

ESPACIO

CINEMATOGRAFICO

de lo analógico a lo digital

grupo **ESPACIAR**

Universidad de Valladolid

El libro se ha desarrollado en el marco del *Proyecto de Investigación* "DIGITALSTAGE. Análisis espacial de instalaciones escenográficas digitales del siglo XXI" (2022-2025), que es parte de la actuación ref. PID2021-123974NB-I00, financiada por MICIU/AEI /10.13039/501100011033 y por FEDER, UE, Programa Estatal para Impulsar la Investigación Científico-Técnica y su Transferencia, del Plan Estatal de Investigación Científica, Técnica y de Innovación 2021-2023.



PROYECTO DE INVESTIGACIÓN
DIGITALSTAGE
Análisis espacial de instalaciones
escenográficas digitales del siglo XXI
REF. PID2021-123974NB-I00 (2022-2025)

The information and opinion contained in the chapters are solely those of the individual authors and do not necessarily reflect those of the editors. Therefore, we exclude any claims against the author for the damage caused by use of any kind of the information provided herein, whether incorrect or incomplete. The editors does not claim any responsibility for any type of injury to persons or entities resulting from any ideas referred to in the chapters. The sole responsibility to obtain the necessary permission to reproduce any copyright material from other sources lies with the authors. The editors cannot be held responsible for any copyright violation by the authors in their chapters. Any material created and published by ESPACIAR Group is protected by copyright held exclusively by ESPACIAR Recognized Research Group of the University of Valladolid. Any reproduction or utilization of such material and texts in other electronic, or printed publications is explicitly subjected to prior approval by the referred group.

En conformidad con la política editorial de la Universidad de Valladolid (<http://publicaciones.uva.es>), todos los capítulos de este libro han superado una evaluación externa por pares ciegos (*double-blind peer review*) realizada por un comité internacional de expertos académicos y artísticos.

Esta publicación es parte del proyecto de investigación:
DIGITALSTAGE. Análisis espacial de instalaciones escenográficas digitales del siglo XXI
ref.PID2021-123974NB-I00 (2022-25), financiado por UE/FEDER/MCIN/AEI

© De los textos: los autores, 2024

© De las ilustraciones: los autores y las fuentes citadas

Diseño: Daniel Barba

Cubierta: Javier Blanco

ARIAS, J.; BLANCO, J.; BARBA, D.; LLAMAZARES, P. (eds.) (2024): *Espacio cinematográfico: de lo analógico a lo digital*. Universidad de Valladolid (Grupo Espaciar). [Disponible en: <https://uvadoc.uva.es/>] ISBN: 978-84-09-66701-7

Editores:

Javier Arias Madero

Javier Blanco Martín

Daniel Barba Rodríguez

Pablo Llamazares Blanco

Grupo ESPACIAR (www.espaciar.net),

Universidad de Valladolid

Valladolid, 2024

ISBN: 978-84-09-66701-7

Impresión: Truyo! SA

Organiza:

Grupo de Investigación Reconocido de la Universidad de Valladolid (GIR – UVa)
“ESPACIAR: Categorías espaciales en arquitectura y otras disciplinas artísticas”
Proyecto de investigación “DIGITALSTAGE. Análisis espacial de instalaciones
escenográficas digitales del siglo XXI” Ref.PID2021-123974NB-I00, 2022-25,
financiado por UE/FEDER/MCIN/AEI

Dirección:

Javier Arias. Universidad de Valladolid (Grupo Espaciar & EfimerArq)
Javier Blanco. Universidad de Valladolid (Grupo Espaciar & EfimerArq)

Comité editorial:

Daniel Barba. Universidad de Valladolid (Grupo Espaciar)
Pablo Llamazares. Universidad de Valladolid (Grupo Espaciar)

Comité artístico y científico:

Federica Andreoni. Real Academia de España en Roma (org. cultural)
Cristina Barbiani. Università IUAV di Venezia
Luis I. Barrero. Universidad de Salamanca (Grupo Espaciar)
Renato Bocchi. Università IUAV di Venezia
Amaya Bombín. Artista visual
Andrés Carretero. Universidad Politécnica de Madrid
José Luis Crespo. Universidad de Cuenca (Ecuador)
Santiago de Molina. Universidad CEU San Pablo
Liliana Fracasso. Arquitecta y Artista visual
Enrique Jerez. IE University
Filippo Lambertucci. Sapienza Università di Roma
Pedro Leão. Universidade do Porto
Alberto López. Universidad de Valladolid
Tomas Macsotay. Università Pompeu Fabra
Jorge Marum. Universidade da Beira Interior
Andrea Moneta. Nottingham Trent University
Federica Morgia. Sapienza Università di Roma
Maria Neto. Universidade da Beira Interior
Claudia Pirina. Università degli studi di Udine
Esther Pizarro. Artista visual & European University of Madrid
Pisana Posocco. Sapienza Università di Roma
Luis Ramón-Laca. Universidad de Alcalá
Jorge Ramos. Universidad de Valladolid (Grupo Espaciar)
Valentina Rizzi. Università IUAV di Venezia
Miriam Ruiz. Universidad de Valladolid (Grupo Espaciar) / Universidade Beira Interior
Javier Sánchez. Universidad de Valladolid (EfimerArq)
Miguel Santiago. Universidade da Beira Interior
Juan Carlos Quindós. Arquitecto y Artista visual
Fernando Zaparaín. Universidad de Valladolid (Grupo Espaciar)
Rodrigo Zaparaín. Arquitecto y Escenógrafo

**arquitectura
ciné**

Índice

- 8 **Cine, Arquitectura y el Arlanza**
Javier Blanco Martín & Javier Arias Madero
-
- 22 **Desbordar la pantalla: Poéticas elementales y escenografías digitales en las ensoñaciones romanas de Giuseppe Gambardella**
Vicente Alemany Sánchez-Moscoso & Raquel Sardá Sánchez
- 34 **La ventana profunda protodigital de Wenders en Paris, Texas**
Fernando Zaparaín Hernández
- 52 **De nuevo sobre una escena descartada de El sol del membrillo y la habitación de Las meninas**
Luis Ramón-Laca Menéndez de Luarda
- 62 **What the Hell Are You Doing in My House If You're Not Even a Thief?**
Valentina Rizzi
- 74 **Perspicere. Balli, films e maquette: movimenti di apertura**
Michele Anelli-Monti
- 90 **I tempi dell'effimero. La quintessenza dell'immaginario romano**
Manuela Ciangola, Francesco Masiello
- 104 **La restitución gráfica de un escenario a través del BIM y la inteligencia artificial generativa: La Casa Miller de Frank Lloyd Wright**
Sara Peña Fernández, Marta Alonso Rodríguez,
Susan Medina Arista & Noelia Galván Desvaux
- 116 **Pantallas en el escenario: Dos obras paradigmáticas**
Yolanda Martínez Domingo
- 128 **L'uomo e il suo mondo. Studio Azzurro e la "presentazione" digitale della realtà**
Giovanni Comi
- 140 **Paisajes arquitectónicos y escenografías digitales: Conexiones de la pintura, el cine y los videojuegos en la configuración de los nuevos entornos del entretenimiento audiovisual**
Mario-Paul Martínez
- 152 **El espacio del laberinto: Estudio de caso desde la literatura al cine y los videojuegos**
Fran Mateu
- 164 **La inteligencia visual-espacial en la narrativa ambiental del videojuego. Didáctica en el diseño del espacio digital gamer a partir del escenario cinematográfico**
Luis I. Barrero

The deep protodigital window of Wenders' Paris, Texas

Brunelleschi proposed that the pictorial representation should be like an open window in the wall. Since then, in the West, framed reality has been perceived through all types of devices, from the niche and the frame, to the camera and the screen. In this way, the window segregates and generates a fictional space, which includes both what is shown and what is off-screen, and allows the construction of virtual environments without actually creating them physically.

The modern avant-garde fought to redefine the limits of the window, and the post-avant-garde of the sixties proposed new relationships between object, container and viewer. In our hypermodernity, the screen has become mobile, personal and ubiquitous, while the surface is replacing depth. Therefore, it may be interesting to compare the analog deep screen, based on projection, with current digital devices focused on immersion, even at the cost of more superficial meanings.

Throughout this evolution of the window until today, interest has been maintained in densifying its depth, not only increasing the effectiveness of its perspective, but also by superimposing layers of meaning. It is something that can be well observed in some films built around windows such as *Paris-Texas* (1984) by Wim Wenders, which will serve as the basis for this work.

La ventana profunda protodigital de Wenders en Paris, Texas

Fernando Zaparaín Hernández

Universidad de Valladolid

Abstract Brunelleschi propuso que la representación pictórica debía ser como una ventana abierta en el muro. Desde entonces, en Occidente, se ha percibido la realidad encuadrada mediante todo tipo de dispositivos, desde la hornacina y el marco, hasta la cámara y la pantalla. De esta forma, la ventana segrega y genera un espacio ficcional, que incluye tanto lo mostrado, como el fuera de campo, y permite construir ámbitos virtuales sin llegar a realizarlos físicamente.

Las vanguardias modernas lucharon por redefinir los límites de la ventana, y las post-vanguardias de los sesenta plantearon nuevas relaciones entre objeto, contenedor y espectador. En nuestra hipermodernidad, la pantalla se ha hecho móvil, personal y ubicua, mientras la superficie está sustituyendo a la profundidad. Por eso, puede ser interesante comparar la pantalla profunda analógica, basada en la proyección, con los actuales dispositivos digitales centrados en la inmersividad, aún a costa de significados más superficiales.

En toda esta evolución de la ventana hasta la actualidad, se ha mantenido el interés por densificar su profundidad, no solo aumentando el efectismo de su perspectiva, sino por superposición de capas de significado. Es algo que puede observarse bien en algunas películas construidas en función de ventanas como *Paris-Texas* (1984) de Wim Wenders, que servirá de base para este trabajo.

El sistema espacial de la ventana

Brunelleschi propuso que la representación pictórica debía ser como una ventana abierta en el muro (White, 1994). Desde entonces, en occidente, se ha percibido la realidad encuadrada mediante todo tipo de dispositivos, desde la hornacina y el marco, hasta la cámara y la pantalla. De esta forma, la ventana segrega y genera un espacio ficcional, que incluye tanto lo mostrado, como el fuera de campo, y permite construir ámbitos virtuales sin llegar a realizarlos físicamente.

Las vanguardias modernas lucharon por redefinir los límites de la ventana, y las post-vanguardias de los sesenta plantearon nuevas relaciones entre objeto, contenedor y espectador. En nuestra hipermodernidad, la pantalla (Márquez, 2015) se ha hecho móvil, personal y ubicua, mientras la superficie está sustituyendo a la profundidad (Jameson, 1991). Por eso puede ser interesante comparar la pantalla profunda analógica, basada en la proyección, con los actuales dispositivos digitales centrados en la inmersividad, aún a costa de significados más superficiales.

En toda esta evolución de la ventana hasta la actualidad, se ha entendido que era deseable densificar su profundidad, no solo aumentando el efectismo de su perspectiva, sino por superposición de capas de significado. Es algo que puede observarse bien en algunas películas construidas en función de ventanas como *Rear Window*, *En construcción*, *Dies Irae* o *Paris-Texas* (1984) de Wim Wenders, que servirá de base para este trabajo.

Al ver las películas de Wim Wenders, con frecuencia comprobamos cómo los diálogos y hechos se apoyan en mecanismos espaciales, que además de ubicar la acción, refuerzan simbólicamente su transcurso. Así, fijándonos solo en *Paris-Texas*, un complejo nudo de autopista remite al enredo vital, el retrovisor del coche sustituye al plano-contraplano, un espejo permite la reflexión sobre la propia identidad, y un cartel que se monta por partes recuerda el difícil proceso de recuperación vital. Por otro lado, al considerar el espacio como un actor más del relato, se deja visible el sistema diegético, y se desemboca fácilmente en algo tan querido para Wenders como el análisis de la imagen y el cine en sí mismo. Un buen ejemplo para entender en qué medida el autor alemán resuelve el cara a cara de una pareja a través de un eficaz recurso escénico, podría ser la escena culminante de *Paris-Texas* en la cabina del *peep-show*.

En este film, a través del tópico poder reflexivo del viaje, se llega al momento de la definitiva reconstrucción psicológica del protagonista. El lugar elegido para esa rehabilitación es la compleja ventana del dudoso establecimiento donde Jane, mujer de Travis, se ha visto empujada a mostrarse ante los clientes. Allí mantendrá la pareja dos conversaciones determinantes (la primera en rojo impregnada todavía de pasión, la segunda en el azul de los dramas) en las que Travis completará su regeneración como padre. Ambos

asumirán la violencia que destruyó su hogar, y se devolverá a Jane su papel de madre, pero no el de esposa, porque Travis ha decidido quitarse de en medio para que ella recupere al hijo.

Este es el conocido argumento, a partir del cual interesaría comprobar en qué medida la disposición escénica elegida confluye con la interpretación de los actores. La escena sirve porque es como un resumen de la película entera, y del cine como procedimiento en general. Estos pocos fotogramas son un film en miniatura sobre el conflicto básico de pareja, con la típica terna de planteamiento, nudo y desenlace. En ellos, el propio sistema cinematográfico se pone en abismo, permitiendo reflexionar sobre cuestiones básicas del tiempo y el espacio.

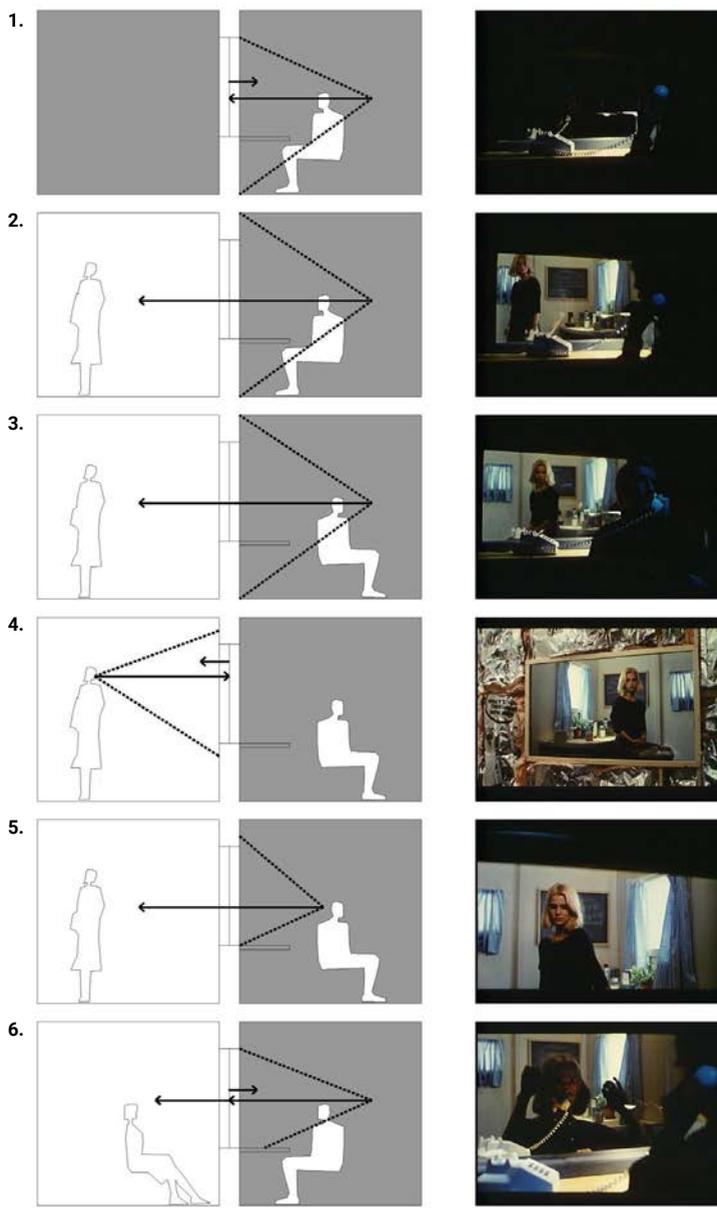
La ventana dentro de la pantalla

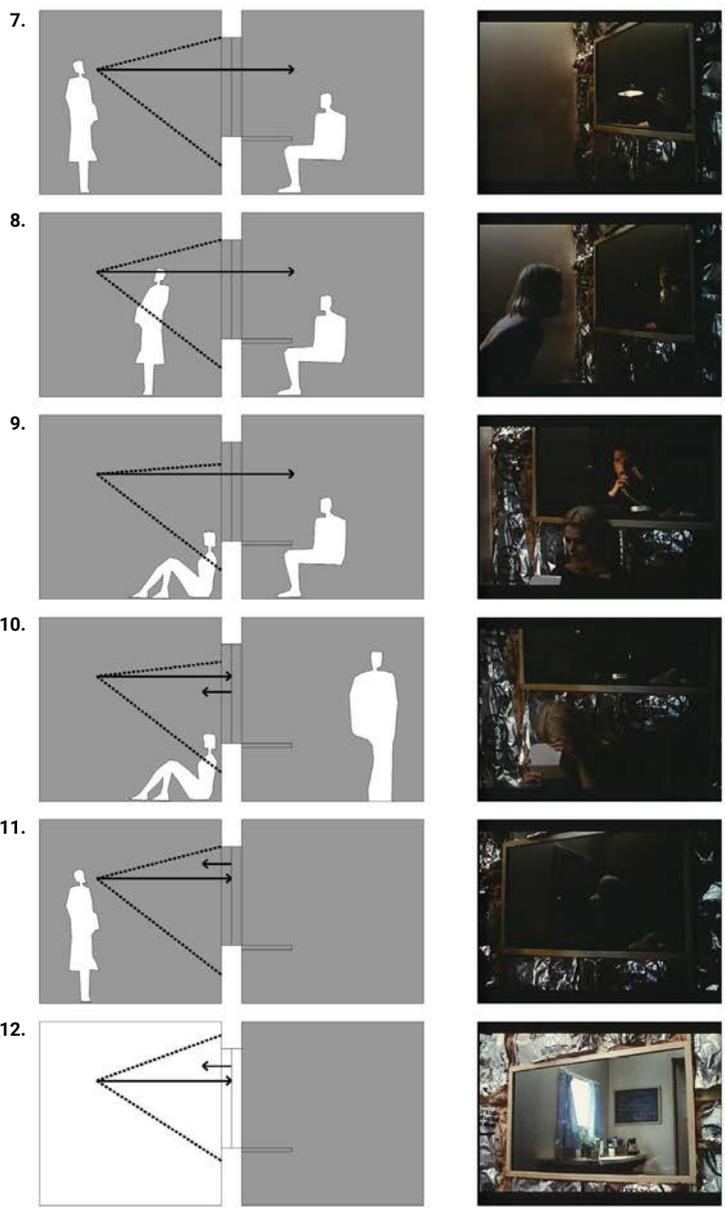
Si se analiza la puesta en escena de este trozo de *Paris-Texas*, lo primero que llama la atención es que todo se centra en la ventana que separa a Travis y Jane; el resto del *set* de filmación es secundario. Incluso se muestra como tal *set* artificial, porque se evidencia que las habitaciones ocupadas por los protagonistas no son reales, sino el escenario típico del sistema de cabinas. En la realidad *profilmica* (en el lugar de rodaje) se ha construido una ficción (la cabina) que a su vez representa otra ficción (una cocina). De este modo el espectador es consciente de la doble artificiosidad del escenario, y prescinde del decorado evidente para centrarse en el único elemento creíble: la ventana como lugar en el que verdaderamente sucede lo importante de la acción.

Cuando el director evidencia tanto la ventana, está acentuando el sistema mismo de representación y, en última instancia, convierte al cine en el gran protagonista. Ante un mecanismo tan poderoso como la *ventana-espejo*, la propia historia corre el riesgo de hacerse secundaria, algo que inquietaba al propio Wenders (1993): *“El cine huye cada vez más del auténtico cine. Sus raíces se adentran cada vez más en lo irreal del cine, y no en la vida”*. De todos modos, una ventana siempre tendrá el valor de hacer más explícita la confrontación de dos personajes, y aquí va a modular con versatilidad los distintos parámetros y matices del diálogo entre Travis y Jane.

Es llamativo que el aparato escénico seleccionado por Wenders tiene una deliberada y máxima complejidad. La ventana sobre la que pivotará toda la escena no es nada convencional. Incluye en sí misma todos los tipos de ventana posibles, desde la superficie neutra (pantalla en negro, desactivada y sin luz), hasta la pantalla de proyección que refleja una imagen, pasando por el vidrio transparente que permite ver lo que está más allá. Y todo esto, no en una dirección, sino en las dos alternativamente. La ambigüedad está garantizada.

La escena que vamos a analizar empieza cuando Travis se ha sentado en la cabina y pone en marcha el proceso de visión. Al principio todo está oscuro. Podríamos decir que el cine no ha comenzado. Ante el público expectante,





sólo existe la voz. A través del teléfono el protagonista pide una actuación (Fig. 1, fotograma 1). Es entonces cuando se enciende la luz que da lugar a una ventana (Fig. 1, fotograma 2), precisamente definida como recuadro visual dentro del marco general negro (la no luz). Así, no sólo se activa el soporte espacial sobre el que se desarrollará la trama, sino que se hace evidente un mecanismo más general.

La ventana del *peep-show* se usa como representación de la propia pantalla de cine generada por el objetivo de la cámara, que se hace reconocible cuando se activa la ventana interior. Es como si el arranque del cine crease el propio cine. Esta operación de *encuadrar* pertenece a la esencia técnica del medio, que con ella hace explícita su mirada. Selecciona un fragmento del mundo para ponerlo en relación con otra nueva realidad establecida por la cámara, contrapuesta a lo elegido, que denominamos *fuera de campo*. La conocida bipolaridad *campo / fuera de campo* es la gran aportación espacial de la ventana que, al dividir, reúne en sí misma de forma dialéctica tres realidades: el objeto captado, el sujeto que lo percibe y el mecanismo empleado para acotar la realidad (para *racionalizarla*). En ambos casos, se superpone un sistema artificial a lo real, para analizarlo y re-proponerlo subjetivamente. Se pasa, de la mera observación, al enunciado.

En el sistema escénico, también se pueden aprovechar sonidos y transparencias fenomenológicas, hechas de sensaciones lumínicas y plásticas (Rowe, 1976), mediante la superposición de distintos planos y la creación de expectativas de profundidad. Gracias a una elipsis espacial, el *fuera de campo* permite construir ámbitos que no existen, sin llegar a realizarlos físicamente. Más allá de la presencia del espacio real, tanto en cine como en arquitectura aparecen otros sistemas de construcción del tiempo y del espacio (Pallasmaa, 2001). Estos no pasan por la mera existencia de un marco físico, sino que implican procesos de selección, continuidad o montaje con los que se definen un tiempo y un espacio *representados* y elaborados desde la subjetividad del creador (Virilio, 1998, p. 4). Así, el vacío (Espuelas, 1998), lo que no se muestra, empieza a ser tan definitivo como lo presentado (Heidegger, 1969, p. 113-137).¹

La cabina de *Paris-Texas* es de esos sistemas privilegiados para evidenciar el desglose fílmico de la realidad, porque lo reproducen físicamente. Salvando las distancias, tiene propiedades similares el famoso cuadro de *Las Meninas* (1656), cuyo objeto no es tanto lo pintado, como los diversos *fuera de campo* que se insinúan mediante el espejo, las miradas hacia el espectador, o el lienzo donde parece pintar Velázquez (Fig. 3).

· 1 Interesa aquí especialmente la reflexión de Heidegger sobre el poder relacional del vacío, porque al ser pura potencialidad entre dos realidades se convierte en el medio de conexión entre ellas. En el vacío todo es posible

En el esquema gráfico adjunto (Fig. 4), se pueden observar los distintos elementos que integran el mecanismo general escópico que hemos descrito, aplicable a toda película, y a nuestra escena en particular.

Durante toda la escena, Wenders evita que la cámara se identifique plenamente con la *ventana interna*. Siempre reconocemos algún borde del marco. Gracias a esta presencia duplicada del perímetro negro y de la ventana interior luminosa, comprobamos más vivamente que la acción de colocar un recuadro en medio de la realidad es eficazmente perturbadora. La arquitectura, el teatro o la pintura, venían utilizando ventanas desde siempre, pero el invento de la cámara oscura y su difusión, primero con la fotografía y luego con el cine, significó la generalización de este procedimiento, y la presencia cada vez mayor de imágenes obtenidas dentro de un marco, que son nuestra aproximación más frecuente a la realidad. Aquí se nos muestra todo eso de forma didáctica porque va a favor de la acción. La ventana, principalmente, hace explícita la operación de percibir. También podríamos decir que introduce en medio de la realidad la evidencia de la *enunciación*. La mirada de la cámara se coloca en una posición omnisciente, que nos convierte en *voyeurs* del *voyeur* (Fig. 1, fotograma 1). Algo similar a lo expresado por Hergé en una magistral viñeta, en la que espíamos al espía que controla cómo otro espía vigila a sus víctimas (Fig. 5).

En definitiva, el mundo queda dividido por lo filmico en dos grandes ámbitos, a ambos lados de la cámara, que sólo se relacionan a través de ella. Las dos cabinas que alojan a Jane y Travis, más allá de su significado en el argumento, se convierten en gran metáfora del cine. Para entender todo lo que esto supone continuaremos analizando el esquema escópico ya presentado (Fig. 4).

La primera zona que ahí aparece corresponde a la cámara. Detrás de ella queda lo *subjetivo*, que gracias al artificio refuerza la autoconciencia del observador. Al mirar por el objetivo se acota la zona observada, pero, lo oculto a nuestras espaldas, sigue presente en forma de un primer tipo de *fuera de campo*, que denominaremos *subjetivo*, porque principalmente incluye el mundo del observador, que ya no puede ser percibido mientras éste se ocupa de otra realidad exterior.

Si la mirada del sujeto se echa un poco más hacia atrás, puede verse a sí mismo como observador a través de la cámara, y tiene lugar la *puesta en abismo*, una operación donde se capta, a la vez, al enunciador subjetivo, y al mecanismo de enunciación. En nuestro caso, ese espacio subjetivo tiende a identificarse en la primera mitad con el de Travis, y en la segunda, con el de Jane, según el tradicional desarrollo de un diálogo. Pero se tiene buen cuidado de no hacer una identificación completa del observador y el personaje, pues siempre la cámara se queda algo por detrás de los protagonistas, con parte de su espalda visible para nosotros. Eso significa que la posición del actor, y lo que para él sería el fuera de campo subjetivo, para nosotros es visible. Estamos casi

siempre unos centímetros por detrás de él, los suficientes para abarcar algo más de realidad. (Fig. 1, fotograma 2). Estamos tan cerca que podemos sentir su angustia como propia, pero separados lo justo para saber que todo es una ficción y no asustarnos demasiado². Esa diferencia sutil entre la cámara y el personaje también se manifiesta con ligeros desplazamientos entre los ejes de visión. La cámara siempre gira un poco respecto a la perpendicular de la ventana, en parte para evitar reflejarse en ella y en parte para distanciarse del protagonista.

Por tanto, cuando la cámara está en la zona de Travis siempre se retrasa y se diferencia de él. Pero hay una excepción sorprendente (Fig. 1, fotograma 5). La cámara encuadra la ventana con la imagen de Jane dentro, desde la que sería la posición de los ojos de Travis. Pero éste sigue de espaldas a la ventana y no podría tener esa visión. Somos nosotros, omniscientes al fin y al cabo, quienes nos adelantamos unos segundos a lo que enseguida verá Travis cuando se vuelva en la silla (Fig. 1, fotograma 6). Más adelante, cuando nos traslademos a la zona de Jane, la cámara también nos mostrará siempre algo de ella, excepto en dos ocasiones, en las que se emplea una *cámara subjetiva* desde la perspectiva de Jane, pero justo cuando ella está de espaldas para apagar la luz (Fig. 2, fotograma 7) y para marcharse (Fig. 2, fotograma 11). Incluso cuando parece que la cámara toma la posición de un personaje, hay vestigios, para quien los sepa ver, de que es diferente a él, como el recuerdo de la posición de espaldas o el reflejo de Jane mientras se marcha.

La porción de espacio más significativa generada por la ventana de la cámara es el *campo*, aquello que permanece dentro del recuadro, lo *objetivo*, que para la *modernidad* no interesa ya tanto en sí mismo como en su calidad de percibido por el sujeto. Algunas cosas no entran en el *campo* de la cámara, pero sabemos que están ahí (*fuera de campo objetivo*), y bastaría un ligero movimiento del encuadre para invitarlo a la ceremonia de la percepción. En nuestra escena, la cámara va a presentar alternativamente los dos lados de la ventana-espejo, *campo* y *contracampo* de sí mismos. La cámara de Wenders básicamente sólo cambiará una vez de plano, al estilo clásico (Fig. 1 y 2, fotogramas 6 y 7). Este corte coincide, como mandan los cánones, con un cambio de enunciación, pues Travis es el que habla mientras el campo está en su zona, y la palabra pasa a Jane cuando la cámara se traslada a su lado. Esta alternancia es paralela a un cambio en la zona de Jane, que tiene luz hasta el fotograma 6, y desde el fotograma 7 se queda a oscuras porque ella se levanta para desconectar la lámpara.

² El recurso cinematográfico de la cámara subjetiva que se coloca en el lugar del personaje está perfectamente asumido por el público. Por eso se hacen especialmente interesantes su transgresión y los sutiles ajustes en su uso. A este respecto, en SÁNCHEZ-BIOSCA, 1996, p. 164 y ss. se analiza la identificación entre cámara y personaje en *La ventana indiscreta* de Hitchcock, resaltando las excepciones en que se suprime esa identidad para dar un respiro a la vivencia del espectador, que por unos momentos sale de la ficción y recupera su carácter externo



3.

Pero este esquema simétrico tiene una alteración muy significativa. Cuando la cámara está todavía en la zona de Travis, se permite un solo corte, para saltar por primera vez al lado de Jane, y además identificarse con su mirada (Fig. 1, fotograma 4). Paradójicamente, el corte no se aprecia demasiado porque lo que se ve desde la parte de Jane es su propia imagen recuadrada por el espejo, igual a la que hasta ese momento veía Travis, solo que simétrica. No obstante, el cambio de eje tiene sentido porque sirve para subrayar visualmente el momento en que Jane reconoce como propia la historia que oye desde el otro lado. Travis acaba de mencionar el hogar común. “¿La caravana?”, pregunta Jane, y la cámara salta a su *campo*. “Si, vivían en una caravana” responde Travis.³

La peculiaridad de la relación entre este *campo* y su *contracampo* está en el vidrio que los separa. Desde la perspectiva de Travis se ve simultáneamente su zona y el *contracampo* de ésta. En cambio, cuando la cámara pasa al lado de Jane sólo se ve su *campo*. Se tiene una vaga noticia del otro lado, pero este queda representado por una voz, que está en *off* para Jane. Aunque, cuando Jane apaga la luz, también para ella la ventana se hace transparente. Esto significa que la posición de la cámara en uno u otro lado no es excluyente, como ocurriría en el montaje institucional clásico. Aquí

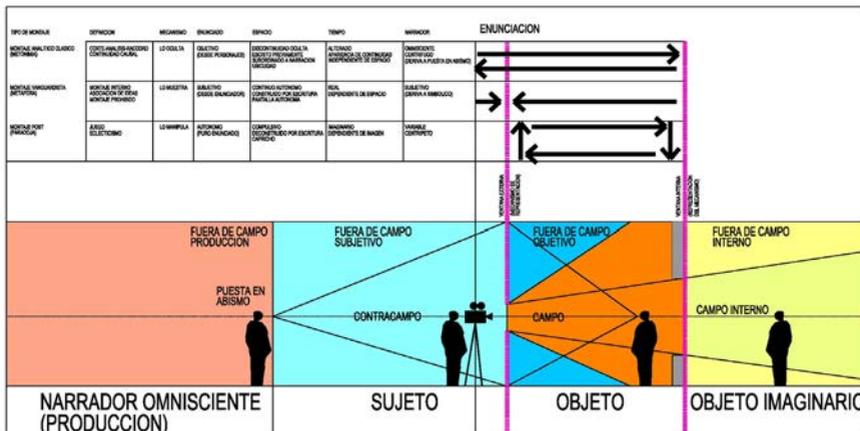
· 3 Los personajes de una *road-movie* no podían vivir en un lugar más apropiado que una casa móvil, ya anunciada en los primeros compases de la película cuando Travis llega a un puesto de caravanas en el desierto

siempre queda un vestigio del otro ámbito cuando cambia el eje. De una forma u otra, en todo momento están dentro del encuadre las dos zonas, lo cual hace prescindible el corte y raccord. De hecho, sólo hay un corte fundamental, entre los fotogramas 6 y 7. El resto de la escena se resuelve con un *montaje interno* en el que tenemos a los dos personajes dentro de campo y sólo mediante la distinta condición de la ventana se singulariza al que habla en cada momento.

Por último, dentro del esquema escénico que proponemos (Fig. 4) se puede practicar a su vez otra *ventana (interna)* que vuelve a segregar la realidad. La ventana que divide la cabina es de este tipo, pero también las ventanas de cocina que hay en el lado de Jane. Si nos referimos a *Las Meninas*, hay muchas *ventanas internas*, como la puerta del fondo, los cuadros de las paredes, las ventanas laterales o incluso el lienzo que está de espaldas y, por supuesto, el espejo.

Cuando no es visible el interior a través de la ventana del *peep-show*, porque está a oscuras (Fig. 1, fotograma 1), se genera un *fuera de campo interno*, al que podemos llamar así porque se halla dentro del encuadre. Esto pasa también en las ventanas laterales de *Las Meninas*. Si vemos algo a través de la abertura, por ejemplo, desde el lado de Travis, aquello es para nosotros un *campo interno* dentro del *campo* general (Fig. 1, fotograma 2) que, a su vez, como todo campo, supone un *fuera de campo*, que en este caso llamaremos también *interno*. Si esa ventana se hace espejo, para Jane cuando hay luz o para Travis cuando esta se apaga, (Fig. 1, fotogramas 4 y 6) lo que se genera es un reflejo de la zona donde está la cámara, es decir entran en *campo* el propio *contracampo* e incluso el *fuera de campo subjetivo* (Fig. 4). Esta última situación, ya sugerida engañosamente en el espejo barroco de *Las Meninas*, es fascinante porque verdaderamente se concentran ahí todos los elementos del aparato escénico. Lo curioso es que esta *ventana dentro de la ventana*, tan analítica por ser un resumen del sistema, pierde objetividad respecto al recuadro general al ser una representación dentro de la representación. Se acaba deslizando hacia el mundo de lo imaginario, simétricamente a la subjetividad del observador, con lo que deja empaquetada en medio la zona de supuesta realidad propia del escenario.

Aún con todo, lo importante para nosotros no es tanto la fragmentación analítica practicada sobre la realidad por la ventana sino las continuas relaciones dialécticas que se producen entre el *campo* y el *contracampo* en la escena que estamos comentando. En ella, la cámara ha ido paulatinamente sofisticando su posición hasta abandonar su lugar enunciativo habitual para recorrer todas las zonas del esquema escénico. En las siguientes líneas nos centraremos ya definitivamente en las consecuencias filmicas que se desprenden de esta riqueza espacial y narrativa del cuadro.



4.

La ventana narrativa

Estamos, por tanto, ante una *ventana interna* prototípica, que durante toda la escena comentada permanece como un encuadre dentro del encuadre general de la cámara. En todo momento el mecanismo se hace explícito y nunca se identifica el contorno del objetivo con el marco de la falsa habitación (Fig. 1, fotograma 2). Las tomas se realizan generalmente teniendo mucho cuidado de que aparezcan simultáneamente un protagonista en primer término y el otro dentro de la ventana interna (Fig. 1, fotograma 3). El diálogo entre la *ventana de la cámara* y la *ventana interna* es permanente y esa dialéctica construye formalmente la escena, porque la relación no es fija, sino cambiante, en función de cómo se van desarrollando las cosas. Wenders elige un tipo de reencuadre según cada momento psicológico y dramático.

Respecto al desarrollo, ya hemos visto que la escena se puede dividir en dos grandes situaciones narrativas y espaciales, según el emplazamiento de la cámara respecto a la *ventana interna* y según las condiciones de luz (proyección cinematográfica interna) activada o desactivada dentro del mecanismo. En la primera zona las cosas se ven desde el lado de Travis que es quien ha tomado la iniciativa de restablecer la difícil comunicación. En su zona, la luz siempre está apagada, quizás como renuncia simbólica al esclarecimiento brusco de las cosas. En la segunda zona, todo se ve desde la perspectiva de Jane, que acepta el intento de reconstrucción. En esta parte la luz permanece encendida durante la primera mitad (hasta el fotograma 6), y se apaga en la segunda, precisamente cuando Jane renuncia a *actuar* y quiere compartir su intimidad con la pareja perdida. En ambos casos la ventana está en medio, encendida primero, apagada después. Gracias a ella se duplican las presencias en la pantalla, con una primera representación directa de los personajes y un segundo reflejo de estos dentro del vidrio.

Entre los protagonistas hay dos tipos de conexión, una visual, la otra sonora. La conexión visual es la más difícil, y puede servir como metáfora del desencuentro que se intenta resolver. Está todavía tan presente que hace complicada la visión directa del otro. Inicialmente Travis, como usuario de un sistema que comercia con el *voyeurismo* tendría derecho a observar sin límites. Pero él es un cliente atípico, que no va buscando a Jane como objeto de consumo sino como persona. En un primer instante el mecanismo no funciona (Fig. 1, fotograma 1), simplemente porque no se ha activado la luz en el lado de Jane. Es como si el cine representado por la *ventana interna* todavía no hubiera sido convocado para desarrollar diegéticamente la situación.

En cuanto se enciende la luz en medio de la oscuridad circundante, comienza la función (Fig. 1, fotograma 2). En ese momento Travis renuncia a la posesión visual (al poder del cine), quizás para tener un acceso prioritario al espíritu (Fig. 1, fotograma 3). Se pone de espaldas y confía sólo en la voz. Todo esto se ve desde la zona de Travis, apropiándose de su mismo *campo*. Y eso gracias a que hay luz al otro lado de la ventana porque esta se encuentra activa. Pero habitualmente, mientras se ofrece el *campo* que ve Travis, se le contempla a él mismo observando, y así se nos ofrece la posibilidad de conocer lo que en un *montaje clásico* sería el *contracampo*, es decir lo que vería Jane. La ventana duplica el encuadre general y nos encontramos, por el mismo precio, dos cámaras, una con el *campo* de Travis y otra con el *contracampo* de Jane.

Se acude, por tanto, a un *montaje interno* que, sin cortes, abarca dos espacios. ¿Esta forma de hacer es una mera demostración de recursos o aporta alguna ventaja sobre la tradicional cesura disimulada? Para empezar, da una simultaneidad imposible con el corte puro, de forma que están presentes a la vez dos espacios opuestos narrativamente y dos mecanismos de representación (la filmación misma y el *cine dentro del cine*). Se respeta la continuidad temporal, y se hace reconocible en términos simbólico-visuales el difícil reencuentro, con Travis todavía de espaldas y Jane dudando de si actúa o está en la vida real. Algo parecido a lo que ocurre en *Las Meninas*, cuando aparecen a la vez los observadores implícitos (los reyes en el espejo), y lo observado (las meninas y el pintor). Además, esa convivencia barroca de *sujeto* y *objeto* en un mismo plano del cuadro puede ser reversible. Los observadores también podrían ser Velázquez y las meninas y los observados los reyes y nosotros. En el caso de *París-Texas*, Jane puede pasar a ser la que observa a Travis, y a nosotros con él.

Como hemos dicho antes, esta mitad de la escena, tomada desde la zona de Travis, incluye una excepción que anuncia su final (Fig. 1, fotograma 4). La cámara se pasa a la zona de Jane, para mostrarnos la incomunicación en la que ella se encuentra. Y este corte llega en el momento más conveniente para explicar que el aislamiento psicológico de Jane es distinto del de Travis. El *montaje interno* que se venía utilizando hasta ahora no es capaz de definir



5.

exhaustivamente cómo es el ámbito de Jane y se abandona a favor del típico *contraplano*. Realmente no es tan típico porque lo que deberíamos ver desde el lado de Jane es a Travis al fondo, a través de la ventana y, en todo caso, a ella misma. Pero la ventana-espejo no permite ver a Travis, y a cambio refleja a Jane.

Dentro de este enrevesado sistema, cuando pasamos al lado del *contraplano* seguimos viendo el *plano*. Gracias a esto, el espectador puede probar con sus propias sensaciones que Jane (al contrario que Travis) no ha renunciado voluntariamente a la vista, sino que se ha introducido en un sistema que a ella no le deja ver. Su imagen se refleja en la ventana y sólo se le permite hablar. Por su lado la ventana es menos seductora. Aquí el burdo aislante de la mampara sin terminar indica la condición de decorado que tiene el mundo al que se ha sometido Jane. Es más evidente que está dentro de una representación, quizás más atrapada por el cine que todos nosotros.

Este primer anuncio de cómo se ven las cosas desde el lado de Jane (fotograma 4), se lleva a cabo recurriendo a una *cámara subjetiva* que se sitúa en sus ojos. En una situación normal esto supondría dejar de verla, porque está siendo sustituida por la cámara. Pero aquí, gracias a la *ventana-espejo*, seguimos observándola, aunque estemos ocupando su lugar. En el espejo deberíamos aparecer reflejados nosotros o la cámara, pero es Jane quien lo hace. Gracias a una ligera variación del ángulo, si miramos al espejo desde el lugar de Jane, este nos devuelve no nuestra imagen, sino la de ella, como ocurriría con los reyes en *Las Meninas*, si estuviesen detrás del bastidor.

Así llegamos al punto de inflexión de toda la escena. La cámara regresa por última vez a la zona de Travis en la que se muestra la nueva situación de los personajes, una especie de *nudo* de la historia en miniatura que estamos contando (Fig. 1, fotograma 6). Jane se ha aproximado a la ventana para

anular la barrera de los reflejos e intentar la conexión visual con el mundo de su ex marido. Travis deja de dar la espalda y se vuelve también hacia el vidrio. Después Jane apagará la luz de su zona (Fig. 2, fotograma 7) y equilibrará definitivamente el flujo relacional. Es paradójico que justo en medio de la oscuridad (el no cine) los dos puedan verse cara a cara y hablar.

A partir de aquí el sistema se anula y comienza un nuevo tipo de relación fuera de él, con todos sus peligros, pero también con todas las verdaderas potencialidades de la vida. “*Bienvenidos al mundo de lo real*”, se habría dicho en *Matrix*. Es precisamente en este momento cuando el recuadro principal de la cámara pasa a un segundo plano y cobra protagonismo la *ventana interna*, que se ha quedado a oscuras, y por eso puede reflejar toda la situación. Jane se siluetea al pegarse al vidrio y Travis la ve con su propio reflejo superpuesto a la imagen de ella (Fig. 1, fotograma 6). En el momento cumbre en que ambos han asumido que es posible la reconstrucción de sus vidas, la superficie virtual los funde. Lo más real tiene lugar en lo más virtual (el cine dentro del cine). Allí, los contornos de los protagonistas son uno mismo, pero anuncian, en su carácter de representaciones sobre el vidrio, cuál será el *desenlace*. La reconciliación, para ser posible, deberá prescindir del contacto real. Como fruto de ese acercamiento en espíritu y de esa renuncia a la convivencia, el hijo nacerá de nuevo, cuando Hunter regrese con la madre y Travis se vaya.

A partir del *nudo* en que se anula la *ventana interna* se produce la segunda mitad de la escena, como *desenlace* vital, en el que ambos protagonistas partirán hacia la nueva existencia que han preparado. En esta segunda parte, la cámara se traslada definitivamente al lado contrario, al de Jane, indicando con el corte explícito que ahora le toca a ella responder a la propuesta que ha venido de Travis. Después de la visión cara a cara conseguida cuando desaparece la luz, Jane pasa a imitar la actitud inicial de Travis y se sienta de espaldas a la ventana para hacer sus reflexiones (Fig. 2, fotograma 9), mientras Travis permanece en la confianza de la posición frontal que había recuperado al final de la primera mitad. Ahora parece ser Jane la que renuncia a la seguridad de lo visible para ponerse en manos sólo del espíritu a través de la voz siempre distante de la telefonía. Es en esta postura de *humillación* (casi caída en el suelo) donde reconoce su parte negativa y llora (Fig. 2, fotograma 10). Travis deja de verla, porque ella queda por debajo de la ventana y poco a poco se va, una vez que ha producido la *catarsis* de su mujer. Al final también Jane abandona su zona, aunque la cámara se quedará todavía un rato en el lugar que la joven ha dejado (Fig. 2, fotograma 11). La luz vuelve a encenderse dejando preparada la sala para la siguiente función, después de que en ella haya tenido lugar una verdadera representación de la vida en la paradójica oscuridad (Fig. 2, fotograma 12).

La ventana múltiple postmoderna

A todo lo dicho sobre una ventana que se hace *narrativa*, habría que añadir algunas consideraciones sobre el peculiar entendimiento de la ventana misma en un cine *postmoderno* como el de Wenders, que anuncia la densidad de la pantalla digital.

Una primera diferencia entre esta ventana y otras usadas por el modelo de representación institucional de Hollywood, sería su ambivalencia. La ventana dentro de la pantalla es un recurso antiguo, apropiado para reforzar una escena reflexiva (Balló, 2000) o, como se ha dicho, para sugerir un *fuera de campo interno*. Pero en el modelo tradicional la mirada transita por ella en una dirección preferente: desde la cámara hacia el más allá de la ventana (Fig. 4). Aquí se mueve nuestra mirada libremente de un lado a otro, desdibujando los límites entre lo percibido y lo real. Se renuncia a una visión segura de la realidad en la que todo está explicado. Así se reconoce la complejidad de lo real y aumenta la información con la multiplicidad de la mirada, aunque surgen dudas e inquietudes cuando traspasamos nuestro sitio establecido. El espectador abandona la seguridad junto a la cámara que le guía, y entra en lo *obsceno*. Se introduce dentro de la representación y examina las trampas que contiene: la decoración falsa y la mampara con el aislamiento sin recubrir (Fig. 2, fotograma 12). Pero al actuar así, los papeles se cambian y pasamos de observadores omniscientes a objetos dentro de la representación. Sobre todo cuando entramos en el lado de Jane, nos ofrecemos a la mirada consumista. Perdemos el punto de vista privilegiado, pero nos metemos mejor en la piel de los protagonistas, al invadir su ámbito privado y ver las cosas tal como las ven ellos.

Al movernos de un lado a otro de la ventana, también tenemos la oportunidad de examinarla como artefacto, en una auténtica *puesta en abismo* que deja al descubierto su funcionamiento. Es lo que parece pretender Wenders al hacer explícito el marco del vidrio y el tabique que lo rodea (Fig. 1, fotograma 4), o Velázquez cuando representa los bordes del lienzo que parece pintar. Nos muestran a la vez el sujeto, el objeto, el acto de la percepción y el mecanismo empleado. Demasiada información, que por un lado confunde, pero por otro se hace elocuente. Esta convivencia de opuestos lleva a un sistema compositivo de pantalla en el que se duplica el marco rectangular y se divide el plano de proyección en varias zonas, cada una a su vez con pautas internas propias.

Un espacio que construye el cine

Todas las observaciones de este trabajo permiten aventurar la conclusión de que el marco espacial y el proceso filmico están deliberada y plenamente integrados. Aquí *el cine construye el espacio*, como es propio del modo de representación institucional clásico, pero, quizás en mayor medida, *el espacio construye el cine*. Wenders, igual que hizo Velázquez, se aprovecha de cosas ya aparentemente dadas como el escenario, para presentar una historia, incluso dándole prioridad sobre el texto o la interpretación. La capacidad simbólica de las vistas adoptadas, del diálogo entre dos ámbitos opuestos, de la existencia o ausencia de luz o la posibilidad de mirar en un sentido u otro, son los verdaderos vectores sobre los que descansa la trama de la escena.

Referencias Bibliográficas

Este trabajo es parte de la actuación ref. PID2021-123974NB-I00, financiada por MICIU/AEI /10.13039/501100011033 y por FEDER, UE. Proyecto de Investigación "DIGITALSTAGE. Análisis espacial de instalaciones escenográficas digitales del siglo XXI" (2022-2025), Programa Estatal para Impulsar la Investigación Científico-Técnica y su Transferencia, del Plan Estatal de Investigación Científica, Técnica y de Innovación 2021-2023.

- BALLÓ, Jordi (2000). *Imágenes del silencio (Los motivos visuales en el cine)*. Barcelona, Anagrama
- ESPUELAS, Fernando (1998). "El claro en el bosque. Reflexiones sobre el vacío en arquitectura". *Arquitectos*, nº 147
- HEIDEGGER, Martin (1969). "El Arte y espacio", en HEIDEGGER, M. *Observaciones al arte - la plástica - el espacio*. Pamplona, Cátedra Jorge Oteiza, UPN, 2003 (1969), pp. 113-137
- JAMESON, Fredric (1991 [1984]). *El posmodernismo o la lógica cultural del capitalismo avanzado*. Barcelona, Paidós
- MÁRQUEZ, Israel (2015). *Una genealogía de la pantalla. Del cine al teléfono móvil*. Barcelona, Anagrama
- PALLASMAA, Juhani (2001). "Hapticidad y tiempo". *Pasajes*, nº 30
- ROWE, Colin (1978 [1976]). "Transparencia, literal y fenomenal". En *Manierismo y arquitectura moderna y otros ensayos*. Barcelona, Gustavo Gili
- SÁNCHEZ-BIOSCA, Vicente (1996). *El montaje cinematográfico*. Barcelona, Paidós
- VIRILIO, Paul (1998). "La arquitectura improbable". *El Croquis*, nº 91
- WENDERS, Wim (1993). *Programme de notes de ¡Tan lejos, tan cerca!*
- WHITE, John (1994). *Nacimiento y renacimiento del espacio pictórico*. Madrid, Alianza Forma
- ZAPARAÍN, Fernando (2018). "Las Meninas: perspectiva, luz y tiempo" en *Goya: revista de arte*, nº 362, pp. 26-43

