



Edita: Laboratorio de Tecnologías de la Información y Nuevos Análisis de Comunicación Social

Depósito Legal: TF-135-98 / ISSN: 1138-5820

Año 1º – Director: [Dr. José Manuel de Pablos Coello](#), catedrático de Periodismo

Facultad de Ciencias de la Información: Pirámide del Campus de Guajara - [Universidad de La Laguna](#) 38200 La Laguna (Tenerife, Canarias; España)

Teléfonos: (34) 922 31 72 31 / 41 - Fax: (34) 922 31 72 54

[Febrero de 1998]

Metamorfosis del encuadre. Una aproximación a la noción de encuadre cinematográfico a través de *Blade Runner*"

Lic. Juana Macías Alba ©

Universidad Complutense de Madrid. Facultad de Ciencias de la Información.

Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad I

LÍMITES EN EL ESPACIO

El término "encuadre" surge inevitablemente ligado a la aparición de la cámara como instrumento de captación, como intermediario técnico entre el espacio real, el de la puesta en escena, y la mirada del director. Encuadrar es mirar, dirigirse a un espacio que ha sido previamente seleccionado y manipulado en busca de esa mirada, y que, tal como apunta Dominique Villain (1992, p.14), está más relacionado con la manera de ver que con aquello que se ve.

El encuadre resultante fragmenta, selecciona y pone límites al mundo imaginario encerrado en una porción de un espacio supuestamente continuo; y lo hace en función de criterios narrativos, dramáticos, simbólicos o estéticos, señalando así la existencia de un marco que actúa como frontera de la imagen, entendido no como un marco físico, un marco-objeto (1), sino como una forma geométrica abstracta, un marco-límite que separa lo que es imagen de lo que no lo es. De esta primera noción del encuadre como mirada selectiva podemos extraer tres ideas:

La existencia para el espectador de un espacio que trasciende los límites del marco y que ha llevado a teóricos como Bazin (1990, p.213) a entender el encuadre como un ocultador que sólo nos desvela parte de la realidad representada. El fragmento de espacio mostrado por el encuadre, esto es, el campo, está estrechamente vinculado a todo aquello que queda fuera, y que independientemente de que alguna vez sea visto o no, existe como tal. Es el espacio fuera de campo.

La segunda idea asociada a esa mirada selectiva es la ubicación del punto de mira, que correspondería a la situación física de la cámara, si nos referimos a un punto de vista literal; pero que también podemos identificar como un punto de vista figurado, una posición mental hacia lo que se nos muestra (Chatman, 1990, p.163).

Por último, la acotación espacial que realiza el encuadre supone la aparición de una determinada organización interna (intencionada o no). Tiene lugar la estructuración tanto de los elementos del espacio representado, de la puesta en escena, como de los que constituyen el espacio plástico, es decir, aquellos que caracterizan la imagen en cuanto conjunto de formas visuales.

En la composición del espacio plástico se organizan los elementos puramente pictóricos (líneas, masas, recorridos y centros visuales, color...) en combinación con los característicos de la fotografía, esto es, con la presencia de la cámara como instrumento compositivo (las posibilidades expresivas de los objetivos, la profundidad de campo, el diafragma...). Autores como J. F. Scott, llegan a considerar que "la composición estriba en el efecto que producirá combinar un determinado objetivo con una cierta posición de cámara". (2)

EL ENCUADRE ESTÁ EN EL TIEMPO (3)

Hasta ahora, nos hemos referido al encuadre cinematográfico como una selección espacial desde un determinado punto de vista que muestra un campo (internamente organizado) y construye un fuera de campo (concreto o imaginario) (4), enfocado desde una perspectiva fundamentalmente estática que dista poco de lo que podríamos entender como encuadre fotográfico o composición pictórica.

Desde esta óptica, sin embargo, se ha obviado su característica más definitoria: la inclusión del encuadre en los parámetros temporales, en la duración; una cualidad que traza la línea divisoria el cine y la pintura o la fotografía.

La consecuencia inmediata es un encuadre que ha dejado para siempre el concepto de inmutabilidad para convertirse en continua transformación.

La temporalidad se materializa en el espacio a través del movimiento en sus diferentes variantes: movimiento en el interior del encuadre, esto es, de los elementos de la puesta en escena: actores, decorado, iluminación... no sólo desplazamientos sino, al abrigo de la nueva revolución infográfica, todo tipo de mutaciones, deformaciones y posibles cambios; y movimiento del encuadre mismo, mediante los propios de la cámara: físicos (travelling, grúa...), ópticos (zoom) o de velocidad de obturación.

Podríamos incluso afirmar, como lo hace J. F. Scott (1979, p.65) que, en buena medida, "en el cine, el dominio de la composición significa el dominio del movimiento... crear, acentuar, alterar el movimiento."

Esta capacidad de variación en el tiempo es esencial para un encuadre que necesariamente deberá componerse teniendo en cuenta su duración, pudiendo así extraer su mayor capacidad expresiva.

Tal como sugieren Casetti y Di Chio (1994, p.143) sólo "cuando algo empieza a moverse entre sus límites, el espacio empieza a modelarse y a presentarse no ya como un conjunto estático, sino como una unidad plástica".

La idea de encuadrar no sólo hace referencia a la disposición de elementos visuales, sino a la integración de estos con el universo sonoro. El sonido es, sin duda, una pieza indispensable en la construcción de lo que conocemos como encuadre cinematográfico, por ende, audiovisual.

De forma análoga, precisaremos que encuadrar no es únicamente mirar, sino también oír. Aunque la selección efectuada por el encuadre abarca, a su vez, los elementos sonoros, extrapolar la noción de marco establecida para la imagen, plantea dificultades en el caso del sonido. Dada su naturaleza, no se puede hablar de un continente sonoro similar al continente visual que impone el marco sobre la imagen: mientras que la cámara recorta posiciones delimitadas del mundo, el micrófono capta todo aquello que pueda oírse en ese mundo. (5)

Tal y como afirma Béla Balázs, un sonido no puede separarse de su entorno acústico de la misma forma que un detalle de una imagen; lo que no se encuentra en el encuadre no lo vemos, aunque esté justo al lado. El entorno sonoro, en cambio, penetra constantemente en el plano parcial, la atmósfera sonora de la sala persiste en el primer plano" (Balázs, 1978, p. 170)

Sólo cuando el sonido entra en relación con el marco visual y su contenido, comparte sus límites espaciales; en este sentido, unos sonidos se pueden englobar como in y síncronos, otros como producidos fuera de campo, si merodean por la superficie y los bordes del cuadro; y algunos otros, además, se pueden situar claramente fuera de la diégesis. Así, podemos concluir que el encuadre cinematográfico, aún siendo audiovisual, está delimitado y estructurado, por los bordes del marco de la imagen. (Chion 1993, pp.70-71)

Igual que nos hemos referido a la composición de los elementos visuales dentro del cuadro, es necesario hacer referencia a la composición sonora que tiene lugar en el mismo. Ésta pone en relación los distintos elementos sonoros que pueden darse cita en el film: palabra, música, efectos sonoros y, por extensión, silencio. Su inclusión o su ausencia, superposición, formas

de entrada y desaparición, plano sonoro en el que aparecen... y, en especial, las características que tenga la mezcla sonora en cuanto a densidad, variaciones rítmicas y armónicas, textura o constancia. Por otra parte, se manipulan las características acústicas del sonido: intensidad o nivel, tono y timbre.

En la composición global del encuadre, la composición audiovisual, tanto el espacio representado como el espacio plástico se estructuran a partir de la relación que se establece entre imagen y sonido. En este sentido, y retomamos las dos perspectivas desde las que se ha analizado el encuadre cinematográfico:

Como límite espacial: selección y organización.

Podemos establecer una primera clasificación que escinde el universo sonoro de una película en base a su pertenencia o no al espacio y tiempo de la historia narrada, a la diégesis.

Consideramos el sonido diegético, estrechamente ligado al espacio representado por la imagen y caracterizador de las dimensiones y propiedades del escenario en el que se produce la acción. Este sonido tiene la posibilidad de modular el espacio en dos vertientes. En el caso del sonido in (aquél cuya fuente es visible dentro de los límites del marco) por su capacidad de sugerir la perspectiva sonora dentro del encuadre. Una sensación de distancia espacial y localización, de profundidad y volumen, análoga a la que conseguimos para la imagen con la perspectiva visual. (Bordwell y Thompson, 1995 p.310).

En cuanto al sonido fuera de campo, cuya fuente no es visible, potencia la sensación de que existe un espacio continuo, prolongado más allá de los bordes del marco e independiente de la planificación.

Por el contrario, el sonido no diegético (cualquiera que esté temporal y espacialmente al margen de la historia) connota ese espacio, le dota una nueva dimensión que corrige o acentúa la sensación que nos provoca la imagen; aprovechando al máximo su capacidad de evocar, de sugerir.

El encuadre en su inscripción temporal: movimiento y transformación.

La temporalidad, que en el caso de la imagen se inscribía en el movimiento, es consustancial al sonido. La dimensión temporal de la música o la palabra como estructuras rítmicas se combinan con la imagen y evolucionan y se desarrollan. En esta combinación se provocan efectos de continuidad o discontinuidad, contraste o asociación, se crean conexiones causales... Michel Chion (1997, p. 212) hace referencia a la manera en que el sonido, y en especial la música, actúa sobre el tiempo de la imagen con un efecto de "valor añadido" que denomina temporalización. Mediante este efecto, la cadena sonora otorga un tiempo a la imagen que por sí misma no conllevaría, contribuye a estructurar el tiempo de una secuencia tanto por las pulsaciones rítmicas como por el fenómeno de la expectativa de la cadencia (es decir, la capacidad de predecir cómo va a evolucionar la música).

En el caso del encuadre, este valor añadido de temporalización ayuda a que el espectador perciba transformaciones en una imagen que cambia incluso aunque no se haya producido ningún movimiento en el interior del cuadro o modificación en el punto de vista. El sonido condiciona de forma activa el modo en que percibimos e interpretamos la imagen encuadrada.

En la pantalla nos encontramos un universo en movimiento, un espacio abierto y recorrible en el que cada nuevo punto de vista, cada transformación del decorado, composición luminica o sonora poseen una vida propia que evoluciona dentro del encuadre. Surgen conceptos nuevos que nos llevan a hablar no sólo de encuadrar sino de desencuadrar o reencuadrar; de componer pero también de descomponer y recomponer; en definitiva, nos acercan a la idea de un encuadre en continua metamorfosis.

'BLADE RUNNER': EL ENCUADRE CONSTRUCTOR (6)

La significación del encuadre trasciende cualquier interpretación mecánica, cualquier traslación automática de sentido. Cada autor, cada película es una forma de expresión particular en la que la puesta en cuadro actúa como una fuente más para la construcción del film. Es decir, los elementos del encuadre inciden en la construcción del universo diegético del film, que se origina en la puesta en escena y se consolida a través de la mirada de la cámara. En 'Blade Runner' (1982), tanto la escenografía como la planificación han sido minuciosamente diseñados, y por tanto están llenos de connotaciones. Sus decorados, planos o composiciones no sólo tienen una razón de ser sino que trabajan al unísono para crear un espacio

coherente, verosímil, que transmita las sensaciones claustrofóbicas y agobiantes que conducen la historia. El encuadre es un punto de ensamblaje más dentro de la construcción espacial de la película.

Centrémonos, en primer lugar, en aquello que queda dentro de los límites del cuadro.

El tamaño de los planos, la distancia a la que se sitúa la cámara es múltiple, pero podemos destacar dos tipos de planos en este trabajo de Scott: el plano general (y el gran plano general) y el primer plano.

Ambos reflejan dos aspectos troncales en el film, verdaderos protagonistas de la historia: el espacio (decorado) que engloba todo lo demás, y los personajes principales, unidades independientes que extraemos de esa gran masa informe que es la urbe.

El ritmo de combinación de ambos sigue una estructura más o menos reiterada que va de lo general a lo concreto, del macroespacio (la ciudad) a los microespacios y de ahí a los protagonistas, que, a menos que aparezcan en primer plano, siempre están integrados, casi confundidos dentro de la abigarrada escenografía.

La utilización de angulaciones en picado o contrapicado muy marcadas, acentúan y refuerzan, concretamente, la construcción y percepción del espacio representado (la ciudad megalítica) como un espacio de profundidad infinita.

Muchas veces encontramos planos de las calles de la ciudad desde una perspectiva elevada, casi cenital, que apenas deja distinguir más que una masa informe. Pese a la posición privilegiada, no se aprecia ningún rasgo de orden o claridad, sino un todo continuo y prolongado. Las angulaciones contrapicadas, generalmente coincidentes con el punto de vista de algún personaje, remarcan más si cabe esta sensación claustrofóbica, pues dejan patente la insignificancia del hombre ante las enormes y enmarañadas estructuras de la ciudad.

Los personajes están subrayados psicológicamente por la angulación, señalando las relaciones de poder o dominio entre ellos y condicionando en buena medida la identificación del espectador. Quizá sea en uno de los momentos culminantes del film, cuando el protagonista (Harrison Ford) es salvado por su víctima (Rutger Hauer) donde mejor se aprecia el uso expresivo de la angulación como forma de marcar el poder, la superioridad del replicante frente a la figura del policía Blade Runner, que se encuentra literalmente en sus manos.

Las extremas angulaciones en picado y contrapicado, especialmente en esta secuencia las últimas, tienen además un carácter admirativo casi deificante. La angulación es, por tanto, un elemento más que nos revela características de los personajes: fuerza, grandeza, soberbia frente a debilidad, impotencia o insignificancia.

Pero, sin duda, de todos los recursos de que se vale el director en la puesta en cuadro, el más significativo en esta película es la composición interna del encuadre. Nos referimos a lo que Eric Rohmer calificó como "espacio pictórico" (7), a la imagen cinematográfica como una representación del mundo más o menos fiel, en la que predominan los valores compositivos de la imagen, tomando cada encuadre aisladamente y analizándolo como si de un lienzo se tratase.

Estudiando las características compositivas de los encuadres de Blade Runner, se pone de manifiesto la existencia de cuatro constantes que Ridley Scott reitera durante toda la película, y que refuerzan la línea de lo analizado hasta ahora.

1.- Los encuadres suelen estar muy recargados, llenos de estructuras y elementos fijos y móviles, que dan forma a composiciones densas, abigarradas. Ésta es la tónica general que se rompe en alguna ocasión en la que, por contraste, se componen encuadres diáfanos en los que predomina la sensación de orden (ej. mansión del creador) o de espacio aséptico (ej. sala del interrogatorio), donde se aprecia perfectamente la distribución de los elementos presentes en el cuadro. El contraste entre una y otra composición plástica está íntimamente vinculado al carácter de esos espacios representados: el mundo caótico en el que vive la mayor parte de la población urbana frente al espacio privilegiado que disfruta una minoría de elite.

En esta diferenciación, la mezcla sonora presente en la mayor parte de la película juega un papel fundamental. Para remarcar el ambiente asfixiante y recargado de la metrópolis se ha recreado todo un medio sonoro expresivo en el que resulta casi imposible diferenciar los efectos sonoros de la música. La banda sonora se convierte en una amalgama de sonidos entremezclados (zumbidos y pitidos continuos, notas largamente sostenidas, acordes que ascienden y descienden)

que crean una esfera sonora de gran densidad que provoca la misma sensación que la composición visual: una fusión encadenada y continua.

De igual forma, en los espacios privilegiados se insiste con el sonido en la sensación de amplitud y grandeza. Por una parte, remarcada con efectos de eco y resonancia en el ruido de los pasos o el sonido de las voces; por otra, mediante la considerable disminución de la densidad de la mezcla sonora.

2.- En relación con el punto anterior, en el primer caso, predominan composiciones asimétricas, mientras que en los encuadres más diáfanos se observa una rigurosa simetría en la disposición de los elementos.

3.- Otra constante es la utilización de líneas diagonales en la composición. En muchas ocasiones son líneas "físicas", de estructuras metálicas, edificios, objetos, haces de luz..., otras, son los elementos dentro del encuadre los que, por su ubicación en el mismo, crean estructuras o líneas de fuerza en las que domina la diagonalidad.

Producen una sensación menos estable y serena que si fueran horizontales o verticales, dan mayor dinamismo y tensión.

4.- La sensación de profundidad es característica común del encuadre cinematográfico, aunque puede estar más o menos acentuada, y utilizar para ello múltiples recursos. En el caso de 'Blade Runner', se pretende reconstruir un espacio cuyos límites, la mayoría de las veces difícilmente perceptibles, se pierden hacia el punto de fuga. La manera de incrementar esa sensación de profundidad se consigue con una composición en la que se superponen distintos términos frontales y paralelos entre sí, generalmente en movimiento. Por otra, mediante desplazamientos en profundidad de personajes u objetos que se aproximan o se alejan permitiéndonos observar buena parte de su recorrido hacia o desde el fondo del cuadro y que, además, son remarcados por la perspectiva sonora que aumenta o disminuye la intensidad del sonido que producen a medida que el objeto se acerca o aleja.

Y por último, utilizando una perspectiva aérea que, a través de la luz (y el humo), muestra "físicamente" el aire, el espacio que une las distintas figuras distribuidas en el espacio. El director huye sistemáticamente de recursos como la profundidad de campo o la nitidez absoluta dentro del cuadro, lo que potencia en el espectador un sentimiento de indefinición en los límites espaciales.

La estructura de los planos superpuestos en la composición de los encuadres tiende a repetir el mismo esquema: algún objeto, personaje o fragmento, en primer término, juega a ocultar y descubrir parcialmente lo que está detrás: el segundo término. En él, suele desarrollarse la acción, y no siempre de una forma clara. Y un tercer término, el fondo, que siempre queda difuminado, impreciso. Este juego compositivo tiene su mayor expresión en las secuencias de calles, donde los distintos términos no son fijos sino que se van modificando e "interactuando".

Paralelamente podemos hablar de los distintos planos de la mezcla sonora. Durante casi toda la película existe lo que se podría llamar un sonido de fondo, constituido por ruidos más o menos metálicos e indefinibles o por un murmullo constante de voces, sonidos de una multitud imprecisa que siempre está bullendo por las calles, incluso aunque no aparezcan dentro del encuadre.

Este ruido impreciso es solapado en numerosas ocasiones por los diálogos o por la música, distraído por una atención puntual sobre otro elemento, para volver a resurgir fluctuante pocos instantes después. Los distintos términos sonoros también interactúan, sólo que en su caso, con mucha más libertad, traspasando escenarios e indiferentes en ocasiones a los visuales.

Hasta aquí nos hemos referido a aquello que queda dentro de los límites del encuadre pero siempre hay algo fuera de los bordes de la imagen, que no vemos pero que puede evocarse de una u otra forma. El espectador de 'Blade Runner' percibe la sensación de estar contemplando un espacio que se prolonga. En términos de continuidad adyacente, la porción que se le presenta es sólo un fragmento seleccionado que pertenece a una totalidad que en ese momento no le es mostrada.

Ésta es una sensación importante dentro de la película puesto que incrementa la verosimilitud del espacio recreado, un macroespacio que lo abarca todo. Así, por ejemplo, la cámara no va a buscar a los personajes sino que son éstos quienes reiteradamente entran en cuadro, lo que nos permite presuponer la existencia de dicha continuidad espacial y potenciar la construcción del espacio off.

En este aspecto, tanto el sonido diegético como el extradiegético contribuyen a la "apertura" del espacio fuera del encuadre, ayudan a construir el universo narrativo del film.

En la noción de fuera de campo sonoro es interesante reseñar la distinción que apunta Michel Chion (1990, pp.86-87) diferenciando el fuera de campo activo, aquel en el que el sonido plantea preguntas que reclamen una respuesta en campo e inciten a la mirada. Normalmente constituido por sonidos cuya fuente es puntual. Y el fuera de campo pasivo, aquel en el cual el sonido cree un ambiente que envuelva la imagen y la estabilice sin suscitar en modo alguno el deseo de ir a mirar, de anticipar la visión de su fuente, de cambiar, pues, el punto de vista.

Esencialmente constituido por sonidos-territorio y por elementos del decorado sonoro. En 'Blade Runner', el espacio fuera de campo que predomina es el pasivo, como creador del ambiente del film.

Encuadre, movimiento y transformación

Podemos hablar de la existencia de un doble movimiento: el de todo aquello que está en el escenario, en el interior del cuadro, y el del punto de vista de la cámara. Teniendo en cuenta estas dos posibilidades, se puede establecer una dicotomía estatismo/dinamismo con cuatro variaciones (Casetti y Di Chio, 1994, pp.144-146):

- Espacio estático-fijo: aquel que ofrecen encuadres fijos de ambientes inmóviles.
- Espacio estático-móvil: estatismo de la cámara y movimiento de las figuras o elementos (iluminación, objetos...) en el interior del cuadro.
- Espacio dinámico-descriptivo: movimiento de la cámara en relación directa con el de la figura. La cámara se mueve para representar mejor el movimiento ajeno a ella (panorámicas, grúa...).
- Espacio dinámico-expresivo: el movimiento de la cámara en relación dialéctica y creativa con el de la figura. Es la cámara y no el personaje con su desplazamiento o su mirada quien decide lo que se debe ver. Adquiere así su máxima expresividad, connotando la acción, el espacio y/o los personajes.

De estas cuatro variantes, en 'Blade Runner' predomina la segunda: el espacio estático-móvil, y, puntualmente, el espacio dinámico-expresivo.

La planificación no tiene excesivos movimientos de cámara, en general, se puede decir que es correcta y discreta, sin afán de destacar por encima de la acción. Es más importante que el espectador se centre en el contenido de la imagen, en el interior del cuadro, cuyo movimiento no cesa: vehículos terrestres y aéreos, figuras humanas que caminan hacia todas partes, focos y objetos que giran y se mueven, pantallas parpadeantes, anuncios audiovisuales, vapores, lluvia... todos ellos contribuyen a crear un espacio dinámico, móvil, de bordes estáticos. Dentro de este mundo en ebullición que son los encuadres de 'Blade Runner' destaca la presencia constante en toda la película de tres elementos de la puesta en escena: la lluvia, el humo y, sobre todo, las fuentes lumínicas.

Los tres han llegado a convertirse en distintivos del director y de su innovadora y multicopiada visión del futuro, pero, en especial, se han constituido en parte integrante y dinámica de la mayoría de los encuadres del film.

La lluvia constante "ensucia" los planos, los rostros de los actores, las vistas generales de la ciudad, empañando la posibilidad de una visión diáfana del resto de los elementos del cuadro, de la misma forma que ensucia y degrada el espacio urbano. Presente en los exteriores, llega incluso a "colarse" en espacios interiores, a invadirlo todo, como ocurre en la última persecución. Una función similar cumple el humo en la película.

Transformado en vapores que surgen por doquier en las calles y edificios o en constante y exagerado humo de cigarrillos en los interiores, moldea el espacio, oculta y descubre a los personajes, fluye y se dispersa.

Pero si hay un recurso escénico de relevancia en la transformación y el movimiento en el interior del encuadre, éste es la luz. Las fuentes lumínicas móviles adoptan todo tipo de formas que van desde haces en movimiento que traspasan y penetran en los espacios interiores y que siempre están presentes en las calles, hasta parpadeos incesantes, reflejos o neones en

cualquier objeto que se desplace (paraguas...). Puntos, líneas, masas lumínicas: la expresividad de la luz en movimiento es uno de los elementos principales, no ya del encuadre o del espacio plástico, sino de la historia misma, de su narración.

En ocasiones, no sólo es el espacio dentro del cuadro el que se modifica sino que, de forma independiente, la cámara adquiere una expresividad propia, bien sea con movimientos físicos o de velocidad de obturación.

Cuando nos presentan un espacio que no conocemos (primera vista de la ciudad, entrada en la sala de interrogatorio, despacho de la policía...) la cámara adopta un mayor protagonismo realizando movimientos autónomos, no motivados por la acción. Con sus recorridos, siempre descendentes, conduce al espectador al interior de ese nuevo decorado, crea un espacio dinámico-expresivo.

Los cambios en la velocidad de obturación se utilizan también como recurso. Todas las muertes de los replicantes, excepto la del primero que conocemos y con el que menos se potencia la identificación, están mostradas de forma ralentizada. La cámara lenta, en contraposición con el movimiento exagerado del personaje, nos transmite su angustia y su impotencia ante ese momento inexorable contra el que luchan y que el 'Blade Runner' se encargará de ejecutar.

Tal como expresa Chion (1997, p. 224), "hay momentos en los que la música abre el encuadre, o al contrario, lo cierra de manera mucho más sutil e impalpable que lo hacen los movimientos de cámara."

Además de los recursos hasta ahora apuntados, podemos considerar, siguiendo esta idea, que la música extradiégica en 'Blade Runner' también contribuye a modificar el encuadre, connotando expresivamente tanto la acción como el espacio en el que ésta se desarrolla. Profundizando en el ejemplo anterior, la muerte de la mayoría de los replicantes no sólo está contada en cámara lenta sino con un ambiente sonoro especial, radicalmente distinto del que pudiese haber segundos antes.

Supone, de alguna forma, un paso a otro estadio, otro nivel. En el caso de Zhora, mientras es perseguida por Deckard entre una densa multitud que se hacina en las calles, oímos agobiantes, y en un primer plano sonoro, los ruidos de la calle: cánticos, pitidos, voces metálicas, zumbidos... En el momento en que el 'Blade Runner' le dispara, todo ese ambiente sonoro previo desaparece, sustituido por una música y un sonido de latido de corazón que acompañan al movimiento ralentizado.

Esta música carga de significación y de emoción dramática el instante, convirtiéndolo en algo casi épico. El espectador participa de la desesperada lucha de Zhora por huir de su propio destino y se distancia del protagonista en un gesto que está tratado visualmente, e incluso asumido por el mismo, como un acto de baja.

En otro sentido, el sonido, gracias a su naturaleza evocadora, permite dinamizar el encuadre "abriéndolo" a otros momentos espacio-temporales. El flash back sonoro actúa como forma de integrar mentalmente un espacio dentro de otro. La primera secuencia del film, en la que presenciamos el test al que está siendo sometido un replicante y el inmediato asesinato de su interrogador, reaparece de nuevo como recuerdo sonoro en otro momento de la película, mientras el protagonista está conduciendo. El sonido ofrece así la posibilidad de evocar otro espacio sin abandonar el de la acción, apela directamente a un recuerdo compartido por el protagonista y el espectador.

Teniendo en cuenta lo que ha ido desvelando el análisis del encuadre en 'Blade Runner', podemos afirmar que éste se percibe como constructor esencial del espacio fílmico. Selecciona, acota, ordena, transforma los recursos de la puesta en escena y les dota de nuevos significados. Estamos ante una película en la que el espacio plástico está en absoluta consonancia con la historia, tanto a nivel narrativo como dramático o metafísico.

Notas

1 - AUMONT, J. (1992). La imagen. Barcelona: Ediciones Paidós Comunicación.

2 - SCOTT, J.F.(1979). El cine, un arte compartido. Pamplona: Ediciones Universidad de Navarra, S.A. Pág. 65.

3 - J. L. GODARD, citado en VILLAIN, D. (1997, p.).

4 - BURCH, N. (1970) Praxis del cine. Madrid: Editorial Fundamentos. Pág. 30.

5 - "Mientras que la fuente de un sonido puede localizarse, aunque no siempre lo sea, el sonido en sí mismo es, por definición, un fenómeno que tiende a extenderse." (Chion, 1990, p. 81).

6 - 'Blade Runner', dirigida por el británico Ridley Scott en 1982, tras 'Los duelistas' (1977) y 'Alien' (1979).

7 - Eric Rohmer, en su tesis doctoral "L'organisation de l'espace dans le Faust de Murnau", en la que analizaba el film 'Fausto', de Murnau, definía además del espacio pictórico otros dos espacios: el espacio arquitectónico, como partes del mundo, naturales o fabricadas, dotadas de una existencia objetiva, que correspondería a los elementos analizados en el capítulo de la puesta en escena. El espacio filmico, como el espacio virtual que el espectador reconstruye en su mente a partir de los elementos fragmentarios que el film le proporciona.

REFERENCIAS

A.A.V.V. (1996) 'Blade Runner'. Barcelona: Tusquets Editores.

ALTMAN, R. (1992). Sound theory, sound practice. Londres: Routledge. AFI Film Readers

ARHEIM, R. (1989) Arte y percepción visual. Madrid: Editorial Alianza Forma.

AUMONT, J. (1992). La imagen. Barcelona: Ediciones Paidós Comunicación.

AUMONT, J. (1997). El ojo interminable. Cine y pintura. Barcelona: Ediciones Paidós Comunicación Cine

BALAZS, B. (1978). El film. Evolución y esencia de un arte nuevo. Barcelona: Editorial Gustavo Gili S.A.

BAZIN, A. (1990). ¿Qué es el cine?. Madrid: Ediciones Rialp S.A.

BORDWELL, D. Y THOMSON, C. (1995) El arte cinematográfico. Una introducción. Barcelona: Ediciones Paidós Cine.

BURCH, N. (1970) Praxis del cine. Madrid: Editorial Fundamentos.

CASSETTI, F. Y DI CHIO, F. (1991). Cómo analizar un film, Barcelona: Editorial Paidós Comunicación.

CHATMAN, S. (1990). Historia y discurso. La estructura narrativa en la novela y en el cine. Madrid: Altea, Taurus, Alfaguara, S.A.

CHION, M. (1993). La audiovisión. Barcelona: Ediciones Paidós

CHION, M. (1997). La música en el cine. Barcelona: Ediciones Paidós

COSTA, A. (1991) Saber ver cine. Barcelona: Editorial Instrumentos Paidós.

FELDMAN, S. (1995) La composición de la imagen en movimiento. Barcelona: Ediciones Gedisa.

GAUTHIER, G. (1986) Veinte lecciones sobre imagen y sonido. Madrid: Ediciones Cátedra.

LATORRE, J.M. (1994) Blade Runner / Amacord. Barcelona: Dirigido por S.L.

MITRY, J. (1989) Estética y psicología del cine 1. Las formas. Madrid: Ediciones Siglo XXI.

PEREA, J. M. (1992). Ridley Scott. Madrid: Ediciones JC

ROHMER, E. (1979). L'organisation de l'espace dans le Faust de Murnau. París: Union Générale D'Éditions.

SCOTT, J.F. (1979). El cine, un arte compartido. Pamplona: Ediciones Universidad de Navarra, S.A.

TORÁN PELÁEZ, E. (1981). El espacio en la imagen mecánica. Madrid: Editorial Complutense.

VILLAIN, D. (1997). El encuadre cinematográfico. Barcelona: Ediciones Paidós Comunicación.

VILLAFANE, J y MINGUEZ, N. (1996) Principios de teoría general de la imagen. Madrid: Ediciones Pirámide.

FORMA DE CITAR ESTE TRABAJO EN BIBLIOGRAFÍAS:

Macías Alba, Juana (1998): Metamorfosis del encuadre. Una aproximación a la noción de encuadre cinematográfico a través de Blade Runner ". Revista Latina de Comunicación Social, 8. Recuperado el x de xxxx de 200x de:
<http://www.ull.es/publicaciones/latina/a/53juana.htm>