con los valores del cambio y de la modernidad, y, por añadido, de la frialdad frente a la calidez de la naturaleza. La publicidad audiovisual es un campo en el que se explota sistemáticamente este haz de oposiciones en el que se distribuye la dialéctica naturaleza-ciudad.

La oposición espacio abierto-espacio cerrado es otro factor que regula la temática y los géneros de toda la narrativa audiovisual. Entendemos por espacio abierto aquel que naturalmente tiende a comunicarse con otros espacios, siendo accesible, en primer lugar, transitable y bien comunicado. El espacio cerrado, al contrario, no es de acceso fácil, ni está bien comunicado, y se muestra hostil con el visitante. Una de las características que se hicieron notar del cine de I. Bergman es, precisamente, que todas sus películas estaban hechas en un espacio cerrado. Diversos géneros: terror, suspense, cine psicológico...no podrían mantener su discurso si la historia no se sustentase en un espacio cerrado, a veces incluso claustrofóbico. Otros géneros como el western o el cine de aventuras necesitan del espacio abierto como sustrato objetivo del relato

La isla es el más representativo de los espacios cerrados. Una isla, es un espacio aislado por definición, en el que no es fácil la circulación de personas ni de ideas. Se mantienen

las costumbres ancestrales, lo más atávico de las culturas. El cambio es lento y difícil. Por otra parte este aislamiento convierte a la isla en un paraíso potencial. Tal es el caso de Robinson Crusoe, relato casi prototípico que, sin embargo, ha generado una larga secuela. Como dijo un escritor cubano hablando de la isla de Cuba: “el mar la rodea por todas partes la lame y

la penetra". Otro espacio cerrado repetido hasta casi constituir un subgénero es la cárcel. Lugar habitado por una población que se caracteriza por vivir de espaldas a la ley, incluso fuera de allí, y que una vez en ese lugar crean sus propias leyes, y viven en una sociedad sui generis, siendo ese espacio cerrado, aislado del exterior, un factor determinante en la constitución de ese submundo.

Hay dos espacios que resultan ser una síntesis de la dialéctica cerrado-abierto: el desierto y el mar. Sobre el desierto encontramos unas sugestivas reflexiones de M. Camus para quien "los desiertos llevan algo implacable en sí...todo crea un mundo impenetrable en el que la mente y el corazón no pueden desviarse de su motivo, que es la persona. El único atractivo es la soledad". Para Marconi en este espacio "la imaginación se enfrenta al infinito". Abierto a todo lo circundante y cerrado a la vez sobre sí mismo, espacio ensimismado, el desierto es síntesis espacial de la dialéctica que nos permite una primera clasificación del espacio. También el mar "del que se parte, al que se llega, es el espacio que reúne los espacios peculiares, que deroga el aquí y el allí..." dice Octavio Paz. "El mar, el mar siempre recomenzado" que es como ve este espacio P.Valery. Origen y fin de todos los espacios, admite todo y todo lo rechaza por que nada se acomoda en él. Ni siquiera él mismo que se cierra a toda duración por su cambio incesante, y se abre a toda duración por el mismo motivo. Síntesis dramática, no solo espacial, de lo abierto y lo cerrado, semejante el desierto como algunos autores han descubierto ya. Véase la unión de los dos espacios: mar y desierto, por medio de la música, en dos relatos aparentemente tan disímiles como "La última tentación de Cristo" y "1492: el descubrimiento".

Un espacio con características propias y diferenciales es la frontera. Se habla de una "cultura de frontera" como la mentalidad de quien no pertenece a ningún lugar, porque siente que está en tierra de nadie. El cruce y la mezcla de culturas es la característica esencial de la frontera. Por otra parte es el lugar en que se acumulan los "outsiders" y los "misfits", los inadaptados, los que huyendo de la sociedad, de cualquier modo y por cualquier motivo y los que no conformándose con lo accesible llegan al límite. Límite espacial, límite legal, moral y psíquico, rumor de límites, la frontera es un espacio con vida propia en el que se desarrolla una amplia temática sobre la base común de la marginación, la búsqueda y la huida.

Entre el espacio social y el espacio íntimo se establece una red de posibilidades de máxima utilidad para ver lo que pasa fuera e indagar lo que pasa dentro de los personajes. El espacio íntimo es el de las emociones, los recuerdos, el de quien no quiere mezclarse con la vida que hacen los demás. El espacio social es el compartido, el de quien no tiene uno propio. Este espacio genera los centros de poder, que atraen a un buen número de personajes y acogen a los triunfadores, y genera el espacio marginal, el que nadie quiere, el de los perdedores y los desesperanzados, el de los obligados a vivir allí.

El espacio ritual o el espacio para la celebración de los ritos lo encontramos especialmente en los relatos cuya temática se relaciona con lo mítico, la leyenda, las culturas del pasado, pero hay en el presente una forma de ritualidad diferente que necesita crear espacios nuevos para las nuevas formas de los ritos.

Merece una mención aparte el espacio ritual de la infancia. Los niños se esconden para preservar la inocencia, y, como observa F. Savater, hacen un templo de sus lugares de juego, de modo que los adultos no tengan acceso a ellos.

En una relación de proximidad con el espacio ritual está el espacio tabú, el espacio que por razones culturales está prohibido o cuyo uso queda restringido y solo se permite para cuestiones señaladas. La falta de conocimiento de las culturas diferentes o la falta de respeto de unas a otras han dado origen a un buen número de relatos basados en la violación de un espacio tabú, y, con ello, al tabú mismo y a la cultura que le ha dado vida.

También hay que hablar del espacio símbolo, un espacio lleno de segundos sentidos frecuentemente identificable como lo que se ha llamado el escenario de las pasiones. Es el espacio que hace posible o imposible, o fácil o difícil el desarrollo de una acción prevista o imprevista, que el mayor número de veces pertenece al orden de lo emotivo o directamente pasional.

Por último el espacio clima, aquel que por sus características climatológicas especialísimas crea las condiciones objetivas para un tipo de sucesos y para la caracterización de los personajes de una historia.

Los lugares míticos

En la Grecia clásica existía ya la idea de región, dominio o templo sagrado, para ello se usaba un término que casi sin transformación ha dado origen al actual "terreno". Aparece en La Iliada y la Odisea como un lugar para honrar al rey y a los guerreros más destacados, a veces como un lugar para honrar a los dioses. Se trataba de un lugar limitado con piedras, no podía ser usado para labranza, ni pasto, ni para construcción de edificios, ni se permitía la tala de árboles, ni su utilización como cementerio.

Dice un texto de Heidegger: "Espaciar es dejar libres los lugares en los que un dios se deja ver, los lugares de los que los dioses han huido, los lugares en los que la aparición de la divinidad se demora tanto tiempo...espacios profanos son siempre la privación de lugares sagrados que datan de antes" Desaparecido lo divino y lo sagrado queda lo mítico. Desaparecidos los espacios sagrados quedan los lugares míticos como aquellos en los que se conserva algo de la idea de lo sagrado, es decir, del espacio primigenio. Estos espacios poseen un gran poder de atracción por el evidente carácter de lugar sagrado que debieron asumir en el pasado, como lugares en los que se podía manifestar un dios. Los espacios míticos son:

<i>el prado</i>
<i>la selva</i>
<i>el claro</i>
<i>la gruta</i>
<i>la playa</i>

El prado es el primer espaciamiento en el sentido heideggeriano, el primer espacio creado para la manifestación, o más simplemente para la visión y para el habitar, hurtado a la naturaleza. La selva es el espacio que nos engulle, tal como observa J. Berger. A medida que nos adentramos somos más parte de ella y se hace más difícil ver. La dificultad de la visión exterior, la pérdida de toda referencia, la convierte en lugar de misterios. El éxito de la serie de películas de "Tarzán" se debe en gran parte a la atracción de este espacio mítico en el que ocurre y todo el género de aventuras en general tiene en la selva su escenario. Volviendo a Berger, una vez dentro de la selva el único lugar que nos permite recuperar la visión es el claro, lugar en el que habitan los seres míticos del bosque: hadas, elfos, etc., el espacio en que Merlin hablaba al Rey Arturo y en el que ocurren un buen número de historias mágicas. La gruta, el lugar de las apariciones marianas, el lugar de los aquelarres, residencia de animales míticos y primera morada de los humanos. La playa, que fue la primera frontera, la frontera entre la tierra y el mar, frontera imborrable e inalterable, escenario del mítico final de "El planeta de los simios" de F. Schafner.

Estos son los lugares míticos en los que se aun se conserva "la hipnótica objetividad de lo divino después de que lo divino ha abandonado la tierra " según Heidegger. Quien visite Sagres puede lograr entender lo dicho en este apartado. El nombre de este lugar, según dice un letrero informativo que en él se encuentra, viene de *promontorium sacrum* y allí era donde los dioses se reunían en la antigüedad, y bien parece que el lugar aun guarda esa presencia.

El espacio representado

La representación del espacio empieza por la selección de lo que se quiere mostrar al espectador. De todo cuanto ven nuestros ojos hemos de decidir que parte queremos trasladar a la pantalla y cual no. Con esta decisión habremos trazado el mapa espacial en términos de espacio in o espacio dentro de campo y espacio off o espacio fuera de campo. De este último nos ocuparemos al final de este epígrafe, en cuanto al espacio en campo debemos preocuparnos de dos cuestiones: qué mostrar y como mostrarlo.

El qué mostrar, es decir, la parte del espacio que podemos ver con los ojos que queremos que vea también la cámara a través del objetivo, se hace en base a dos criterios: el *comunicacional*, por el que decidimos el plano, es decir, el marco que separa lo que queremos que quede en el espacio dentro del campo visual y lo que queremos dejar fuera de este campo y el *estético-geométrico* por el que decidimos la distribución de los elementos de la imagen por la superficie de la pantalla.

Siguiendo el criterio comunicacional, por el que transmitimos la información espacial básica, es decir, normalmente, el lugar en el que ocurre la acción, hemos de elegir un plano de acuerdo con unos determinados parámetros. El plano general es para mostrar el paisaje, para la visión de una gran superficie en la que los personajes, si existen, no cuentan. El plano americano o tres cuartos es para señalar la relación entre personajes y decorado o escenarios naturales. También es un plano de grupos de personajes. El plano medio es en el que se empieza a mostrar la psicología de un personaje. El plano corto es para asomarnos al interior de un personaje y el plano detalle para meternos dentro de él.

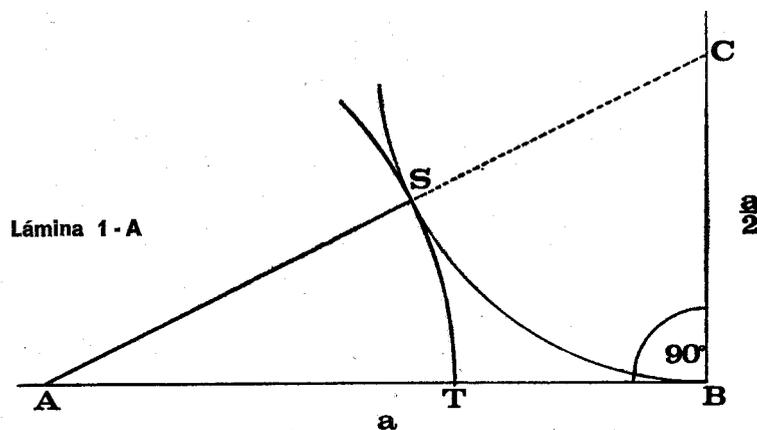
El criterio estético-geométrico se rige por dos principios: la composición geométrica y la influencia pictórica. La composición viene determinada por la *sección aurea*, que es una partición de un segmento (en este caso uno de los lados de la pantalla) de modo que resultan dos segmentos el mayor de los cuales es la media proporcional entre la totalidad del segmento y el segmento menor:

$$A \dots\dots B \dots\dots\dots C$$

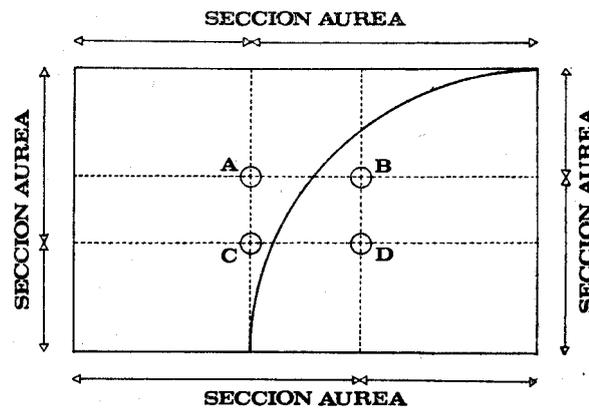
Siendo AC la longitud de un lado de la pantalla, habríamos de hacer un corte en el punto B, de lo que resultarían dos segmentos AB y BC. El corte, es decir B, debe encontrarse situado en un punto tal que resulte la siguiente proporción:

$$AC \quad CB \quad BC \quad AB$$

El resultado de dividir la totalidad del segmento, AC, por el segmento mayor de los resultantes de la sección, BC, debe ser igual al resultado de dividir el segmento mayor, BC por el segmento menor AB. Esta proporción conocida como la *divina proporción* en el renacimiento es la clave espacial de todas las artes plásticas antes de serlo del cine, y de ellas la hereda este medio.



De ella derivan los llamados *puntos nodales* y de ella derivan un número incontable de aplicaciones para la asignación de un lugar a los elementos de la imagen.



La influencia pictórica, las composiciones propias de la pintura (no de las demás artes plásticas) se hace notar en las composiciones de los autores más destacados en esta faceta que adoptan las formas del triángulo, el círculo, las formas rectilíneas, la diagonal, es decir, las que usaban los grandes maestros de la pintura. Sabemos que el cerebro humano está conectado con las formas gracias a su capacidad simbólica, y las formas mencionadas parecen tener una conexión extraordinaria. Existe un síndrome llamado eclampsia por el que los niños cuando padecen una fiebre muy alta entran en una especie de delirio geométrico por el que empiezan a ver líneas paralelas, rombos, cuadrados, círculos... parece como si todas esas formas primordiales estuvieran en la memoria de nuestras células desde el principio del tiempo.

El encuadre, el marco, se clasifica, así lo hace G. Deleuze, en *encuadre geométrico* y *encuadre físico-dinámico*.



El primero de ellos está determinado por la composición. Hallamos en él *un espacio que preexiste* porque unos puntos determinados condicionan la distribución de los elementos de más peso visual sobre los puntos nodales, fijan de antemano los puntos en que han de nacer o morir las diagonales, señalan las líneas por donde han de discurrir los movimientos, a cada emplazamiento le corresponde, por simetría, un punto para el contracampo...y así hasta encontrar que cuanto ocurra en el ámbito espacial está predeterminado.

Al tratarse de un sistema cerrado en relación con coordenadas escogidas este tipo de encuadre, en palabras de G. Deleuze: "se concibe, pues, como una composición espacial en paralelas y diagonales, constitución de un receptáculo tal que las masas y las líneas de la imagen que viene a ocuparlo hallarán un equilibrio, y sus movimientos, un invariante." El segundo tipo de encuadre, el que hemos llamado físico dinámico, de nuevo en palabras de este autor: "se concibe como una construcción dinámicas en acto, que depende estrechamente de la escena, de la imagen, de los personajes y de los objetos que lo llenan".



Hay una segunda manera de ser geométrico un encuadre, aunque igualmente inseparable de unas distinciones geométricas netas (reencuadres, geometría de la luz, etc.), así como hay una segunda manera de ser físico-dinámico cuando las partes del conjunto son apenas distinguibles y “el propio conjunto es una mezcla que pasa por todas las partes, por todos los grados de luz y sombra...” de nuevo en palabras de G. Deleuze.

En un cuadro sinóptico los dos tipos de encuadre se pueden describir así:

		1ª manera	2ª manera
ENCUADRE	GEOMÉTRICO Coordenadas fijas	figuras geométricas sección aurea puntos nodales fugas figuras equilibrio movimientos invariantes espacio que preexiste	exploración de verticales y horizontales lo alto y lo bajo simetrías izquierda y derecha luz y sombra afinidades con subcuadros luz como óptica geométrica líneas elementos naturaleza multitudes (un tipo de encuadre) individuos (otro tipo de encuadre)
	FÍSICO-DINÁMICO Coordenadas variables	construcción dinámica dependiente de la escena	conjuntos imprecisos apenas zonas espacio indiferenciado todo pasa por todas las zonas por todos los términos, por todas las escalas de luz

También hay otra posible clasificación en relación con la dialéctica espacio dentro de campo y espacio fuera de campo. En base a esta relación la clasificación sería: *encuadre abierto* y *encuadre cerrado*.

En el primer caso se trata de un encuadre que puede prolongarse, y realmente se prolonga potencialmente, en un conjunto, o espacio, más amplio con el cual se comunica. En este

caso los límites de la acción exceden los límites del encuadre. Éste actúa como una muestra de todo el área en la que transcurre la acción, es decir, lo que ocurre en el espacio dentro de campo es solo una parte de lo que ocurre a su alrededor, en el espacio fuera de campo. Incluso, en algunas ocasiones ni siquiera tendrá una importancia mayor que lo que está ocurriendo fuera del marco, fuera de nuestra visión. G. Deleuze resume todo lo dicho sobre este tipo de encuadre en el concepto de *encuadre de apertura*, o lo que es lo mismo un espacio que se abre a otro más amplio que lo comprende. El encuadre abierto tiende a corresponderse con el encuadre físico-dinámico, aunque esto no tenga por qué ser así en todas las ocasiones. Cada género utiliza preferentemente un tipo de encuadre. Este tipo es el que mejor se adapta a géneros de acción dispersa espacialmente y de acción dinámica, difícil de sujetar en posiciones estáticas: western, aventuras, comedia...S. Spielberg en "Tiburón" utiliza un encuadre abierto lo que muestra claramente su intención de hacer una película de aventuras y no una de terror o de suspense. Incluso en los momentos de mayor suspense del relato la realización sigue optando por el encuadre abierto.

El encuadre cerrado es aquel que aísla un espacio de modo que su entorno queda neutralizado. Éste tipo de encuadre viene a ser como el marco en un cuadro pictórico, o aun mejor como un tapiz según señala G. Deleuze. En sus propias palabras "el encuadre actúa como un encierro de todas sus componentes". Esto viene a decir que este tipo de encuadre hace que el espacio fuera de campo sea un espacio discontinuo con respecto a lo que aparece en imagen, es decir, al espacio dentro de campo. Al actuar como un encierro de sus componentes este encuadre tiende a relacionarse con el geométrico, que permite más fácilmente una sujeción de los puntos de la imagen en una especie de campo imantado por el influjo de la sección aurea y toda la especialidad que emana de ella. La idea en la que G. Deleuze resume este tipo de encuadre es la de *encuadre de clausura*. Es fácil de observar que géneros adoptan este sistema: terror, suspense, cine psicológico...en general, todo lo que se desenvuelva en atmósferas opresivas en las que los personajes se asfixian sin remedio.

Una vez hecha la selección del espacio y decidido el sistema por el que el espacio seleccionado va a ser mostrado, hemos de determinar el punto de vista, es decir, la posición desde lo que se va mostrar va a ser mostrado. Decimos "desde que posición" evitando así decir desde que lugar, pues el punto de vista no es solo una posición en el espacio. S. Chatman habla de tres clases o modos de punto de vista:

el punto de vista literal que es el que corresponde al lugar en que se sitúan los ojos del que mira o al lugar del emplazamiento de la cámara. Es un punto de vista físico, relacionado con la percepción, del que depende el aspecto que tome la figura matriz.

el punto de vista figurativo que no hace referencia a la situación física sino a la conceptual. Es el que corresponde a la visión del mundo de alguien que puede ser el autor o un personaje, en todo caso de quien asuma la función de narrador en un determinado segmento del relato. Mediante el punto de vista figurativo se manifiesta la ideología, el sistema conceptual, la visión del mundo de alguien.

el punto de vista transferido que corresponde a la posición de interés de alguien, (interés general, provecho, bienestar, salud). No corresponde a una posición física ni mental, simplemente de interés. Según explica S. Chatman equivale a "por lo referente a...".

Se podría objetar que este tercer modo es difícil de separar del segundo, pues, ¿hasta que punto el interés es separable de la ideología, o de la cosmovisión de una persona?. A lo cual no se puede responder con la evasiva de que cualquier modo del punto de vista es difícil de separar de los otros dos. Esto es innegable y especialmente en la narrativa audiovisual en la que todo pasa por el punto de vista físico, aunque la ayuda de los diálogos y la voz en off pueda ser decisiva. Fundamentalmente uno piensa a partir de lo que ve, por lo que la visión conceptual está en íntima dependencia con respecto al punto de vista físico. Con todo esto la clasificación hecha por Chatman es de indudable utilidad y puede ser aceptada con las debidas precauciones así como la definición que propone. Para este autor el punto de vista es: "el lugar físico o la situación ideológica u orientación concreta de la vida con los que

tienen relación los sucesos narrativos". También resulta válida la afirmación de Chatman de que el punto de vista no es la expresión sino la perspectiva con respecto a la cual se realiza la expresión, aunque también con ciertas cautelas. pues no solo no resulta claro el uso del término *perspectiva* en esta frase, sino que además el sentido que se desprende de este término parece ir inexorablemente nexitado al sentido de la palabra *expresión*. Lo que no tiene discusión es que el punto de vista es un medio, o un conjunto de medios, de los que sirve el narrador, como dice Chatman, lo que hace necesario ser consciente de la capacidad de la narrativa para servirse de este medio tan poco estudiado y tan poco conocido científicamente que casi siempre se deja en manos de la intuición.

El punto de vista literal, el que está directamente relacionado con el espacio, se da a su vez en tres modos:

punto de vista objetivo que es aquel que adopta una posición que no favorece el punto de vista de ninguno de los personajes, una posición neutral espacialmente desde la que se mostrará a todos los personajes de manera similar. El *stablishing shot* o plano de situación, con el que normalmente se empieza una secuencia en los relatos clásicos, se suele dar desde este punto de vista, precisamente para situar al espectador y darle las referencias espaciales necesarias para construir *racords*, seguir movimientos y cambios de posiciones y, en general relacionar espacialmente la secuencia de planos.

punto de vista semisubjetivo identificable con el *over shoulder* o plano con un personaje en escorzo y otro de frente en plano medio. Con este emplazamiento de la cámara se favorece el punto de vista del personaje tomado en escorzo sin llegar a identificarnos con él.

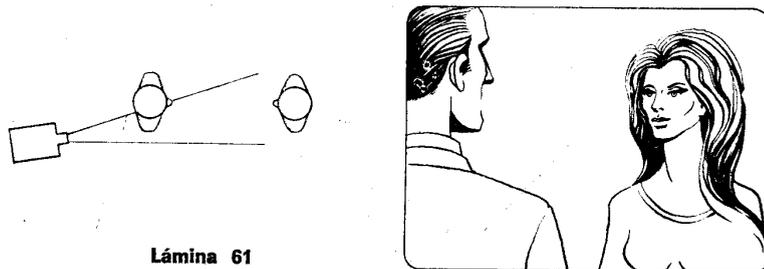


Lámina 61

Todos los planos semisubjetivos son variantes de esta fórmula diferenciados solo por la distancia entre cámara y personaje, el perímetro del plano y el ángulo de incidencia del eje óptico de la cámara sobre la imagen.

punto de vista subjetivo en el que R. Sánchez distingue entre el que pudiéramos llamar *punto de vista subjetivo convencional*, el utilizado normalmente, que se obtiene colocando la cámara en el lugar más próximo a los ojos del personaje, sin llegar a ocupar su lugar, en palabras de este autor. Lo que debemos entender como un emplazamiento de la cámara rozando la mejilla del personaje, resultando una distancia de solo unos centímetros (la mitad de la cara del actor, desde los ojos a la mejilla, y la mitad del diámetro del objetivo, desde el centro óptico al extremo) entre el objetivo y los ojos. Esto supone una diferencia de visión mínima pero suficiente para evitar que la cámara reciba directamente la mirada del personaje que mira de frente, lo cual resulta demasiado fuerte para el gusto convencional. Este impacto de la mirada directa a cámara se hace solamente en lo que Sánchez llama *el punto de vista decididamente subjetivo*, el que se obtiene colocando la cámara en el lugar exacto que ocupan los ojos del personaje. Este fuerte efecto visual se convierte en un fuerte efecto dramático de gran utilidad en films de terror, violencia, psicológicos...El punto de vista subjetivo, en cualquiera de sus dos variantes, es el acceso a la conciencia de un personaje, a su punto de vista figurativo. "El punto de vista de un personaje es el medio más rápido por el que llegamos a identificarnos con él, conocer sus

pensamientos y que asegura una conexión íntima" dice R. Sánchez, lo que viene a aumentar las dudas expuestas sobre la posibilidad real de llevar a la práctica la teoría de S. Chatman.

Realmente la evolución histórica del punto de vista, empezando por la literatura de la Grecia clásica hasta llegar a la narrativa audiovisual contemporánea, es el paso del objeto al sujeto para irse haciendo cada vez sujeto, es decir, cada vez más hacia el punto de vista personal que es como decir subjetivo. Los primeros narradores no hablaban por sí mismos, solo el curso del tiempo les permite tomar la palabra. La influencia de este paso en las estructuras narrativas es algo que merece un estudio más detallado, pero no es este el lugar oportuno ni por extensión ni por especificidad del contenido.

De la elección del punto de vista resulta una forma determinada de ver el espacio. La figura matriz adquiere distintos aspectos dependiendo del lugar desde donde se mire. Al aspecto o la forma que presente la figura se le llama perspectiva, palabra de origen italiano cuyo significado en nuestro idioma sería el de *mirar a través de*, siendo pues su sentido el de *la representación*. Exactamente eso es *la perspectiva*, un modo o una manera de representar un espacio que es lo mismo que decir recrear un espacio pues cada aspecto puede hacerlo parecer nuevo.

En el Renacimiento es cuando se construyó una teoría de la forma perspectiva que ha llegado hasta la actualidad. Para los renacentistas son tres los elementos que intervienen en la perspectiva: *el ojo, donde percute el ojo, y el espacio intermedio*. Donde percute el ojo es la figura matriz sobre la que la iluminación puede crear un sin fin de apariencias distintas. La óptica puede crear otro sin fin de apariencias en la figura y en el espacio intermedio, un objetivo angular hará un efecto de agrandamiento del espacio mientras que un teleobjetivo hará efecto de empequeñecimiento. El tercer factor, el ojo, ya nos es conocido y sabemos que su posición (el emplazamiento de cámara en términos de narrativa audiovisual determinará el aspecto que mostremos en la pantalla, la representación del objeto de la visión.

La historia de la perspectiva es primero la consolidación y sistematización del mundo externo. La objetivación es la distancia. La luz pone distancia entre las personas y las cosas. La evolución de la iluminación hacia la visión personal lleva a la subjetividad, la expansión de la esfera del yo. La subjetividad es el acercamiento.

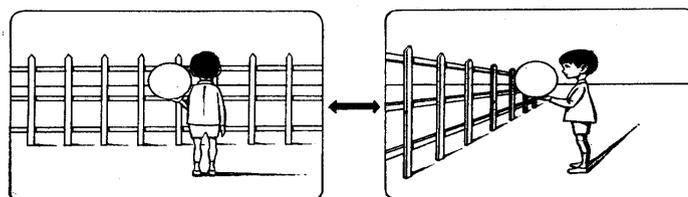


Lámina 14 - A

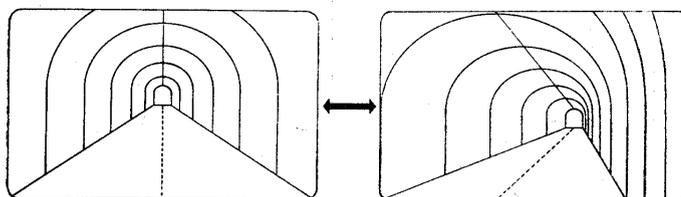


Lámina 14 - B

La perspectiva renacentista se caracteriza por representar las líneas paralelas del espacio real como líneas no paralelas, puesto que confluyen en un punto. *El sistema cónico* de representación consiste en hacer que este punto aparezca en la representación perspectiva lo que supone una diferencia radical con el concepto de la representación del espacio existente hasta ese momento. Ese punto en el que confluyen las ortogonales o líneas paralelas se llama *punto de fuga*.

Aplicando la perspectiva al discurso audiovisual D. Bordwell hace la siguiente clasificación:

perspectiva central en la que las ortogonales convergen en un punto de fuga único central.



perspectiva angular u oblicua que utiliza dos puntos de fuga



perspectiva inclinada que crea tres puntos de fuga de los que con frecuencia uno queda fuera de campo

perspectiva paralela en la que las líneas ortogonales, paralelas, se representan como tales paralelas, es decir, no hay fugas, no hay ningún punto en el que se de una convergencia de las líneas.

perspectiva invertida que se caracteriza porque las líneas paralelas fugan hacia el frente, hacia los primeros términos, es *característica* del arte oriental

perspectiva del área de fuga que se da cuando las ortogonales convergen en la profundidad pero solo en una zona general, no en un punto.

perspectiva axial o de eje de fuga en la que las ortogonales convergen en un eje vertical, creando un efecto como de espiga

Kandinski habla de una perspectiva subjetiva, curva y una perspectiva esquemática o plana. Esta clasificación tiene una relación directa con el empleo de la óptica. Los objetivos angulares crean unas formas que pertenecen a la perspectiva subjetiva, es decir, la de líneas curvas, mientras que las formas que crean los objetivos de distancia focal larga o los teleobjetivos pertenecen a la perspectiva esquemática o plana.

Esto es lo esencial y lo que más directamente atañe al discurso audiovisual. La mayoría de autores destacados por su sentido de la composición han llegado a hacer uso de estas perspectivas de modo intuitivo. Queda un largo camino por recorrer hasta llegar a relacionar cada una de ellas con un sistema de representación, hasta llegar a saber por qué conviene un punto propio para la fuga más que un punto impropio, conocer la técnica del trazado del horizonte o la determinación de las sombras que tanto podrían ayudar en la iluminación. Todo esto ayudaría a desarrollar la inteligencia espacial de los profesionales de la imagen sumando el conocimiento científico al suyo propio intuitivo. Directores, directores de fotografía, decoradores y segundos operadores especialmente mejorarían su inteligencia espacial si se profundizase en el estudio de la perspectiva y de las formas en general en lugar de ceder todo el protagonismo al peso de la historia que se narra.

El espacio "off"

Quien conozca la reflexión de Ortega y Gasset sobre el cuadro que representa a la Marquesa de Santillana tiene un punto de partida extraordinario para construir una teoría sobre el espacio "off". Es frecuente que el máximo interés del espectador no esté en algo situado dentro del campo visible sino en algo que se encuentra fuera de él, y, sin embargo, perfectamente presente.



El primer aspecto que presenta el espacio fuera de cuadro es el de una negación, pero se trata solamente de una apariencia. Hay presencias que se dan sin ser vistas ni oídas. Se trata de algo que subsiste en el campo visible, por supuesto, de un modo transespacial. Incluso algunos géneros como el terror, el suspense y el thriller en general tienen en estas presencias fuera de campo uno de los recursos más importantes con los que cuentan para construir su discurso.

Hemos hablado de dos tipos de encuadre, el geométrico y el físico dinámico. En relación al espacio off, según G. Deleuze "no se trata de dos tipos de encuadre de los que solo uno remitiría al off, sino de dos tipos de off cada uno de los cuales reenvía a un modo de encuadre". En efecto hay un espacio fuera de campo que puede ser actualizado en cualquier momento convirtiéndose en espacio dentro de campo el cual remite al encuadre físico-dinámico. El otro tipo de espacio off, que se justifica pragmáticamente por la composición y por la puesta en escena remite al encuadre geométrico con el que es más fácil conseguir un aislamiento del espacio. Precisamente por eso es más fácil que el espacio off tenga un tono de misterio, como si el aislamiento del encuadre obligara a hacerse la pregunta: ¿qué habrá más allá?, tal como le ocurrió a Ortega ante el cuadro de la Marquesa de Santillana. De ahí la utilidad de este encuadre en los géneros que se relacionan con el suspense, pues, como dijo Kenneth: "el placer es lo ausente".

Digamos, por tanto, que un tipo de encuadre remite a un espacio fuera de campo que en el devenir de la planificación de la secuencia puede perfectamente convertirse en espacio dentro de campo, mientras que el otro tipo de encuadre remite a un espacio fuera de campo que nunca llega a ser aislado completamente en el desarrollo de la planificación de la secuencia, es decir, en la especialización que resulta de una sucesión de planos.

El encuadre físico-dinámico pertenece a un sistema en el que el espacio comprendido en cada plano forma parte de un conjunto más amplio, que a su vez se prolonga en otro conjunto más amplio. Todos estos conjuntos se comunican entre sí por lo que cualquier espacio puede dar paso a otro potencialmente encuadrable desde el primer momento, ya que la acción ocurre en él también o puede ocurrir. El encuadre geométrico no es tan claro en su relación con la acción. Se excluye de ésta algo que resulta imprescindible, y, sin embargo, resulta perfectamente prescindible en el campo visual, hasta un determinado momento en que inevitablemente ha de ser mostrado; por eso lo ausente insiste o se mantiene en el espacio dentro de campo ya que todo lo que ocurre en él se relaciona con ese algo que no se ve.

La divisibilidad de la materia no es distinta a la de su representación cinematográfica. En ella "los conjuntos no cesan de dividirse y subdividirse en subconjuntos, o de ser ellos mismos subconjuntos de un conjunto más amplio, el infinito", dice G. Deleuze, para quien el conjunto de estos conjuntos es un universo de materia propiamente ilimitado, pero no es un todo. El todo sería más bien aquello que impide a cada conjunto, por grande que sea, cerrarse sobre sí. Algo que lo fuerza a prolongarse en un conjunto más amplio.

De este último párrafo se desprende un doble aspecto del fuera de campo: un aspecto relativo por el que el espacio comprendido en un encuadre remite a otro espacio que no se ve en ese plano, pero puede ser visto. A su vez este nuevo espacio puede suscitar otro no visto pero potencialmente visible puesto que la acción lo envuelve. Un segundo aspecto absoluto que hace que un encuadre aparentemente cerrado se abra a una duración inmanente al todo del universo.



Ya no hablamos de espacio ni de algo perteneciente al orden de lo visible. Por el primer aspecto un encuadre se comunica con algo que está al lado o alrededor, por el segundo con una presencia más inquietante que sin ser vista está en el espacio que está presente en el campo visual.

Y si hay algo que no es espacio ni pertenece al orden de lo visible ¿qué es ese algo? ¿a que orden pertenece?. G. Deleuze le llama lo abierto. Y desde Heidegger hasta F. Savater un buen número de filósofos han identificado lo abierto con el tiempo. ¿Y que es el tiempo? A tal pregunta alguien dio esta respuesta: "si no me lo preguntan lo sé, pero si me lo preguntan no lo sé".

La ruptura con el espacio tradicional

En este concepto incluimos tres manifestaciones del espacio que se escapan a toda posibilidad de tratamiento semejante a las que hemos visto: el vacío, los espacios cualesquiera y la verdadera ruptura con el espacio tradicional. Cada una por un motivo está fuera de las pautas por la que se rige el espacio al que nos hemos referido hasta este punto. Las dos primeras coexisten con el espacio euclidiano y renacentista, la tercera es el nacimiento de una nueva fórmula espacial, el ciberespacio.

Sabemos ya que los griegos concebían el vacío en dos sentidos: el vacío y el vacío para ser llenado, es decir, el espacio-nada o el espacio-seno materno de las formas. Tanto en un sentido como en otro se hace difícil hablar de la espacialidad, de la física del vacío que, sin embargo, es lo que nos encontramos primero.



Si el espacio es sustento el vacío es la falta de sujeción, después la posible caída, el vértigo...todo ello conlleva un sentido de crisis. Como dijo A. Negri "orden es perífrasis de crisis y crisis es perífrasis de vacío". En la narrativa audiovisual la espacialidad del vacío lleva a esta transespacialidad. Autores como Wenders o, sobre todo, su maestro Antonioni han hecho de ella la base de su poética y la base de su discurso.

Falta de sustento, falta de sujeción y también falta de red referencial, el vacío es algo en lo que falta la carga atmosférica humana. Y si el espacio es para relacionarse, para estar con los demás, el vacío es el espacio de estar solo, el espacio de la soledad, lo que acentúa de carácter de espacio de crisis.

La peculiaridad de la espacialidad del vacío la convierte en una transespacialidad en la que se le compara con el silencio, No un silencio corriente sino el silencio del lenguaje musical que "es un silencio atento, es un silencio vivo", dice M. Yourcenar para quien "todo silencio está hecho de palabras que no se han dicho". Otros autores encuentran el silencio muy próximo a la mística a la que sitúan entre el silencio y la palabra, en el vacío intersticial que no puede ser reducido ni a silencio ni a palabra forzando al lenguaje a decir lo indecible utilizando palabras de L. Silbum. En la misma línea J. A. Valente valora el poema como espacio del silencio.

Finalmente el vacío se siente como experiencia de los límites y como destrucción o apertura infinita de éstos; vuelta a la crisis, la crisis del propio espacio que el propio espacio transmite a un relato.

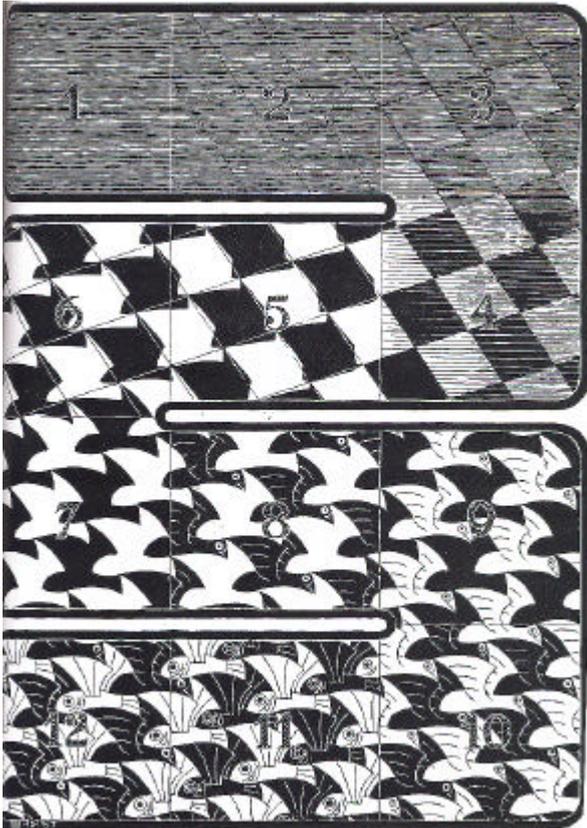
Los espacios cualesquiera son espacios sin las referencias habituales. G. Deleuze los describe como "...un espacio definido por partes cuyo ajuste y orientación no están determinados de antemano y que pueden obtenerse de infinitud de maneras". Normalmente una secuencia comienza con un establishing shot o plano de situación (así lo hace como norma el cine americano y, en general, todo relato que siga el modelo clásico) que nos proporciona la información espacial necesaria. A partir de esta información podemos saber que parte de ese espacio es la que aparece en cada plano de la secuencia. Podemos establecer raccords, seguir movimientos, situar cada persona o cada objeto en el conjunto, establecer proporciones, en resumen, podemos tener las referencias necesarias para no sentirnos desconcertados ante cada plano. Algunos autores, incluso algunas escuelas o movimientos cinematográficos han optado por un discurso que rompe con el relato clásico en cuanto al modo de mostrar el espacio. En realidad se trata de un discurso experimental, al menos en su origen, que rompe con la forma contar clásica. Una de las formas de ruptura es la renuncia al plano de situación o establishing shot con lo cual el espectador carece de la información sobre el conjunto necesaria para relacionar los insertos entre sí y cada uno de ellos con el conjunto. En algunos casos muestran una voluntad de romper con la percepción de lugares determinados.



Además de la falta de plano de situación el color es otro medio usado habitualmente para desespacializar un relato. Al inundar toda la pantalla con el color el espacio se hace amorfo llegando en ocasiones a asemejarse al vacío.

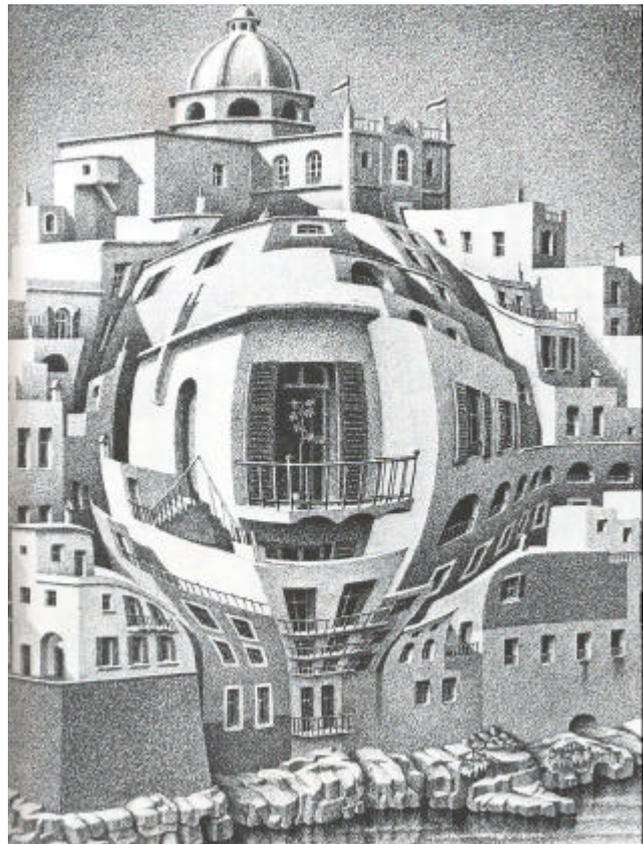
¿Cuál es la finalidad de esta renuncia a la expresión y a la expresividad del espacio? Romper con el realismo, con el antiguo realismo de los lugares como hizo el neorealismo italiano, borrar la determinación espacial diferenciada de cada plano al estilo nouvelle vague, construir espacios amorfos como la escuela alemana de los años setenta, acentuar el contenido afectivo evitando la frialdad de la arquitectura como la escuela de Nueva Cork...finalmente en todos los casos se busca lo mismo: la transespacialidad, que es como decir la cuarta dimensión, el tiempo.

Siendo innegable la ruptura con el espacio tradicional de las dos formas anteriores estas aun se mantienen en una rarefacción del espacio euclidiano-renacentista Hay una ruptura mucho más radical en lo que podría resultar ser el primer paso hacia el ciberespacio. Más allá de la rarefacción de ciertos movimientos pictóricos M. C. Eschër abre un camino nuevo que, además, con un cuerpo teórico importante nos permite un conocimiento científico que puede servir de punto de partida para nuevas propuestas.



Con sus metamorfosis Escher enseña como transformar una forma en otra sin aumento ni disminución de superficie, solamente añadiendo por un lado lo que se quita por otro a la figura originaria, lo que él llama la partición de la superficie. De unos simples cuadrados se forman unas figuras que indistintamente pueden ser peces o pájaros. Un punto que representa los ojos colocado a derecha o izquierda hace que la figura se convierta en pájaro o pez que nada o vuela en sentido opuesto, peces hacia la izquierda pájaros hacia la derecha.

En su obra "Balcón" el centro del dibujo aparece amplificado cinco veces más que el resto. Es como si la superficie fuera de goma que después de hecho el dibujo se hubiera hinchado. La técnica consiste en desplazar de sus coordenadas los puntos de la imagen que corresponden a la figura del balcón. En un eje de abscisas y ordenadas cada uno de esos puntos cambia de posición de modo que la figura resultante sea cinco veces mayor, lo que obliga también a un desplazamiento de los puntos de la superficie circundante.



El desplazamiento va siendo cada vez menor de modo que la imagen consta de una parte ampliada y otra normal, siendo el resultado muy parecido a un plano tomado con dos objetivos, un angular y un teleobjetivo. La imagen es casi imposible de conseguir por medios clásicos, bien filmación bien en grabación en video. Es muy fácil de conseguir en cambio la imagen por ordenador. Se trata simplemente de indicar a cada punto sus nuevas coordenadas y es una técnica de uso cotidiano en la obtención de imagen virtual.



"Galería de grabados" surgió de la idea de hacer una ampliación de forma anular. La técnica empleada para la obtención de esta figura es una combinación de la ampliación, ya vista, y la banda de Mobius de la que Escher era un gran admirador. Mobius se dio cuenta de que haciendo girar una banda o tira de papel llegaba un momento del giro en que interior y exterior se invertían, es decir, el interior pasaba al exterior y éste se convertía en la parte interior de la banda.

De la combinación de estas dos técnicas resulta una figura en la que en el ángulo inferior derecho se ve la entrada a una galería en la que están expuestos unos cuadros, a la izquierda un joven contempla un cuadro, por encima de él se ven unas casas. En la parte inferior, desde el extremo de la derecha hasta el de la izquierda, la figura aumenta cuatro veces su tamaño. Mirando hacia arriba veríamos que en esa parte izquierda la figura ha sido ampliada otras cuatro veces, así pues la figura original ha aumentado dieciséis veces su tamaño. Continuando hacia la derecha por la parte superior nos encontraríamos con una figura sesenta y cuatro veces mayor que la original, y justo encima de nuestro punto de partida el aumento ha sido de doscientas cincuenta y seis veces. Para terminar una vez completado el recorrido veríamos que la entrada de la casa que está enfrente de nosotros es la entrada a la galería, fin de la retícula anular.

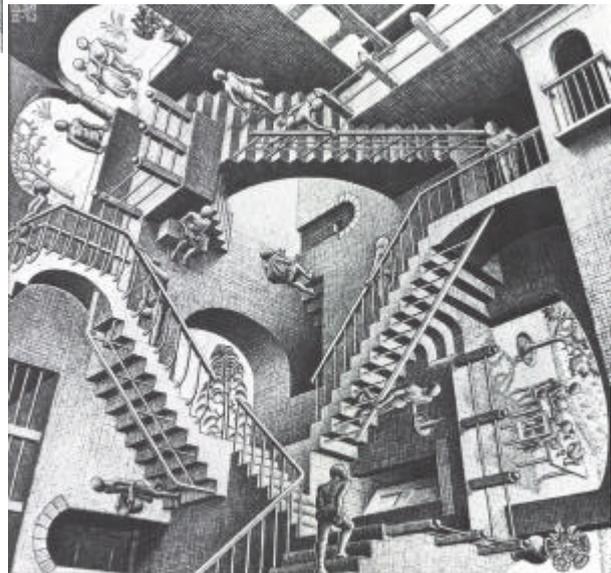


La relatividad de la fuga, que es como decir la relatividad de la perspectiva comprendiendo también la relatividad del punto de vista, se muestra con toda claridad en el título "Otro mundo I".

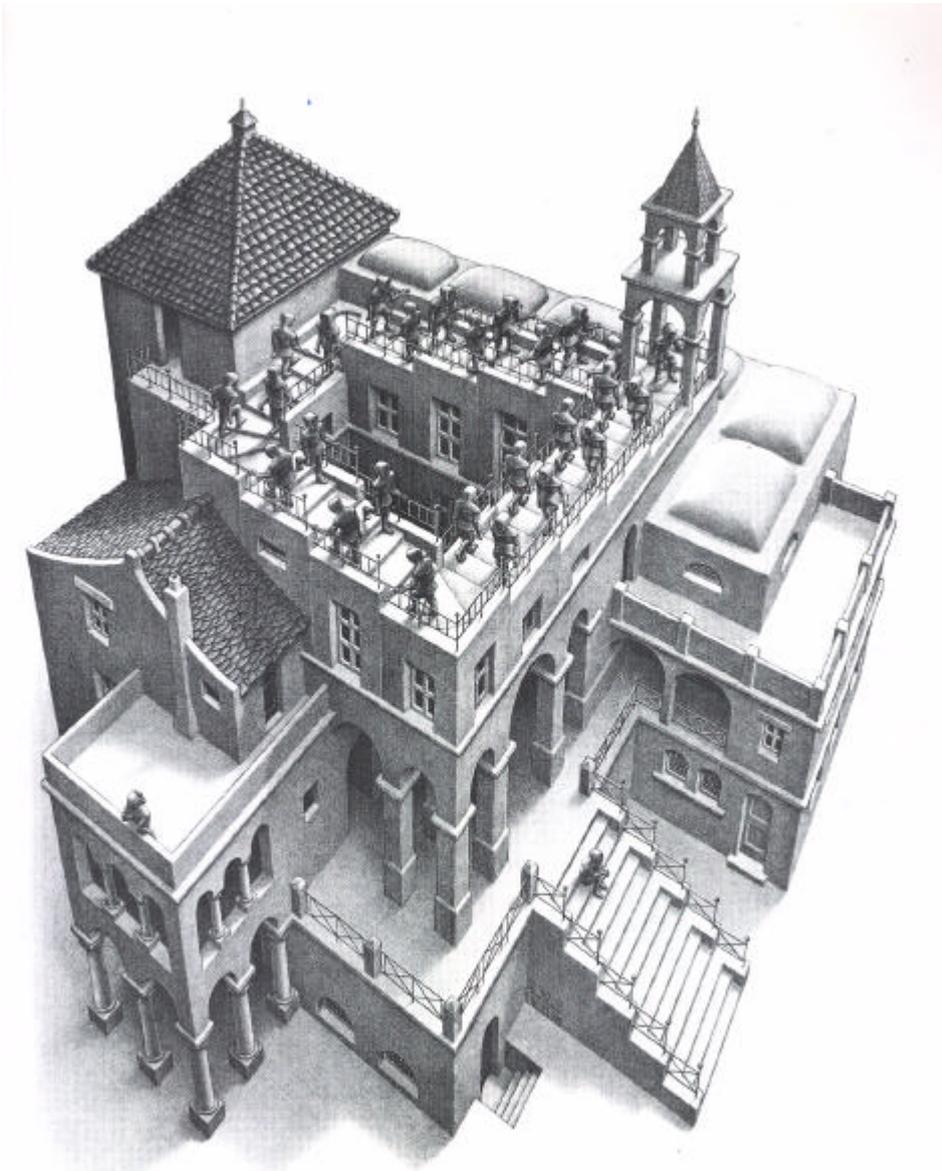
Esta figura parece ser lo que resulta de la visión de un único punto de vista. Se trata aparentemente de una perspectiva central con un único punto de fuga. Eso sí, no queda claro si se trata del cenit, del nadir o del punto de máxima distancia por los lados derecho e izquierdo si la posición de la figura fuera horizontal. Pronto descubrimos que en realidad se trata de cuatro puntos de vista, habiendo sido tomada la figura desde arriba, desde abajo, desde la derecha y desde la izquierda. El engaño, más bien la ilusión consiste en hacer coincidir los distintos puntos de fuga de modo que parecen uno solo.

La figura llamada "relatividad" consta de tres campos gravitacionales diferentes de modo que los muñequitos distribuidos por la superficie representada deberían ser afectados por los tres.

En efecto esta parece ser la intención de M. C. Eschër puesto que cada grupo se sostiene sobre un suelo diferente, un suelo que para otros es una pared lateral o una diagonal que no se corresponde ni con suelo ni con techo, ni con pared para el primer campo de gravitación que observemos. Horizontes, planos de suelo, escaleras, paredes, horizontales, verticales, diagonales... todo entra en una relatividad absoluta como el título proclama. Los astronautas han tenido ya experiencias similares, y los posibles habitantes de otros planetas o de construcciones espaciales previstos en un futuro no muy lejano habitarán un espacio de estas características puesto que la gravitación, principio por el que se rige el espacio real y el espacio representado hasta este momento no va ser un elemento condicionante del espacio real del futuro ni del ciberespacio.



En "Arriba y abajo" hace uso de una representación mediante líneas curvas que se acentúa más la relatividad de la fuga. Todas las líneas verticales son curvas e incluso algunas horizontales.



En este título se representa un espacio duplicado que aparece en la parte superior e inferior de la figura. Las líneas verticales de toda la superficie van a confluir en el centro, de modo que las de la parte superior fugan hacia el nadir y las de la parte inferior lo hacen hacia el cenit. El dibujo es sorprendente y mágico, resultando perplejo quien lo observe ante dos puntos de vista que crean tal relatividad.

Una nueva perspectiva aparece requerida por la partición cúbica del espacio. Se trata del resultado de reunir todos los hallazgos hechos por Eschër hasta este momento: líneas curvas y relatividad del punto de fuga. En el estudio de "Cubo de escalera" aparecen dos puntos de fuga de los que no hay modo de saber si se trata de punto de máxima distancia, nadir o cenit. En "Escaleras arriba y escaleras abajo" nos encontramos con una escalera en la que se puede subir y bajar sin que por ello varíe la altura. Por ella unas figurillas suben por los cuatro lados, mientras que otras bajan también por los cuatro lados lo cual resulta imposible. El engaño o la ilusión consiste en este caso en construir la representación mediante capas superpuestas, pero no sencillamente superpuestas sino en espiral. Las líneas horizontales se

mueven en espiral hacia adelante. Vemos con toda claridad como un ángulo de la figura está a un nivel mucho más bajo que el resto. Esto lo consigue alterando el ángulo de planta. Una perspectiva de efecto similar se puede conseguir con un objetivo angular y un emplazamiento adecuado pues lo que haría esta óptica sería dar a la imagen un efecto de dilatación del espacio. Emplazando la cámara detrás de un ángulo y en línea recta con el opuesto obtendríamos una imagen similar a la figura de Eschër.

Es un primer paso pero un paso largo hacia la perspectiva del futuro, hacia el ciberespacio que sin duda traerá nuevas rupturas quizá más radicales.

BIBLIOGRAFÍA:

Bordwell, D. **La narración en el cine de ficción**. Paidós. Barcelona. 1985

Chatman, S. **Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y en el cine**. Taurus Humanidades. Madrid. 1980

Deleuze, G. **La imagen movimiento. Estudios sobre cine 1**. Paidós. Barcelona. 1985

Ernst, B. **El espejo mágico de M.C. Eschër**. Taco. Berlin. 1989

Sánchez, R.C. **El montaje cinematográfico arte de movimiento**. Ediciones Pomaire. Barcelona. 1971.



Nº de Registro: AA4.0211.21